



Diálogos entre Design e Surdez: reflexões a partir do entrelaçamento entre teoria e prática no grupo de pesquisa em designImagem(i)matéria

Dialogues between Design and Deafness: possible views from theory and practice by the research team members from the design academic groupImagem(i)matéria

Julie de Araujo Pires, UFRJ.

julie.pires@eba.ufrj.br

Marcelo Gonçalves Ribeiro, UFRJ.

marceloribeiro@eba.ufrj.br

Resumo

Este artigo apresenta reflexões sobre a importância do intercâmbio entre estudos e práticas do design e da linguagem, mais especificamente, das línguas de sinais, considerando aspectos culturais, tecnológicos e projetuais, relatados a partir das experiências e ações do grupo de pesquisa *Imagem(i)matéria*. A relação entre as investigações de design e as línguas de sinais configura-se aqui como uma via de mão dupla capaz de resultados, tanto pelas possibilidades que o design pode criar na inclusão social, quanto pelos questionamentos emergentes no contato com uma língua que utiliza um canal comunicativo visual-gestual. Além disso, observam-se as contribuições artísticas e poéticas, tendo em vista as características multimodais de comunicação.

Palavras-chave: Design visual, surdez, Línguas de Sinais, design inclusivo.

Abstract

This paper reflects on the importance of studies and practices, the interchange between design and language, more specifically expressed in the sign languages, considering cultural, technological, and design aspects. We draw on our own experiences (Academic Group Imagem(i)materia) concerning the relationship between design investigations and sign languages which is configured here as a two-way street: It can bring both possibilities when design creates social inclusion, and it can emerge design questions in contact with a visual-gestural language that uses another communicative channel. In addition, artistic and poetic contributions are observed, given by the multimodal characteristics of communication.

Keywords: Visual design, deafness, Sign Language, inclusive design.





Introdução

Fiquei pasmo com o que aprendi sobre a história de pessoas surdas e os extraordinários desafios (linguísticos) que elas enfrentam, e pasmo também ao tomar conhecimento de uma língua completamente visual, a língua de sinais, diferente em modo de minha própria língua, a falada. (Oliver Sacks, Vendo vozes, 1989)

Há mais de 30 anos, o neurologista e professor britânico Oliver Sacks descreveu seu espanto, diante das descobertas que fez, ao dedicar-se à compreensão da surdez, num relato envolvente que nos instiga a uma aproximação entre o design, a comunicação visual e as línguas de sinais.

Como pesquisadores de temas anteriores, no Grupo de pesquisa *Imagem(i)matéria*,¹ relacionamos a linguagem e o design por meio de reflexões diversas no âmbito da palavra e da escrita, como elementos primordiais propulsores do gesto criador.² Pelo estudo de autores como Jacques Derrida (1973, 2005), Gilles Deleuze (1998), Roland Barthes (1990), entre outros, por meio da interseção entre estudos da linguagem, da filosofia e do design, nos dedicamos a pensar sobre a escrita alfabética, sua relação verbal/visual. Assumindo a *escritura* (DERRIDA, 1973) como dinâmica criadora, pertencente ao processo do designer e do artista.

Nas atividades projetuais em design de comunicação visual, alguns estudos da Teoria da Gestalt, desenvolvidos no passado, colaboraram ainda mais para um afastamento entre as práticas de escrita e o exercício de elaboração das formas, reforçando a existência de duas “naturezas” distintas e paralelas no âmbito da significação, conhecidas como: “linguagem visual” e “linguagem verbal” (LUPTON & MILLER, 2011). Por outro lado, estudos da Gestalt realizados por autores como Julia Moszkowicz (2011) abrem novas perspectivas de compreensão da imagem aproximando língua e imagem no entendimento da comunicação e das relações entre seres humanos. A autora enfatiza que Gestalt não é apenas sobre formas, mas sobre pessoas e que não está relacionada somente a funções cerebrais espontâneas, mas envolve também tendências humanas. Moszkowicz (2011) considera, ainda, que a Gestalt tem sido caracterizada no campo do design como uma ciência unitária e com leis imutáveis, mas que esse entendimento é muito simplificado por ignorar as preocupações e interesses inerentes à subjetividade humana. “E, ao simplificar, retira a Teoria da Gestalt de sua origem e de contextos que continuam em processo.” (MOSZKOWICZ, 2011, p. 67)

Para Roland Barthes (1990), apesar de possuírem características próprias, imagem e texto não existem de modo independente, a menos que pudéssemos remontar civilizações pré-linguísticas. Da mesma forma que Barthes, consideramos, portanto, a importância de estudos no design que se afirmam distante dessas e de outras definições polarizadas permitindo que cada vez mais surjam diálogos transversais, na medida em que essa profissão significa também operar elementos que envolvem estudos de diferentes expressões e meios, entre os quais o exercício teórico-prático possa acontecer.

Assim cabe alertar o leitor de que este artigo se propõe a apresentar reflexões advindas desses encontros entre o conhecimento de teóricos da linguagem e as práticas e estudos em

¹ Grupo de Pesquisa do CNPq [<https://imagemimateria.wordpress.com/>].

² Aqui a palavra “gesto” significa para o leitor qualquer movimento do corpo (voluntário ou involuntário).



design. Destacamos as pesquisas e trabalhos desenvolvidos a partir dessas reflexões quando relacionados à Língua Brasileira de Sinais (Libras) – uma língua visório-espacial, com estrutura gramatical própria, que se constitui em um sistema linguístico de significações, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.

Design e surdez: pensar através dos signos arbitrários

O início desse relato tem como marco o ano de 2017, quando, por meio do encontro com docentes pesquisadoras de Libras, surdez e cultura surda,³ buscamos uma forma de abordagem que, como uma via de mão dupla, pudesse permitir tanto a contribuição dos conhecimentos do design visual para a inclusão social, quanto propiciar o surgimento de novos questionamentos sobre a comunicação visual, a partir do contato com uma língua de sinais.

Inicialmente abrimo-nos às oportunidades do aprendizado da Libras e àquilo que o contato com ela poderia apresentar, como novas perspectivas em pesquisas teóricas e reflexões envolvidas nos projetos em design visual, diante de diversas possibilidades trazidas pelas tecnologias, ambiente multimodal da comunicação contemporânea, e, ainda, pela participação do designer no seu exercício de criar (KRESS, 2003).

Consideramos indispensável esclarecer alguns pontos para o entendimento das diferenças culturais que envolvem surdos e ouvintes. Assim, convém ressaltar que a Libras é considerada em muitos casos como a primeira língua (L1), quando aprendida por aqueles que são surdos desde o nascimento, ou que se tornaram surdos antes de adquirirem a língua falada. O que para as pesquisas em design na comunicação visual se torna uma característica instigante, quando buscamos compreender o modo de operar de uma conversa que se dá por meio das mãos, dos olhos e do corpo.

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida pela lei nº10.436 de 24 de abril de 2002 como “meio legal de comunicação e expressão” constituindo genuíno “sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos”. Por ser uma língua, a Libras é um sistema simbólico, ou seja, no qual o gesto não necessita guardar semelhança com seu significado. O que nos leva a entender que as línguas de sinais fazem uso de signos arbitrários. Desse modo, os sinais para um mesmo sintagma podem variar até mesmo dentro do próprio país. Audrei Gesser (2009, p. 11) nos diz que há ainda uma noção errônea de que “toda língua de sinais é um ‘código’ simplificado aprendido e transmitido aos surdos de forma geral”, como uma mímica.

Diante desses desafios, a pesquisa e a prática do design devem estar sempre envolvidas com especialistas em equipes multidisciplinares e, no caso da surdez, nesse diálogo consideramos também a comunidade surda, os intérpretes e professores do curso Letras/Libras (UFRJ). Em todos os casos desenvolvidos até aqui, alguns participantes eram bilíngues, outros oriundos do ambiente familiar com surdos, e algunstendo aprendido Libras inicialmente no ambiente familiar.

³Parceria estabelecida com as professoras doutoras Danielle Mendes Pereira Ramos e Georgina Martins, do curso de Letras/Libras (UFRJ), desde 2017.



Design inclusivo e as dificuldades de interação

Pensar no design hoje é abarcar a diversidade. Há uma mudança no pensamento projetual, característico do design neste século, que se inicia a partir da consideração de um estudo particular rumo ao desenvolvimento de um plano geral, sem a imposição de soluções abrangentes ou com foco demasiado em um ser humano idealizado. Também, as certezas de caminhos absolutos, ou a intenção de mudar comportamentos em vista de modelos previstos e controlados pelo “bom design”, deram lugar a experimentações diversas, sempre no sentido de transformar o ato projetual no que tange o design projetado “para” o ser humano, no espaço de criação do design “com” o ser humano.

Os mesmos meios e tecnologias – que tornaram acessíveis esta multiplicidade de informações, em conteúdos textuais e imagéticos – devem ser encarados no âmbito do design visual como fonte e recurso para pesquisas que envolvam o conhecimento e a divulgação de novos projetos, responsáveis pela inserção social do maior número de indivíduos possível.

Ao considerar a Libras como palavra em movimento, e devido a facilidade de registro e conexão por vídeo permitida pelo uso de smartphones e tablets, percebemos que se inicia, atualmente, de modo mais significativo, o processo de registro da cultura surda e uma comunicação mais abrangente entre os membros dessa comunidade. O que nos leva a imaginar e refletir sobre o quanto era difícil a interação remota desses grupos antes dos avanços atuais da informática.⁴

Além disso, a propósito de pesquisas, no campo do design, de autores como Ellen Lupton e Abbott Miller (2011) e reflexões teóricas como a de Bruno Latour (2014), abre-se ainda a possibilidade do processo projetual, em design, constituir uma ferramenta crítica e um meio de pensar as relações entre os seres humanos e operar profundas transformações nas diversas interações sociais.

Neste contexto, diversos projetos no campo do design, dedicados à surdez e à inclusão social, envolvem pesquisas no Brasil sobre a leitura em Libras, a criação de conteúdo digital para surdos, desenvolvimento de tecnologias assistivas e realização de projetos para educação inclusiva e bilíngue, entre outros. Essas iniciativas buscam refletir sobre as diferenças sociais e, cada vez mais, inserir no espaço de criação projetual a participação de surdos e ouvintes, como tentativa de estabelecer enfoques de pesquisa e desenvolvimento de artefatos distintos, materiais e digitais que aproximem surdos e ouvintes, considerando a complexidade do tema e as disparidades existentes nestas duas formas de expressão e comunicação.⁵

⁴Reflexões publicadas no site do Grupo de Pesquisa (<https://imagemimateria.wordpress.com/>), com exemplos de projetos, e nos anais do Colóquio Internacional de Design 2020. Pires, Julie de Araujo; Barreto, Moisés Colares; "O que pode uma Língua: lições de gesto para o design agora", pp. 1292-1305 . In: Anais do Colóquio Internacional de Design 2020. São Paulo: Blucher, 2020. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cid2020-97.

⁵O Portal *des(sign)+* foi desenvolvido pelo grupo de pesquisa Imagem(i)matéria, na Universidade Federal do Rio de Janeiro e será lançado ao público em 2024. Durante o desenvolvimento do Portal foram mapeados 50 projetos de pesquisa desenvolvidos em instituições de ensino brasileiras nos últimos dez anos. Os autores destas pesquisas, na sua maioria designers brasileiros que pesquisam a Comunicação Visual a Libras, serão convidados a realizarem seus cadastros e participarem desta rede colaborativa.



Ao observar todos esses projetos já realizados, propomos a reflexão sobre as diversas possibilidades de inclusão no encontro entre as línguas de sinais e o design de Comunicação Visual. Para tal, não serão consideradas aqui as distinções entre os termos Design Universal, Design For All e Design Inclusivo (WALLER et. al. 2015) e utilizaremos este último por considerarmos mais adequado ao objetivo de nossa análise. Pelas palavras de Jorge Simões e Renato Bispo (2006), o design inclusivo “(...) tem como principal objectivo contribuir, através da construção do meio, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas.” e, assim, os autores complementam que “os destinatários de soluções mais inclusivas, são todos os cidadãos e não apenas aqueles que apresentam maiores dificuldades de interação com o meio.” Essa possibilidade apontada pelos autores, no âmbito dos produtos e artefatos do cotidiano, pode significar para a convivência entre surdos e ouvintes diferentes maneiras de inclusão, quando consideramos que o grupo para os quais o design inclusivo deverá projetar pode ser formado por todas as “pessoas colocadas em desvantagem pelas circunstâncias” (SIMÕES & BISPO, 2006, p.8)

Ao considerar essa visão sobre o design inclusivo de Simões e Bispo (2006) – e descrever a situação específica de comunicação a partir da diferença entre o diálogo por meio das línguas de sinais e pela fala entre ouvintes – observamos que o campo do design toma como base, na maioria das vezes, um modelo metodológico predominante na área, fundamentado na resolução de problemas e que, além disso, dado o contexto socioeconômico e cultural que vivemos, a surdez é observada a partir do ponto de vista do ouvinte, ou seja, como uma falta. O que leva, na intenção de resolver problemas por meio do design, a manter uma visão dicotômica entre surdez/oralidade, pois busca-se preservar muitas características da língua falada, considerada como eficiente, colaborando com barreiras nas comunicações e na informação ou, ainda, fomentando a construção de barreiras atitudinais, que acabam por prejudicar a participação dos surdos na sociedade em termos de igualdade e oportunidade de condições profissionais e interação social. (LOPES, D. D. et al. 2018)

Design inclusivo, colaborativo e multiautoral

É importante enfatizar que a cultura ouvinte é diferente em muitos aspectos da cultura surda, podendo surgir uma série de “desencontros”: em uma situação qualquer na qual um sujeito surdo e outro ouvinte se encontram, temos muitas vezes questões enfatizadas por estes não terem como base a mesma língua de origem, mas geralmente, também, por não compartilharem valores culturais comuns. Deste modo, a comunicação entre surdos e ouvintes muitas vezes ocorre de maneira indireta, utilizando serviços de um intérprete de Libras (no caso brasileiro) ou por meio de aplicativos, ainda que de maneira rudimentar.

Pelo menos, em parte, esse equívoco fundamenta-se em ferramentas teóricas dentro do campo do design, cujo modelo pressupõe que o designer produza artefatos considerando um sujeito (emissor e receptor) e um objeto perfeitamente idealizados e, como é o caso em algumas abordagens do design, que se pretende que não haja nenhuma interferência entre as duas instâncias. No entanto, em muitos trabalhos, a maioria das etapas de projeto, no design, não



inclui a necessidade de reavaliar o contexto, a observação crítica sobre sua interpretação do ambiente destinatário da construção de seu artefato, entre outros.

Betti Marenko e Jamie Brassett (2015) notam que a prática do design encontra-se em transformação, com preocupações de abordar o projeto por meio das plataformas colaborativas e multiautorais. Da mesma maneira, formam-se FabLabs que questionam os limites entre usuários e produtores, pois estabelecem a existência de comunidades que criam em colaboração mútua. O intercâmbio de conhecimentos distintos também estimula novas conexões de conceitos e fazeres que impulsionam práticas reflexivas inusitadas, além de redefinir a relação entre teoria e prática por meio de tecnologias e redes sociais. Os autores citam como exemplo as mudanças provocadas pela utilização de impressão 3D, plataforma eletrônica *open-source* de baixo custo, como Arduino, a cultura *maker* e o movimento *faça-você-mesmo* – tradução do inglês de *Do It Yourself* (DIY) –, plataformas de *crowdfunding*, entre outros. Marenko e Brassett (2015) destacam o design interdisciplinar, observando que as distinções tradicionais entre diferentes disciplinas devem ser repensadas e voltadas para inovação social, conforme também apontado por Enzo Manzini (2015).

Em vista da descrição dessa ruptura profunda no design mencionada por Betti Marenko e Jamie Brassett (2015), há também diversas discussões metodológicas que partem da mudança do designer como responsável pela solução de problemas (interpretação racional e linear) transformado-o em um designer que se ocupa com a descoberta de problemas, examinando e desenvolvendo questões críticas e conceituais. (MARENKO & BRASSETT, 2015)

Defendemos aqui, portanto, a necessidade de um olhar para a especificidade das línguas de sinais como importante fonte de estudo no campo do design. E por que apresentar esse foco nas línguas de sinais a partir do design? Trata-se principalmente de pensar as tarefas do designer por meio do estudo da riqueza das línguas de sinais, tendo em vista não um ajuste entre diferentes línguas (gestuais e orais), mas um estudo que compreende que o design e a surdez possuem relações importantes, para além de uma compreensão social.

Um modo de realizar esta abordagem inclusiva permite dizer que Design, Surdez / Línguas de Sinais se aproximam a partir de três pontos: (1) a complexidade da tradução de semiótica mista a partir das dificuldades na relação entre texto/imagem, oralidade/visualidade presentes, entre outros, na comunicação entre ouvinte e surdo; (2) estudo da padronização e codificação dos sinais, ao mesmo tempo em que há a necessidade de compreender os regionalismos e individualidades presentes nessa comunicação; (3) a relação visual, espacial e do movimento permeando aspectos corporais, narrativos e tridimensionais que formam a base do design, mas também das línguas de sinais, considerando a linearidade da palavra e a não linearidade da imagem.

Sendo assim, no caso específico da surdez, é possível perceber alguns mal-entendidos, principalmente quando o foco está na ausência da audição e não na mediação da comunicação. Tendo em vista a comunicação entre surdo e ouvinte, os sujeitos ouvintes podem não compreender as línguas de sinais como línguas minoritárias, com capacidades distintas, o que certamente se reflete nas abordagens do designer ao criar seus artefatos para essas culturas. Nesse desdobramento, um foco comum da tarefa do designer é estabelecer que há problemas nas habilidades de interpretação. Deste modo, tanto quanto possível, o designer busca



“igualar” as línguas de sinais com as línguas faladas, mas essa equiparação não é possível e outras complicações surgem a partir desse entendimento em função principalmente das diferenças culturais.

Nosso objetivo não é encontrar uma resposta clara a inúmeras questões que surgiram durante a pesquisa, pois ainda a consideramos uma investigação em andamento. Porém, é importante chamar a atenção para as especificidades da tarefa do designer, tendo em vista que as línguas de sinais nos parecem indicar uma aproximação interessante para diferentes discussões no campo do design: relação entre diferentes culturas (surda e ouvinte), as línguas de sinais em relação às suas diferenças quanto à escrita ocidental, entre outros aspectos.

Design da informação: a imagem (s) em movimento

No livro *Seeing With Fresh Eyes: Meaning Space Data Truth*, Edward Tufte (2020) destaca alguns aspectos necessários ao designer como um olhar “novo”, atento ao contexto e ao presente. Aspectos culturais são determinantes, pois toda comunicação é, em certa medida, culturalmente condicionada. Mas o impacto dos meios visuais de comunicação nas atitudes, emoções e nos conhecimentos humanos transformam nossas compreensões do mundo ao redor. Ao falar sobre a necessidade de explorar o espaço, o movimento e a forma de pensar no tempo, a partir de imagens paradas, o autor destaca o trabalho artístico do impressionista Claude Monet (1840-1926) no qual explora a variação e os efeitos da luz na pintura, em sua série *Palheiros de Giverny* (1890-1891). Os vinte e cinco quadros são uma forma organizada que apresenta o tempo e o espaço sincronizados e coerentes quando justapostos, formando uma linha do tempo e apresentando o efeito na pintura, resultado de pesquisa visual do artista ao longo de nove meses de observação do palheiro sob a luz, ao ar livre.

A obra *Pearblossom Hwy* do artista David Hockney também pode ser observada pelo mesmo prisma da informação, conforme sugere Tufte (2020). A colagem realizada por Hockney a partir da rodovia *Pearblossom* com as montanhas *Angeles Crest*, cobertas de neve ao fundo são fotografias, realizadas entre os dias 11 e 18 de Abril de 1986 em vários ângulos, distâncias e momentos diferentes, produzindo uma ideia sobre múltiplas perspectivas. Depois, organizando e sobrepondo trechos com outras fotos mais próximas dos objetos, apresentam a ação do tempo, como nuvens e o efeito da luz sobre placa, estrada e outros elementos na cena. (SYKES, 2014)

Tufte (2020) destaca esses trabalhos artísticos, valorizando as imagens bidimensionais fixas, considerando que essas imagens de ação, quando selecionadas e apresentadas em alguns quadros fixos, trazem novos aspectos. O autor inclusive destaca a ilustração infantil da personagem Babar e os efeitos de “pêndulo oscilante e da rotação giratória” sugerindo a descida de pára-quedas do primo da personagem. Assim, sugere Tufte, que essas imagens podem apresentar organização de informação incomum, como a possibilidade de ter o olhar ao redor e em diferentes lugares. Essas observações dizem respeito à importância de envolver as imagens fixas em questões pertinentes ao movimento. Segundo o autor:

Para explorar / compreender / explicar informações de fluxo dinâmico, imagens de ação paralela adjacentes no espaço são úteis - e muitas vezes melhores do que o vídeo contínuo,



onde o ritmo rápido e a alta autocorrelação embaçam o pensamento analítico. (TUFTE, 2020, p. 39, tradução nossa)

A perspectiva do diálogo entre cultura ouvinte e cultura surda permite, por exemplo, uma observação detalhada das relações entre linguagem (incluindo as línguas de sinais) e movimento a partir de séries de trabalhos visuais, como os das artistas surdas Christine Sun Kim e Nancy Rourke, entre outros. Nancy Rourke é uma artista plástica que desenvolve sua pesquisa sobre surdez, línguas de sinais e as suas relações com a cultura ouvinte. A artista afirma que se tornou surda aos três anos de idade e que até então falava e ouvia algumas palavras, mas que foi esquecendo com o tempo. Rourke ressalta seu entusiasmo com a linguagem corporal das pessoas, por causa da surdez e diz:

(...) dependo de gestos, movimentos corporais, expressões faciais e emoções que percebia através dos olhos, além das pistas táteis sensoriais, como as vibrações recebidas: alguém batendo no chão, um carro passando ou a explosão de algum tipo que eu senti pelo meu corpo. Tudo isso se tornou o meu mundo, que eu absorvi através dos meus olhos e meu corpo. (ROURKE in BAUMAN, 2014, p.486, tradução nossa)

Ela elabora suas pinturas, algumas baseadas em movimentos das mãos e do corpo apresentados na tela de seus quadros, quase como uma realidade múltipla: Língua de Sinais que visa desempenho e recepção do movimento corporal para uma interpretação. Mas, que também busca a realidade do corpo físico subjetivo, ou sentimento de corpo vivo no trabalho artístico, esperando que o público identifique em seus movimentos corporais e participe dessas representações, podendo inclusive recriar o mesmo gesto. Para isso, Rourke explora gestos cotidianos, escolhidos para acomodar a gama de camadas de movimentos, apresentando os detalhes da ação das mãos na mesma superfície da tela, gerando “quadros-chave” (*keyframes*), como uma artista que realiza filmes de animação quando separa o movimento em cada quadro.

Com as possibilidades interativas, baseadas em movimentos a partir de *kinetics*, a tecnologia por meio de gestos humanos tem se tornado cada vez mais importante. Deste modo, em um ambiente multimodal, há também o entendimento de que os gestos são formas de comunicação (Kress, 2003), nas quais ações corporais são usadas para enviar mensagens por meio de reconhecimento de movimentos de dedos, mãos, cabeça, enfim, de expressões corporais. As pesquisas multidisciplinares abrangem áreas que envolvem gestos nas nossas atividades de vida diária e há possibilidades apresentadas pelo uso da Inteligência Artificial, como estudos que envolvem as Ciências Médicas, Engenharias, Educação, Robótica e Entretenimento. (GREENGARD, 2015)

Essas tecnologias têm múltiplas aplicações, com potencial incorporação experiencial na relação entre design e surdez. Podemos descrever vários usos de uma determinada tecnologia e a interatividade para os participantes, por exemplo, quando nos referimos a Realidades Aumentada, Virtual e Mista. Samuel Greengard (2015) destaca a Internet de Todas as Coisas (IoE), quando diversas máquinas se conectam com os inúmeros dispositivos das pessoas, significando mesclar os mundos físico e digital combinados em um único espaço, interconectando e entrelaçando humano e não humano. (GREENGARD, 2015, p. 26)

Diálogos entre design, surdez e tecnologias: relatos sobre alguns trabalhos de pesquisa

Em alguns aspectos, o designer assume um papel que organiza esses diferentes elementos, tornando a relação entre telas e imagens de formas criativas e inovadoras no campo do design visual. Algumas dessas noções sustentam implicitamente nosso propósito de pesquisa realizada no Grupo *Imagem(i)matéria*, visando pensar o design e a surdez no contexto dessas tecnologias, como no caso da Realidade Aumentada, do uso de Brinquedos Óticos⁶ e do Livro Objeto/Livro Brinquedo.⁷

A utilização de tecnologias recentes amplia nossa noção sobre a visualidade, abrindo caminho para pensar e incorporar os outros sentidos humanos nos trabalhos do design visual. Nessa perspectiva, a ideia de que a visão é o sentido central da percepção humana torna-se ultrapassada, na medida em que entendemos que essa percepção não exclui o toque e o gesto. Ao refletir sobre a comunicação entre surdos, é importante destacar outras formas de estar e agir no mundo, possibilitando não apenas a valorização dessa comunidade, mas também provocando reflexões mais complexas sobre as interações entre gesto, palavra e imagem no campo do design.



Figura 1: Acima, à esquerda, o sinal de “saúde” em Libras; à direita, o sinal de “saúde” em LGP

Em um dos trabalhos desenvolvidos no grupo de pesquisa *Imagem(i)matéria*, destacamos que a conexão entre desenho e gestos também envolve maneiras de comunicação silenciosa (Figura 1). A título de exemplo, embora haja muitas semelhanças entre o português falado e escrito em Portugal e no Brasil, o mesmo não pode ser dito em relação à comunicação entre surdos portugueses e brasileiros. Devido às suas distintas origens linguísticas, não existem

⁶O projeto foi desenvolvido pelo estudante de graduação da Moisés Colares Barreto, orientado pela professora Julie Pires e coorientado pelo professor Marcelo Ribeiro. Teve sua origem na bolsa do Programa de Iniciação à Pesquisa Artística e Cultural (PIBIAC-UFRJ).

⁷Alguns bolsistas desenvolveram trabalhos de livros objetos / livros brinquedos nos últimos anos no projeto do Programa de Iniciação à Pesquisa Artística e Cultural (PIBIAC-UFRJ). A bolsista Mayara de Brito Teixeira, por exemplo, desenvolveu artefatos em *pop-up* com alguns sinais da Libras. Esses trabalhos estão disponíveis no site do grupo de pesquisa *Imagem(i)matéria* (<http://imagemimateria.eba.ufrj.br/> e <https://imagemimateria.wordpress.com/>).



correspondências gestuais equivalentes às sonoridades e marcas escritas compartilhadas pelos dois países. No trabalho desenvolvido no grupo, a sonoridade da palavra “saudade”, e que serve como referência comum aos dois países, é um componente sonoro não registrado pelos surdos. Ao mesmo tempo, os desenhos dos gestos em animação (gif animado) que representam a ideia de saudade para os surdos brasileiros e portugueses são distintos quando nos expressamos na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) ou Língua Gestual Portuguesa (LGP).

O projeto “Brinquedos Óticos para o Ensino de Libras”⁸ visa pesquisar o meio corporal espacialmente definido no gesto de um intérprete. Por meio de animação com o movimento do gesto pelo recurso de *Flip*, desenhos impressos permitem que cada imagem-frame possa dar acesso à informação do movimento, dos gestos e das expressões utilizados para gerar um sinal da Libras. Cada imagem-frame (sem movimento) em sequência serve para representar a ação em instantes selecionados, que permite além de compreender, investigar a narrativa e o movimento através do design.

Além disso, conforme enfatizam Bauman e Murray (2014), línguas de sinais possuem características de narrativa não linear, sendo possível desdobrar a imagem de um *close-up* para um plano americano e retornar para um *close-up*, podendo acrescentar cenas de *flashback* como na edição de um filme. (BAUMAN & MURRAY, 2014, p. xxxii)

Outros exemplos podem ser encontrados no site do grupo de pesquisa entre os quais está o caso acima mencionado (<https://imagemimateria.wordpress.com/>). Desta maneira, a produção a partir dessas investigações no campo do design se baseia nos encontros poéticos, projetuais, tendo em vista uma aproximação com as diferentes áreas do conhecimento, especialmente das Tecnologias, da Literatura e das Letras/Libras.

Como trabalho em desenvolvimento, o projeto “Gesto como palavra no estudo da criação do Design Visual em seu encontro com a Surdez” teve início em setembro de 2020 pela iniciativa do Grupo *Imagem(i)materia* com a colaboração de uma bolsista PIBIC/UFRJ.⁹ A proposta prevê a criação de um espaço virtual, um portal de convergência destas múltiplas perspectivas de pesquisadores do Brasil, em projetos que envolvem design visual, surdez e Libras. Entre outros pontos principais, destacam-se o aspecto colaborativo do design e a necessidade de divulgação científica nos temas específicos do design, em sua relação com a linguagem, a língua e a surdez.

Até o momento, foram mapeados 48 trabalhos de pesquisa, incluindo artigos, dissertações e teses, provenientes de instituições de vários estados brasileiros. Em grande parte dos projetos,

⁸Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Comunicação Visual – Design. Autoria de Moisés Colares Barreto, realizado sob orientação de Julie A. Pires e Marcelo G. Ribeiro. Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

⁹O projeto participou do processo para seleção de bolsas PIBIC UFRJ-CNPq tendo sido contemplado com uma bolsa. A bolsista Tatiana Weltman Teixeira iniciou este levantamento sistematizado, a partir da combinação das palavras-chave design, surdez e Libras, no buscador Google Acadêmico. Os dados, registrados em uma planilha para tratamento e análises, foram apresentados como pesquisa em andamento na 42a. JICTAC-UFRJ. Convém também ressaltar a colaboração da bolsista Beatriz Rodriguez Couto, que desenvolveu uma parte da pesquisa que era relacionada a projetos com Realidade Aumentada, Surdez e Libras.



ostermos inclusão ou design inclusivo aparecem ao longo das escritas textuais e, em alguns casos, são destacados no próprio título ou na escolha das palavras-chaves. Embora tais termos não tenham sido incluídos nas palavras-chaves de busca da pesquisa mencionada, sua recorrência despertou o interesse em compreender de que modo designers e pesquisadores abordam seus projetos sob a ótica da inclusão.

Considerações finais sobre os resultados obtidos até o momento

É fato que o uso de recentes mídias digitais influenciou o emprego e a aceitação de diferentes ferramentas na criação da imagem. Do mesmo modo, percebe-se a existência de transposições e de trânsitos de signos, ou rastros na definição de Jacques Derrida (2005), entre uma expressão e outra, fazendo com que seja necessário reavaliar algumas noções consolidadas tradicionalmente na área do design. Além disso, pensar acerca do design não significa esquecer as experimentações poéticas, também na sua relação com as línguas de sinais (Libras). Assim, é possível ampliar nossos horizontes de criação e repensar os códigos gestuais a partir da afirmação de W.J.T. Mitchell (2006):

As línguas de sinais tornam possível a vida cotidiana das comunidades surdas como sociedades totalmente fluentes e internamente familiarizadas. Elas fornecem o meio para expressões discursivas de todos os tipos entre uma comunidade de signatários – desde fofocas a negócios, argumentos filosóficos e declarações de amor. Mas quando a língua se volta para a literatura, quando a palavra é poética, ela se torna, como Nelson Goodman observou, uma “maneira de fazer o mundo”. (MITCHELL in NELSON et al., 2006, p. XVI, tradução nossa)

É possível observar as imagens que produzimos, no design de comunicação visual, por meio de afinidades e conexões também com as línguas de sinais, tendo em vista diferentes características (ilustração, animação, colagem, estilo, montagem fotográfica, entre outras). Para isso é preciso abarcar o sentido poético do design, rompendo as limitações e imposições tradicionais de categorias comerciais ou da visão projetual que visa apenas a resolução de problemas.

O ponto de partida deste relato do grupo de pesquisa remonta ao ano de 2017, quando iniciamos nosso estudo considerando a relação entre a imagem, o design, a surdez e as culturas ouvinte e surda. Nesse momento, buscamos uma abordagem que permitisse tanto a contribuição dos conhecimentos do design visual para a inclusão social, quanto o surgimento de novas reflexões sobre a comunicação visual, a partir do diálogo entre as culturas surda e ouvinte.

O panorama traçado nesse texto procurou realizar uma reflexão sobre os projetos até aqui desenvolvidos no grupo de pesquisa *Imagem(i)matéria*. Esperamos com esse olhar enfatizar a necessidade de um espaço de troca entre as culturas, considerando as complexidades das línguas e formas de expressões variadas na comunicação humana.



Referências

- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BRASIL. Lei no 10.436 de 24 de abril de 2002. In: **Diário Oficial da União**, 25 de abril de 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/002/110436.htm. Acesso em: 12 de maio de 2021.
- BAUMAN, H-Dirksen L., &MURRAY, Joseph J. (Eds.). **Deaf Gain: Raising the Stakes for Human Diversity**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2014.
- DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva / Ed. Da Universidade de São Paulo, 1973.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- GESSER, Audrei. **Libras? Que língua é essa?: crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda**. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- GREENGARD, Samuel. **The internet of things**. Essential Knowledge Series. MIT Press, 2015.
- KRESS, Gunther. **Literacy in the new media age**. New York: Routledge, 2003.
- LATOURE, Bruno. **Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Slotedijk)**. Trad. Daniel Portugal e Isabela Fraga. in: *Agitprop: Revista Brasileira de Design*, Anthea Comunicação. São Paulo, v. 6, n. 58, jul/ago, 2014.
- LOPES, Daiane D. et al. **Psicologia e a pessoa com deficiência**. Porto Alegre: Sagah, 2018.
- LUPTON, , Ellen; &MILLER, J. Abbott. **Design escrita pesquisa: a escrita no Design Gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation**. Massachusetts: The MIT Press, 2015.
- MITCHELL, William J.T. Utopian gestures. In: NELSON, J. L., BAUMAN, H-D. L., & Rose, H. M. **Signing the body poetic: essays on American Sign Language literature**. University of California Press: California, 2006.
- MOSZKOWICZ, Julia. **Gestalt and Graphic Design: An Exploration of the Humanistic and Therapeutic Effects of Visual Organization**. *Design Issues* 27, n. 4, Autumn 2011. Pp.:56-67.
- SACKS, Oliver. **Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. Tradução Laura Teixeira Motta, São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SIMÕES, Jorge Falcato&BISPO, Renato. **Design Inclusivo: Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes. Manual de apoio às ações de formação do projecto Design Inclusivo**. 2a Ed. Lisboa: CTP Produção, 2006.
- SYKES, Christopher Simon. **David Hockney: The Biography,1975-2012**. Volume 2, Nan A. Talese, 2014.
- TUFTE, Edward. **Seeing with Fresh Eyes: Meaning, Space, Data, Truth**. Cheshire: Graphics Press, 2020.
- WALLER, Sam; HOSKING, Ian; BRADLEY, Mike. **Making the case for inclusive design**. *Applied Ergonomics*, Jan:46 (PartB), 2015. Pp. 297-303.



Sobre a autora

Julie de Araujo Pires

É designer pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, realizou o Mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e o Doutorado em História da Arte pela Escola de Belas Artes – UFRJ. Lecionou no curso de Design da PUC-Rio desde 2011 é docente da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde é docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign/EBA/UFRJ) e no curso de graduação em Comunicação Visual Design. É líder do grupo de pesquisa Imagem(i)matéria.
<https://orcid.org/0000-0003-1057-0827>

Sobre o autor

Marcelo Gonçalves Ribeiro

É líder do grupo de pesquisa Imagem(i)matéria e professor dos cursos de Comunicação Visual Design e do Programa de Pós-Graduação em Design na Escola de Belas Artes (Universidade Federal do Rio de Janeiro). Tem formação pela EBA-UFRJ, com mestrado e doutorado em Design pela PUC-Rio. Recebeu Prêmio de Melhor Ilustração pela FNLIJ, Prêmio Petrobras Mídias Digitais e participou do UNESCO-BIB Workshop de ilustração.
<https://orcid.org/0000-0003-0267-997X>