

Design Universal:

A inclusão da comunidade surda em concertos de música ao vivo

Dolores Nunes, Adelino Cunha, Ana Marques

Resumo

Este artigo tem como objetivo explorar possibilidades de criação de ambientes de concerto ao vivo para as comunidades surdas através do Design Inclusivo. Incluir um intérprete de língua gestual é suficiente para tornar um concerto inclusivo? Como se fará essa inclusão? Tornar concertos inclusivos aumentará interesse e diversidade de espectadores? Apresentamos um quadro teórico sobre design e inclusão. Exploramos conceitos como Design Inclusivo, Design Universal e Design for All e como estes conceitos são aplicados em serviços à comunidade. Complementámos com um quadro teórico relativo à surdez, quer nos seus parâmetros científicos, quer na sua abordagem social, como cultura e comunidade. O artigo procede depois à problematização através de uma investigação conduzida junto da comunidade surda portuguesa, onde recolhemos dados através de um questionário. Os resultados da investigação permitem-nos apresentar uma proposta de inclusão de um intérprete especializado na interpretação de canções no palco do concerto.

Palavras-chave

Comunicação; Design Inclusivo; Design Universal; Música ao vivo

Title

Universal Design: the inclusion of deaf community in live music concerts

Abstract

This article aims to explore possibilities for creating live concert environments for deaf communities through Inclusive Design. Is including a sign language interpreter enough to make a concert inclusive? How will this inclusion be done? Will making concerts inclusive increase spectator interest and diversity? We present a theoretical framework on design and inclusion. We explore concepts such as Inclusive Design, Universal Design and Design for All and how these concepts are applied in community service. We complemented it with a theoretical framework on deafness, both in its scientific parameters and in its social approach, as culture and community. The article then proceeds with the problematization through an investigation conducted with the Portuguese deaf community, where we collected data through a questionnaire. The results of the investigation allow us to present a proposal for the inclusion of an interpreter specialized in the interpretation of songs on the concert stage.

Keywords

Communication; Design Inclusivo; Design for All; Live Music

1. Introdução

O design é definido por Mozota (2011) como a ciência e a arte fundidas, visto que as suas “técnicas agrupam a lógica da abordagem científica e a sensibilidade do processo criativo”. Define-se ainda como “uma ação interpretativa, criadora, que permite diversas formas de expressão”. Este conceito é empregue em tudo o que vemos disponibilizado ao utilizador e, por isso, está presente nos mais variados âmbitos do nosso quotidiano. Tudo o que o ser humano cria passa previamente por um processo de design. Torna-se imprescindível para a criação e construção de produtos, sendo considerada uma ferramenta metodológica para tal execução (Silva & Ferreira, 2020, pág. 2).

Vários autores defendem que, atualmente, os designers projetam produtos/serviços/ambientes para um ideal de utilizador inexistente. Um utilizador com todas as capacidades, medidas médias e com uma perceção intuitiva e perfeita em qualquer situação (Simões & Bispo, 2006).

A nossa habilidade para interagir com ambientes é determinada, não só pelas nossas características próprias – físicas e/ou emocionais – mas também pelas características que o ambiente nos proporciona. Ao longo da história da humanidade, os humanos foram-se adaptando aos ambientes através do design (Steinfeld & Maisel, 2012).

Considera-se que o conceito de Design Inclusivo nasceu durante os anos 50, focado no design para pessoas com algum tipo de incapacidade física. O objetivo terá sido remover todos os obstáculos de um cidadão incapacitado para que ele pudesse pertencer à sociedade como qualquer outro cidadão, tratando a deficiência como um aspeto intrínseco, semelhante a género ou cor da pele (*History | Institute for Human Centered Design*, s. d.).

Pinheiro (2012) descreve o Design Inclusivo como um modo de projetar produtos e ambientes de forma a serem usáveis e atrativos para todos, independentemente da idade, da capacidade ou das circunstâncias, sendo que para atingir este fim é necessário perquirir o próprio utilizador final, e assim, criar um trabalho conjunto que remove barreiras nos processos do quotidiano. Em concordância, Simões & Bispo (2006, pág. 8) descrevem o Design Inclusivo como o “desenvolvimento de produtos e ambientes, que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades”.

Pelas palavras de Norman (2008), Design Inclusivo define-se como a conceção de utilidades, sejam elas produtos, serviços ou ambientes que reconhecem as “dificuldades funcionais atípicas dos usuários – não ouvintes, não videntes, menos ágeis que a média”, tornando o objeto final plausível a toda a população através de uma visão realista, humanitária e democrática (Silva & Ferreira, 2020, pág.4).

“O design não é socialmente neutro”, afirma o Arquiteto Jorge Falcato que defende que as práticas existentes podem excluir cidadãos da utilização de produtos, serviços

e/ou ambientes (Pires Rosa et al., 2006, pág. 10). Autores como Keates & Clarkson (2003) acreditam que o design pode fazer despertar a consciência da exclusão, através de capacidades percetuais, cognitivas e motoras.

Tudo começa pela compreensão das necessidades reais do utilizador final. Está implícito que o designer se coloque inteiramente na posição do utilizador e desenvolva uma empatia com essas necessidades (Gonçalves, 2019). Para Keates & Clarkson (2003) é claro que para tornar possível o Design Inclusivo, é necessária uma captura extensiva de informação fomentada sobre o utilizador final. O próprio designer deve saber como traduzir esses dados e interpretá-los para criar um conceito a ser mais tarde testado de acordo com as necessidades e os desejos do utilizador. Se o designer cometer algum erro neste processo, existirá, possivelmente, atrito entre o utilizador e o produto final. Noutra perspetiva, se o produto despertar interesse, ou até mesmo criar sensações de segurança e conforto no utilizador, terão sido colmatadas todas as possíveis falhas a nível de design e o projeto terá sido concluído com êxito (Gonçalves, 2019).

Durante o desenvolvimento de uma abordagem à inclusão através do design, é necessária a medição do sucesso, isto é, até que ponto é que se considera que o design atendeu aos requisitos do problema inicial. Esta medida de sucesso pode ser apenas a pergunta a “Quantas pessoas ficam excluídas na utilização deste design?” (Keates & Clarkson 2003, pág. 91).

Autores como Imrie (2001) acreditam que o Design Inclusivo é um potenciador de uma sociedade mais tolerante, cooperante, equilibrada e respeitadora dos direitos humanos. A prática da inclusão na sociedade poderá então promover interações sociais e a partilha destes produtos e/ou serviços entre qualquer cidadão, independentemente das suas condições congénitas (Pereira, 2009).

“O bom design capacita, o mau design incapacita”, afirmou Paul Hogan, no início do século XX, querendo expressar que se um produto for mal projetado, os indivíduos necessitam de aumentar a sua taxa de esforço, cria desconforto ou até aumenta o risco de acidente (Bispo, 2018, pág. 86).

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), estima-se que cerca de 10% da população mundial adquire – ou nasce com – alguma malformação congénita física, mental ou sensorial. Produtos e serviços que sejam pensados sem ter este grupo de cidadãos em conta, serão dificultadores da inclusão social de cerca de 800 milhões de cidadãos. (J. P. da Silva & Ferreira, 2020). Em 2001, a OMS consagrou uma nova definição de “incapacidade”, aprovada pelos países membros da Organização das Nações Unidas (ONU). Esta definição é composta por duas abordagens: a abordagem médica, que vê a incapacidade ou deficiência como uma característica intrínseca à

pessoa e que se foca na correção da incapacidade e a abordagem social, que define a incapacidade como uma parte da construção social do indivíduo. Para além destas abordagens, a OMS desenvolveu o conceito de “biopsicossocial” que é definido e focado em “função” – fazendo referência ao funcionamento do corpo, à estrutura e participação. Para esta redefinição de incapacidade, surgiu o foco na interação de um cidadão com uma limitação funcional e o contexto pessoal e do ambiente. Estes contextos são importantes porque podem consagrar oportunidades de minimizar a incapacidade como uma consequência negativa no processo da interação (*History | Institute for Human Centered Design*, s. d.).

A ideia de que toda a população, sem exceções, pode beneficiar da prática do design traz benefícios não só de carácter social, mas também pode ter um grande impacto no desenvolvimento económico da sociedade e, por sua vez, aumenta o bem-estar populacional (Pires Rosa et al., 2006).

O foco na acessibilidade e na inclusão começou a não ser suficiente e transpassou para uma abordagem “universal” aos produtos e serviços (Gonçalves, 2019). O conceito de Design Universal foi criado por Ronald Mace¹, um arquiteto norte americano, que o definiu por “design de produtos e ambientes que podem ser utilizados por todas as pessoas, na medida do possível, sem a necessidade de adaptação ou de design especializado”. A ideia é que o Design Universal seja pensado para pessoas em particular, mas que no fim beneficie toda a comunidade de uma forma geral, simplificando tarefas do quotidiano de todos. No entanto, este conceito não tem como objetivo a criação de um produto que colmate as necessidades gerais da população e não descarta a hipótese de existirem produtos para assistir a necessidades específicas de minorias. Segundo Nygaard (2018) o propósito é criar um ambiente acessível a todos, mesmo que sejam necessárias algumas adaptações.

Eliminar barreiras representa a filosofia do Design Universal. Estas barreiras podem não significar obstáculos específicos, podem ser apenas uma resistência. Um exemplo destas resistências dado por Steinfeld & Maisel (2012) é que uma porta pequena não proíbe totalmente a passagem de uma multidão, mas aumenta o tempo total da passagem. Saber interpretar um obstáculo é o maior desafio do Design Universal (Steinfeld & Maisel, 2012).

A abordagem do Design Universal é sustentada por sete princípios desenvolvidos por um grupo de trabalho de Ronald Mace na Universidade Estadual da Carolina do Norte: utilização equitativa, utilização flexível, utilização simples e intuitiva, informação perceptível, tolerância para o erro, taxa de esforço físico baixa, tamanho e espaço apropriados para a utilização e abordagem (*The 7 Principles*, s.d.).

Alicerçado nestes princípios, o conceito de Design Universal representa uma parte relevante na criação de espaços ou produtos. A qualidade de ser acessível deve estar presente em tudo o que é criado dentro destes princípios (Francisco & Menezes, 2011).

Mais tarde, Ronald Mace admitiu que o termo “universal” poderia não ser o mais correto pois podia estar conectado a um modelo promissor, mas impossível de se concretizar, podia acontecer que o resultado não fosse completamente inclusivo e que houvesse uma pequena minoria a não usufruir do design final (Pereira, 2009).

O Comité de Ministros do Conselho da Europa propõe que o Design Universal seja um conceito obrigatório na criação de novos produtos e serviços. Só assim se poderão construir cidades com igual tratamento para todos os cidadãos que nelas habitam (Pires Rosa et al., 2006).

Outros conceitos, como o *Design for All*, surgem com o passar dos anos. Apesar das suas divergências, estes conceitos acabam por reconhecer preocupações comuns (Carvalho & Paiva, 2015). A Fundação do Design para Todos (*Design for All Foundation*), uma organização não-governamental fundada em 2001, define o conceito como “a intervenção em ambientes, produtos e serviços que visa garantir que todas as pessoas, incluindo gerações futuras, independentemente da idade, sexo, capacidade ou formação cultural, possam participar em atividades sociais, económicas, culturais e de lazer com igualdade de oportunidades”².

O Instituto Europeu para o Design e Incapacidade³ (*European Institute for Design and Disability (EIDD-DfA)*) apresenta o conceito de uma forma simplificada “O Design para Todos é design para a diversidade da humanidade, para a inclusão social e para a igualdade”⁴.

Esta abordagem ao design, traz um novo desafio criativo e ético aos responsáveis pelo planeamento, manutenção, administração e até mesmo políticos, dado que o seu objetivo primordial se foca em criar igualdade de oportunidades para todos os cidadãos (Rodríguez Morales & Peña, 2018). Criar Design para Todos estimula assim a criatividade e a inovação, com o propósito de se projetarem interfaces capacitadas para a utilização sem restrição de acessos (Neris et al., 2008).

O conceito do Design para Todos é comumente mais aplicado do que Design Inclusivo e Design Universal. O Design para Todos traz mais clientes às empresas, abre

¹ Arquiteto, professor e designer de produto, conhecido por ter cunhado o termo de “Design Universal”.

² “Design for All is the intervention into environments, products and services which aims to ensure that anyone, including future generations, regardless of age, gender, capacities or cultural background, can participate in social, economic, cultural and leisure activities with equal opportunities.” (*Design for All is design tailored to human diversity*, s. d.)

³ O EIDD-Design for all Europe é uma Federação com 40 organismos-membros de 21 países Europeus. Tem a visão de melhorar a qualidade de vida de todos os cidadãos através da aplicação do conceito de Design para Todos («What Is EIDD-DfA Europe», s. d.).

portas a novos mercados internacionais, aumenta a reputação interna e externa, conquista a lealdade do consumidor e constrói empresas de prestígio (Persson et al., 2014).

2. Língua gestual no contexto musical

A língua gestual é exercida de forma natural pelos surdos. Trata-se de uma língua “de produção manomotora e receção visual, com vocabulário e organização próprios, que não deriva das línguas orais nem pode ser considerada como sua representação”. Esta língua não é apenas utilizada por cidadãos pertencentes à Comunidade Surda, mas também por outros cidadãos que queiram comunicar de forma integral com a comunidade (Silva, 2011).

Albert Mehrbian, um teórico dos anos 70, acredita que a transmissão do pensamento ocorre 7% através das palavras, 38% através do tom de voz e 55% da linguagem corporal. Dada a dificuldade de expressão dos 38% referentes ao tom de voz, os surdos adotam estratégias compensatórias para transmitir e comunicar pensamentos, assim como para interpretar a comunicação da comunidade restante. Para isso, utilizam uma combinação da língua gestual com leitura labial e linguagem corporal (Machado, 2018).

Carré, músico e linguista, assegura que a falha no discurso do surdo não se trata da estrutura da linguagem – sintaxe, léxico ou gramática – mas sim da prosódia, ou seja, a entoação, ritmo, intensidade, altura e duração do som a ser gerado (Quadrado, 2016). Noutra perspetiva, quer a língua gestual quer a língua falada partilham de cinco elementos linguísticos: fonologia, morfologia, sintaxe, semântica e pragmática (Cripps & Lyonblum, 2017).

A interpretação de canções surgiu nos Estados Unidos da América, na Associação Nacional de Surdos (National Association of the Deaf) entre 1910 e 1920. Com a evolução tecnológica e o desenvolvimento de plataformas como YouTube, esta prática ganhou notoriedade e hoje encontram-se milhares de vídeos de todas as partes do mundo (Maler, 2013).

Fulford & Ginsborg (2013) defendem que é necessária língua gestual específica para a música. A interpretação de canções vai muito além de uma mera “tradução” para língua gestual, tendo quatro formas principais de expressão: música, letra, língua gestual e outros gestos independentes da língua gestual, como por exemplo a dança, para dar ênfase e ajudar a perceber outras características da música que não apenas a letra. Ou seja, a interpretação de canções pode ser comparada a uma coreografia, um conjunto de movimentos que em junção à língua gestual transmitem a música num todo.

⁴ “Design for All is design for human diversity, social inclusion and equality.” («What Is DfA», 2004)

Não é necessário som para compreender os gestos dos músicos. É de sublinhar a importância do corpo como instrumento para passar a musicalidade. Em análise à compositora russa Sofia Gubaidulina, Maler (2015) denota a utilização de gestos para preencher os silêncios da música, criando uma ilusão de musicalidade para que o espectador continue concentrado na atuação. A música interpretada deve assim ser tão agradável à visão como a música é agradável à audição.

3. Estudos de caso: ambientes de concerto inclusivos com língua gestual

Amber Galloway-Gallego é intérprete de ASL especializada em interpretação de música. Durante o seu percurso académico estudou psicologia e concluiu o mestrado em interpretação de ASL/Inglês. Para além da sua notoriedade na área da interpretação de música, Galloway-Gallego é também ativista pela inclusão da Comunidade Surda na sociedade. Galloway-Gallego é reconhecida pela comunidade de surdos Americana pela conexão ágil entre letras de canções, sons e ASL. As suas interpretações demonstram um grau de emoção excepcional.

No primeiro concerto ao vivo com interpretação de música que assistiu, notou a enorme lacuna que existia na experiência musical de um surdo, comparando a interpretação desse mesmo concerto a uma “reunião numa Câmara Municipal”. Mais tarde teve a oportunidade de conhecer um grupo de dança totalmente composto por surdos e foi então que compreendeu que seria possível interpretar música em língua gestual. Inspirada neste grupo começou a desenvolver um estilo de tradução envolvente que reúne não só a letra das canções como também as características e experiências emocionais da própria música.

A análise do trabalho de Galloway-Gallego é relevante para esta artigo para se poderem aferir e analisar soluções já concebidas para a problemática da inclusão da Comunidade Surda em concertos ao vivo.

Através da observação e análise de vários concertos ao vivo onde Galloway-Gallego participou como intérprete, verificamos que se encontra em posições diferentes em palco ou fora do palco consoante o artista. Podemos perceber em alguns casos, que a intérprete faz parte do espetáculo e não é vista apenas como um adereço representativo de uma minoria. Para além da sua presença em palco, na mesma plataforma que o próprio artista principal, é-lhe direcionado um holofote de um modo constante, dando ainda mais destaque.

O projeto MusicSign surge na Universidade de Coimbra com Rafaela Silva e Pedro Oliveira, dois intérpretes de LGP. Fizeram o primeiro vídeo em 2015, com a interpretação de “Atrevimento”, uma canção de Katalaya em colaboração com o cantor Anselmo Ralph. No início do projeto foram os próprios a gravar e editar o vídeo. Aquando do

lançamento online deste primeiro teste, ainda partilhado nos perfis pessoais de cada um, a Comunidade Surda recebeu muito bem a iniciativa e solicitou que fossem gravadas mais músicas e mais vídeos.

Por quererem dar resposta a esta procura, falaram com um aluno surdo do curso de Comunicação, Design e Multimédia, de forma a elevar tecnicamente o projeto e, aos poucos, foram criando mais vídeos. Rafaela, numa entrevista concedida para esta investigação, afirma que o volume de partilhas e comentários em forma de elogio foram tais, após a primeira publicação, que era impreterível dar continuidade ao projeto. Um dos comentários destacados por Rafaela foi: “Finalmente posso pôr a mão em cima do computador e para além de sentir a vibração, entendo o que está a ser cantado.”.

O processo de tradução de uma canção para LGP dura cerca de duas semanas, desde a escolha da canção, ao resultado final da interpretação. É de salientar que quando a canção é numa língua estrangeira o trabalho triplica, pois estão envolvidas três línguas em simultâneo.

A dupla participou também em alguns concertos onde se posicionaram ao lado do palco, na lateral direita e com pouco destaque. Para ambos, o intérprete deveria ser tratado como artista para a experiência de espetáculo ser completamente imersiva. Pedro Oliveira salienta que, muitas vezes, existem receios por parte dos artistas de incluir intérpretes em palco, por questões de protagonismo. Segundo o par, se a própria inclusão do intérprete fosse estudada na construção do espetáculo, e não fosse tida como um adereço.

O posicionamento do intérprete em palco, caso não se dê a situação ideal imersiva de intérprete como artista, vai depender, segundo o grupo, da dimensão do concerto e do espaço onde é realizado. Pode haver concertos onde inserir o intérprete numa lateral seja suficiente, como no caso de concertos mais pequenos, em espaços fechados e mais intimistas. No entanto, se for inserido numa estrutura de festival de verão ao ar livre, talvez não seja suficiente esta abordagem e haja necessidade de incluir o intérprete em ecrãs. Esta estrutura de palco não pode ser condicional, no sentido do posicionamento do espectador, deve ser estudada para que o intérprete seja visível de todos os pontos possíveis da plateia.

4. Pesquisa conduzida: metodologia

Tendo em consideração que este artigo pretende explorar possibilidades para a criação de ambientes de concerto ao vivo para as comunidades surdas através do Design Inclusivo, tornou-se necessário produzir dados de suporte focados no público-alvo para compreender a relevância da investigação.

A população alvo do inquérito foram cidadãos portugueses com incapacidade auditiva total ou parcial, cuja principal forma de comunicação seja Língua Gestual Portuguesa. A amostra de 80 respondentes foi subdividida em duas categorias: cidadãos que pertencem ao público-alvo e que assistem com frequência ou ocasionalmente a concertos ao vivo e cidadãos que pertencem ao público-alvo e que nunca assistem/assistiram a concertos ao vivo.

O questionário foi subdividido em três secções distintas:

1. Dados demográficos da amostra e classificação individual da surdez, num total de seis questões;
2. Questões direcionadas para a categoria da amostra que representa cidadãos surdos com uma participação frequente ou ocasional em concertos de música ao vivo, num total de 11 questões; e
3. Questões direcionadas para a categoria da amostra que representa cidadãos surdos sem participação em concertos de música ao vivo, num total de quatro questões;

O questionário foi redigido em língua portuguesa. Por não ser a língua de preferência do público-alvo, optou-se pela utilização de uma linguagem simples, com questões de múltipla escolha, no sentido de simplificar ao máximo a perceção das questões e diminuir o grau de dificuldade na sua interpretação.

5. Análise e discussão de resultados

As primeiras seis questões, que constituem a primeira secção do questionário, pretendem adquirir dados demográficos e classificar a surdez dos respondentes. Das 80 respostas válidas, a maioria - 67,5% - foram respondidas por mulheres, contudo, não é feita a diferenciação de sexo ao longo da análise. A adesão foi muito semelhante por parte de indivíduos com mais de 35 anos, 43,5%, e por parte de indivíduos com menos de 35 anos, 56,3%.

Foi pedido aos inquiridos que classificassem a sua surdez como ligeira, moderada, severa ou profunda sendo que 91,3% dos inquiridos classificam a sua surdez como severa ou profunda (*Gráfico 3*). Foi ainda feita a distinção de respondentes que utiliza implante coclear, 18,7%, ou prótese auditiva, 48,8%.

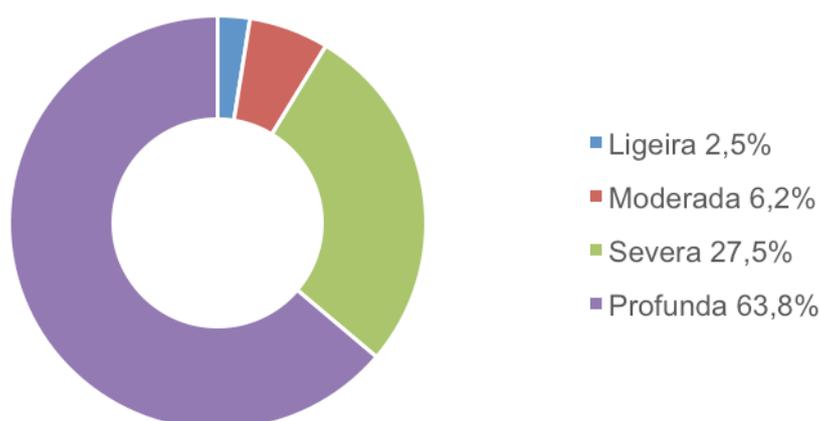


Figura 1: Gráfico 1 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Classifique a sua surdez."

A questão que levou à categorização da amostra foi a regularidade da participação de concertos ao vivo, na qual 66,2% fazem parte da primeira categoria da amostra - cidadãos que pertencem ao público-alvo e que assistem com frequência ou ocasionalmente a concertos ao vivo – e 33,8% da segunda categoria - cidadãos que pertencem ao público-alvo e que nunca assistem a concertos ao vivo (Gráfico 5).

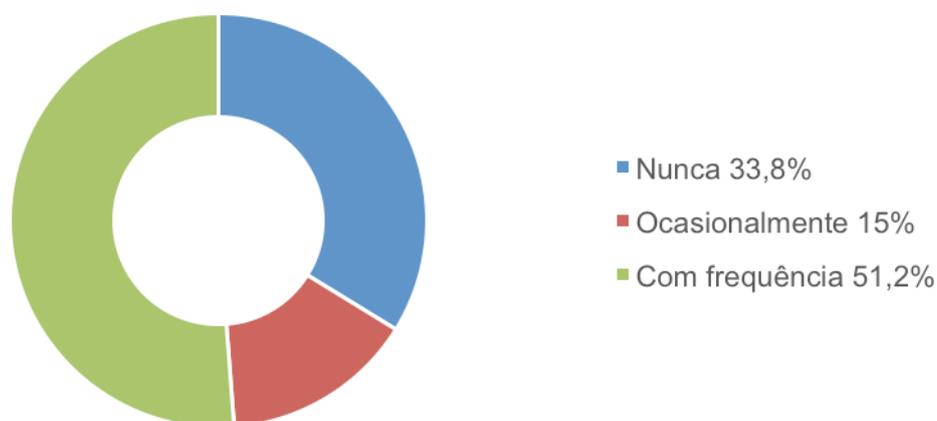


Figura 2: Gráfico 2 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Com que regularidade assiste a concertos de música ao vivo?"

Na primeira categoria da amostra foram obtidas 53 respostas válidas em cada questão. Nesta secção, composta por 11 questões, foi dada a oportunidade aos inquiridos de desenvolver algumas respostas de forma a consolidar as respostas com base numa questão múltipla escolha.

Iniciámos por uma abordagem mais quantitativa questionado quantos concertos o respondente assistiu no ano civil de 2019. 75,5% afirmaram que assistiram a menos de cinco concertos ao vivo e apenas 7,5% afirma ter assistido a mais de 10 (Gráfico 6).

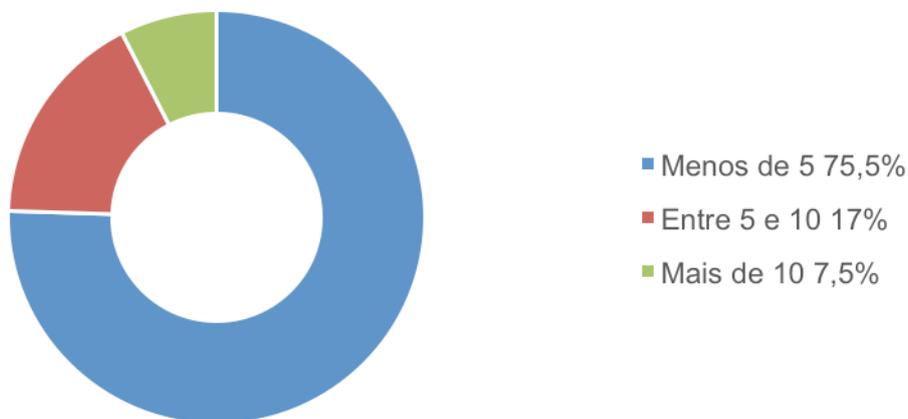


Figura 3: Gráfico 3 - Gráfico demonstrativo das respostas a "No último ano (2019), a quantos concertos ao vivo assistiu?"

As três questões seguintes pretendem corroborar algumas sugestões e asserções de autores que estudaram previamente a correlação da música e da surdez e, ao mesmo tempo, ajudam a perceber o contexto português desta correlação.

Na primeira, foi questionada a tendência para o estilo de música mais assistido em concerto, com o objetivo de recolher dados sobre as preferências da Comunidade Surda e se os estilos mais votados utilizam frequentemente lyrics. Cada inquirido podia selecionar vários estilos, ou acrescentar outros entre Clássica/Jazz – dois estilos onde as lyrics não são, de uma forma geral, prioridade –, Pop/Rock – dois estilos que priorizam lyrics – e Popular/Tradicional – dois estilos que para além de priorizarem as lyrics, são originais em Língua Portuguesa. A maioria das respostas recaem sobre: 66% concertos de Pop/Rock e 45,3% concertos de música Popular/Tradicional.

Vários estudos analisados na literatura desta investigação apontam para o ritmo como a característica musical que mais tem impacto na experiência musical de cidadãos surdos. A questão seguinte dedica-se às características do estilo musical que assistem com mais frequência. Corroborando estudos já existentes, 75,5% dos inquiridos afirma que o ritmo é efetivamente a característica com mais impacto na sua experiência musical seguindo-se de: altura, melodia, harmonia e timbre que inesperadamente se destacaram (Gráfico 8).

Na seguinte questão, sobre a assistência a concertos de música com ou sem lyrics, não obtivemos resultados conclusivos.

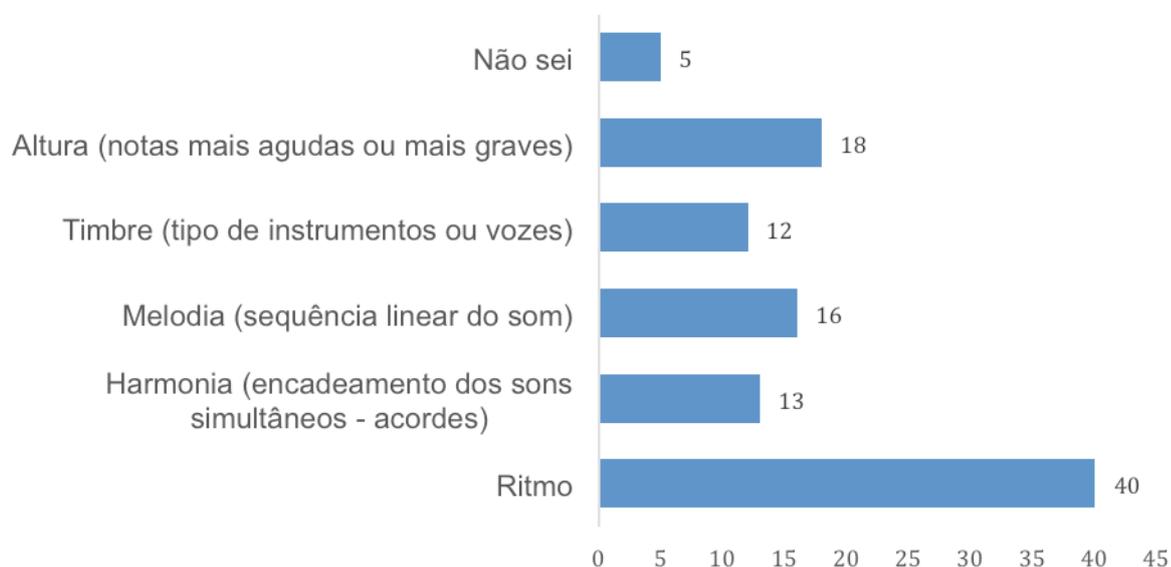


Figura 4: Gráfico 4 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Quais as características desse estilo que considera mais terem impacto na sua experiência musical?"

As questões seguintes são direcionadas para o ambiente do concerto, quer em relação ao espaço físico do concerto, quer em relação ao posicionamento do intérprete.

A questão relativa ao espaço físico teve como objetivo perceber se a relação do espectador com o espaço é indiferente, ou seja, se existe preferência num certo tipo de recinto. 50,9% frequenta espaços abertos – festivais, jardins – com mais frequência e 22,6% não faz distinção do espaço (*Gráfico 10*).

O posicionamento do intérprete em palco é uma das questões mais relevantes deste questionário e as respostas dividem-se em três grandes grupos: 33,2% afirma que o intérprete deveria estar incluído nos ecrãs gigantes inseridos nas laterais do palco; 24,5% afirma que o intérprete deve ser incluído em palco com os artistas; e 32,9% afirma que deve ser uma junção das duas respostas anteriores (*Gráfico 11*).

Nesta última questão foi dada aos inquiridos a oportunidade de criar novas respostas das quais surgiu a seguinte: "Depende situações anteriores em simultâneo seja onde for intérprete podemos estar longe visualização que é parte importante, então proponho incluído legendas num ecrã por exemplo."



Figura 5: Gráfico 5 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Que tipo de espaços de espetáculo é mais comum frequentar?"

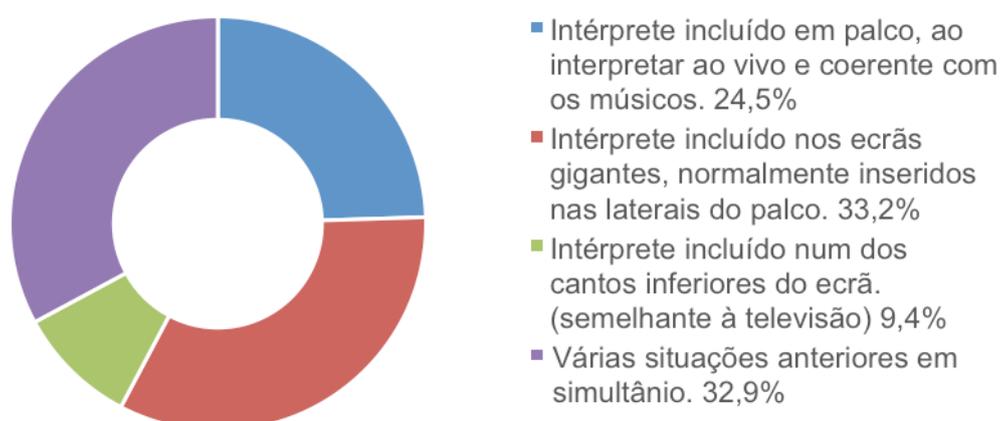


Figura 6: Gráfico 6 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Na sua opinião, qual deveria ser o posicionamento do intérprete no contexto visual do concerto?" - secção 1

Seguem-se as questões relacionadas a LGP e à interpretação de canções que pretendem não só coadjuvar a pertinência deste estudo, como também perceber a predisposição do público-alvo para a participação em concertos inclusivos.

Dos inquiridos, 69,8% nunca assistiu a um concerto em que as canções fossem interpretadas (Gráfico 13) e 83% já assistiu a vídeos – no YouTube ou outras plataformas de partilha de conteúdos – com interpretação de canções (Gráfico 14).

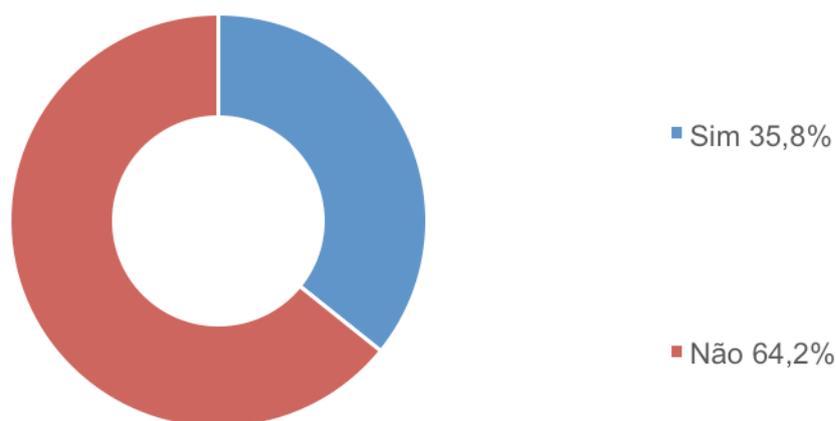


Figura 7: Gráfico 7 - Gráfico demonstrativo das respostas a 'Está familiarizado(a) com interpretação de canções (música com letra/lyrics) em LGP?' – secção 1

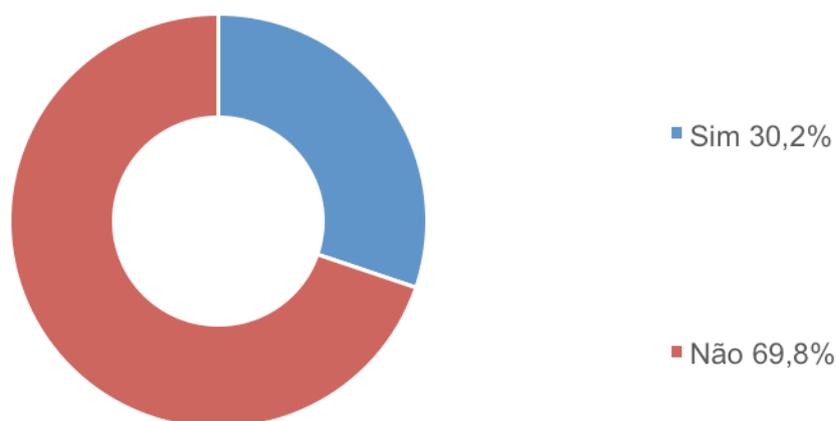


Figura 8: Gráfico 8 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Já assistiu a algum concerto ao vivo em que as canções fossem interpretadas?"

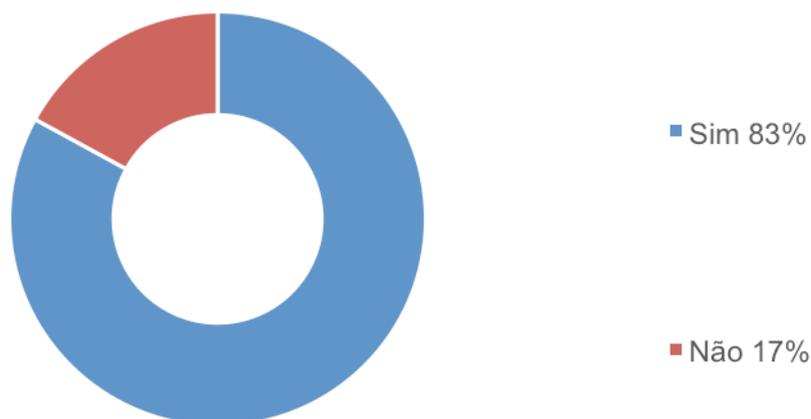


Figura 9: Gráfico 9 - "Já assistiu a vídeos (YouTube) de interpretação de canções?"

Seguidamente, pretende-se apurar a relevância desta investigação para o público-alvo pedindo aos inquiridos que classifiquem, de zero a cinco, o potencial da presença de um intérprete de língua gestual num concerto ao vivo. Das 53 respostas, 47 foram positivas e seis negativas. (Gráfico 15) Mais uma vez foi pedido que a resposta fosse desenvolvida independentemente da resposta à questão. Foram obtidas 12 respostas das quais se destacam:

- "Melhoraria porque muitas vezes ao ouvir um vocalista a cantar, não compreendo algumas palavras que ele dita. Via o intérprete a traduzir a canção e sempre enriquecia o vocabulário e aprendia o ritmo da música.";
- "Ter uma intérprete em LGP é bom, desde seja profissional da música.";
- "A LGP acaba por ser um apoio não auditivo que ajuda a que a mensagem chegue toda inteira.";
- "Penso que seria mais inclusivo e permitir-me-ia acompanhar de forma mais significativa"

Na sua maioria, as respostas negativas apoiaram-se no facto do intérprete poder não ser profissional de interpretação de música, um fator que se vê ser importante nas respostas desenvolvidas a esta questão. É denotado em algumas respostas que se o intérprete não for especificamente treinado para a interpretação de música em língua gestual, a interpretação pode ser "confusa" e "não ter lógica". Por outro lado, se o intérprete for profissional treinado em interpretação de música, torna a experiência "mais completa" e, para além de melhorar a experiência de concerto, é também educativo pois "enriquece o vocabulário" de quem assiste.

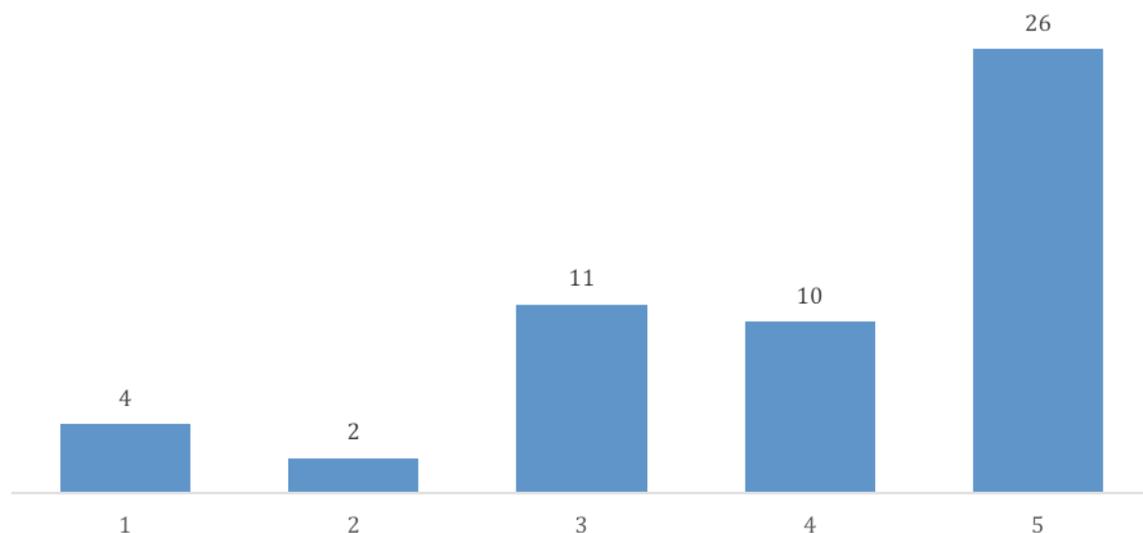


Figura 10: Gráfico 10 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Ter um intérprete LGP um concerto ao vivo melhoraria a sua experiência cultural?"

Na última questão desta secção é pedido aos inquiridos que respondam se a sua frequência de participação em concertos ao vivo alteraria com a presença de um intérprete. Após ser classificada a frequência numa escala de zero a cinco, obtiveram-se 45 respostas positivas e oito negativas (*Gráfico 16*). Nesta questão foi também dada a oportunidade de desenvolver a resposta, onde foram conseguidas seis. Citam-se as que foram consideradas mais relevantes:

- “Gosto de ritmo e vibração, só não vou a muitos concertos porque são na rua ao ar livre e não consigo sentir a vibração, para isso tenho que estar perto das colunas para sentir. Se for em local fechados com chão em madeira consigo sentir.”
 - “Iria mais vezes claro, entender vibrações ao mesmo tempo a letra da música.”
 - “A interpretação pode ser confusa, desmotivando interesse em frequentar concertos com interpretação.”

Na última resposta apresentada, observa-se novamente a necessidade de o intérprete ser especializado na interpretação de música e a preocupação inerente do público-alvo neste sentido.

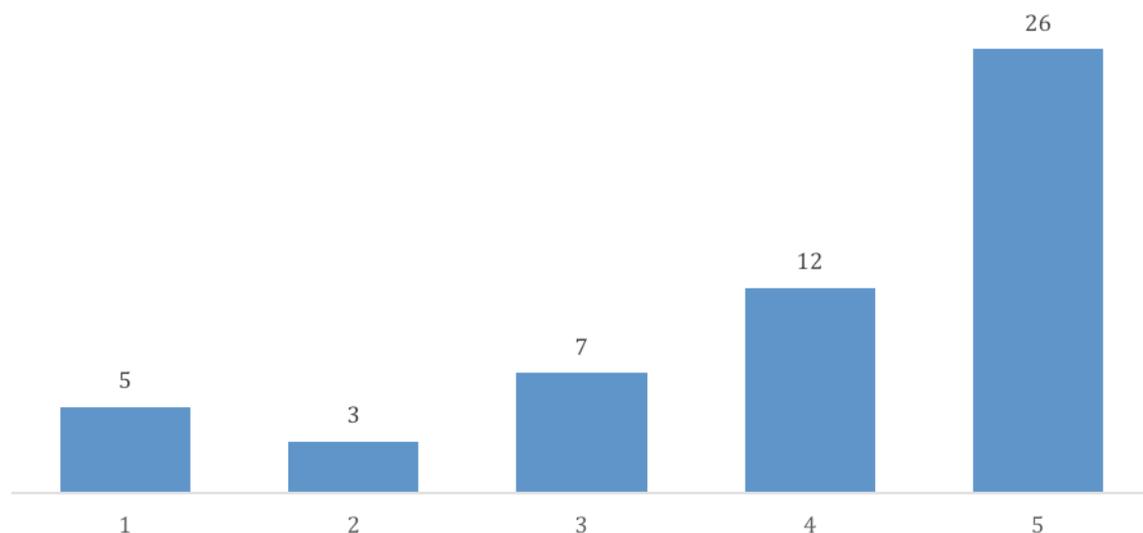


Figura 11: Gráfico 11 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Assistiria com mais frequência a concertos ao vivo no caso de terem um intérprete?" – secção 1

Apresentamos de seguida os resultados direcionados à segunda categoria com 27 respostas válidas.

Na primeira questão foi pedido aos inquiridos que explicassem a razão pela qual não assistem a concertos ao vivo. Mais de 50% dos inquiridos afirma que não assiste a concertos ao vivo porque não existem concertos adaptados à sua condição (Gráfico 17).

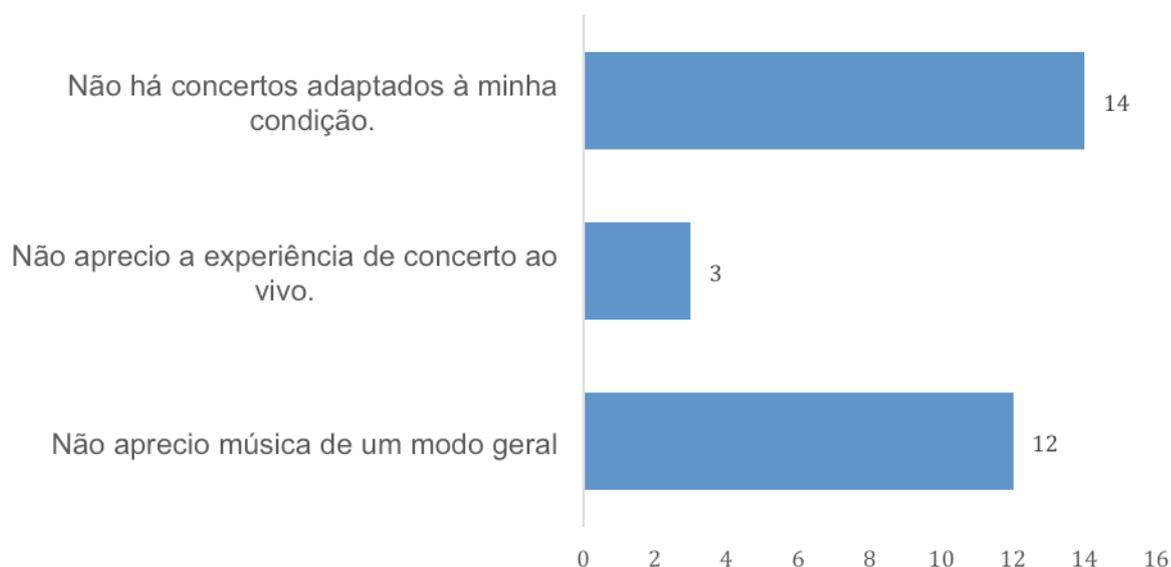


Figura 12: Gráfico 12 - Gráfico demonstrativo das respostas a “Indique as razões pelas quais não assiste a concertos ao vivo.”

À semelhança da secção anterior, foi questionada a familiarização com a interpretação de canções em LGP, da qual mais de 70% dos inquiridos respondeu negativamente. Não houve respostas desenvolvidas.

De seguida, foi questionado se a probabilidade de assistir a concertos, aumentaria com a presença de um intérprete. 88,8% das respostas foram positivas, numa escala de zero a cinco (Gráfico 19). Foi também dada a oportunidade de desenvolvimento das respostas, da qual se obtiveram oito respostas e são destacadas as seguintes:

- “No meio musical moderno será difícil ter um intérprete LGP. Contudo, como não percebi nada da canção, creio que, num certo estilo musical, seria muito interessante um intérprete.”
- “Ter um intérprete LGP num concerto ao vivo seria interessante, poder acompanhar o mundo musical, fazer parte da música que é sensação muito boa :) É preciso ter um intérprete que consegue expressar através da música e movimento corporal.
- “Compreenderia o sentido da música.”

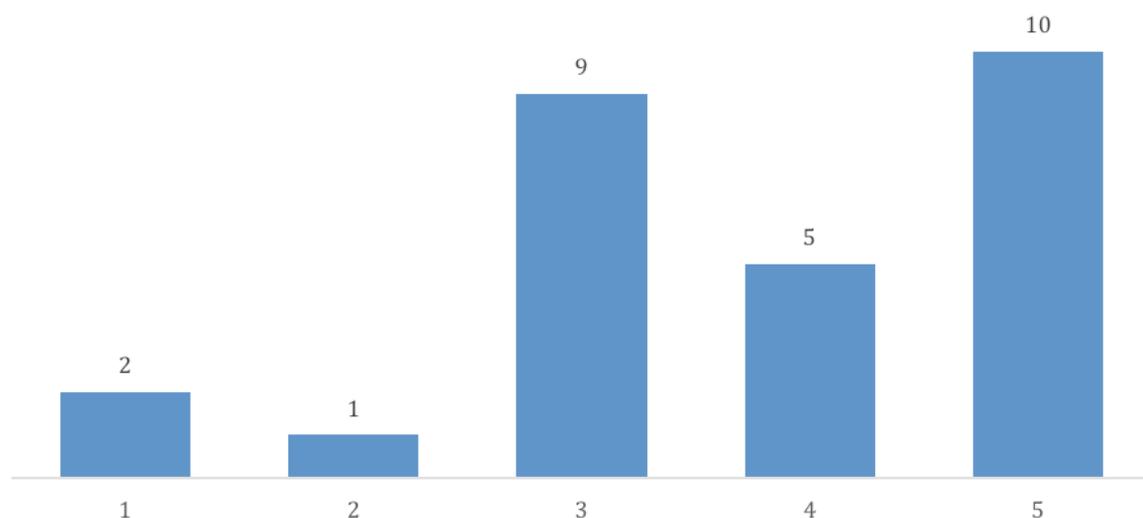


Figura 13: Gráfico 13 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Ter um intérprete LGP num concerto ao vivo aumentaria a probabilidade de assistir a concertos?"

Por fim, foi questionado novamente, qual o posicionamento do intérprete que seria mais vantajoso para o público-alvo no ambiente de concerto ao vivo. À semelhança das respostas da secção anterior, a maioria das respostas centrou-se em três das opções: 44,4% afirma que o intérprete deve ser incluído nos ecrãs gigantes; 29,6% afirma que o intérprete deve ser incluído em palco; e 14,8% as anteriores em simultâneo (Gráfico 20).

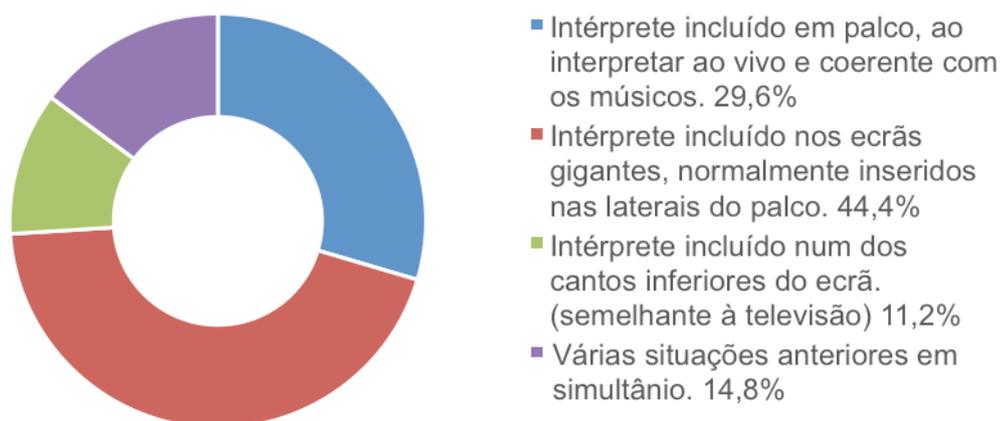


Figura 14: Gráfico 14 - Gráfico demonstrativo das respostas a "Na sua opinião, qual deveria ser o posicionamento do intérprete no contexto visual do concerto?" – secção 2

6. Conclusões

O design de ambientes com base em conceitos de design para a inclusão, deve ser estudado em todas as perspectivas de interação com o espaço. Nisto, é necessário investigar – no intuito do tema – não só a perspectiva do espectador surdo, como também do próprio intérprete, dos músicos e envolventes do espetáculo em si, e ainda da restante panóplia de espectadores.

Podemos salientar nesta investigação duas perspectivas. Da perspectiva do espectador surdo confirma-se, a partir dos resultados obtidos no questionário, que o próprio tem interesse no propósito da investigação. Quase 90% da amostra afirma que a inclusão de um intérprete de língua gestual num concerto ao vivo aumentaria a sua frequência ou faria com que começasse a assistir – no caso dos respondentes que nunca assistem a concertos.

Um dado que é importante salientar é que dos respondentes que nunca assistem a concertos ao vivo a média de probabilidade de frequência após a inclusão de um intérprete, medida de zero a cinco, é de 3,7 o que indica que efetivamente existe potencial na criação de concertos ao vivo inclusivos.

Da amostra de cidadãos surdos que assistem com frequência a concertos ao vivo, mais de 50% frequenta espaços abertos como recintos de festivais e jardins. Este resultado foi uma surpresa nesta investigação pois a partir de outros resultados, como por exemplo a escolha do ritmo como característica com mais impacto na experiência musical, foi ponderado que a experiência seria mais imersiva num espaço fechado.

Assim, conseguimos afirmar que a inclusão de um intérprete em palco pode tornar a experiência de concerto mais imersiva para a Comunidade Surda, tornando-a inclusiva. A colocação do intérprete no ambiente de espetáculo é uma questão sem resposta concreta no decorrer desta investigação, pelo que, numa continuação da mesma, propomos testar as hipóteses geradas pelos resultados da análise para uma melhor compreensão dos dados e corroboração das afirmações teóricas.

Referências bibliográficas

- Bispo, R. J. C. L. (2018). *Design contra o estigma* [Universidade de Aveiro]. <https://ria.ua.pt/handle/10773/24793>
- Carvalho, D., & Paiva, B. (2015). Design e envelhecimento humano—Conceitos aplicados à pessoa idosa. *Exedra - Revista Científica, Contributo para uma abordagem multidisciplinar do envelhecimento: Teoria, Investigação e Prática*, 13.
- Cripps, J., & Lyonblum, E. (2017). *Understanding Signed Music*.
- Design for All is design tailored to human diversity*. (sem data). Design for All Foudation. Obtido 7 de Novembro de 2020, de <http://designforall.org/design.php>
- Francisco, P., & Menezes, A. (2011). Design universal, acessibilidade e espaço construído. *Construindo*, 3(1), 25–29.
- Gonçalves, B. Q. D. (2019). *Design inclusivo: Desafios e oportunidades no design de interfaces para pessoas idosas* [Universidade do Minho]. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/>
- History | Institute for Human Centered Design*. (sem data). Obtido 12 de Fevereiro de 2021, de <https://www.humancenterreddesign.org/inclusive-design/history>
- Imrie, R., & Hall, P. (2001). *Inclusive Design-Designing And Developing Accessible Environments*. Spon Press.
- Keates, S., & Clarkson, P. (2003). Countering design exclusion: Bridging the gap between usability and accessibility. *Universal Access in the Information Society*, 2, 215–225. <https://doi.org/10.1007/s10209-003-0059-5>
- Maler, A. (2013). Songs for Hands: Analyzing Interactions of Sign Language and Music. *Music Theory Online*, 19(1). <https://mtosmt.org/issues/mto.13.19.1/mto.13.19.1.maler.html>
- Maler, A. (2015, Dezembro 10). *Musical Expression among Deaf and Hearing Song Signers*. The Oxford Handbook of Music and Disability Studies. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199331444.013.4>
- Neris, V. P. A., Martins, M. C., Hayashi, E., & Baranauskas, M. C. C. (2008). *Design de Interfaces para Todos – Demandas da Diversidade Cultural e Social*. 15.
- Norman, D. A. (2008). *Design Emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Editora Rocco. <https://www.rocco.com.br/livro/design-emocional/>
- Nygaard, K. M. (2018). What is Universal Design. *NLB – Norwegian Library of Talking Books and Braille*. IFLA WLIC2018, Kuala Lumpur.
- Pereira, M. L. D. (2009). *Design inclusivo: Um estudo de caso: Tocar para ver: Brinquedos para crianças cega e de baixa visão* [Universidade do Minho]. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/>
- Persson, H., Åhman, H., Yngling, A. A., & Gulliksen, J. (2014). Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: Different concepts—one goal? On the concept of accessibility—historical, methodological and philosophical aspects. *Universal Access in the Information Society*, 14(4), 505–526. <https://doi.org/10.1007/s10209-014-0358-z>

- Pinheiro, M. C. (2012). *Comunicação Visual e Design Inclusivo – Cor, legibilidade e visão envelhecida* [FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia]. <http://ciaud.fau.pt/index.php/pt/projectos-2/design?id=596>
- Pires Rosa, M., Barbosa, C., Moreira da Silva, F., & Bispo, R. (2006). *Experiências de ensino do design Inclusivo em Portugal*. Centro Português de Design. <https://sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/10184>
- Rodríguez Morales, L., & Peña, G. A. M. D. L. (2018). Design for all as a research and education strategy. *Strategic Design Research Journal*, 11, 241–246. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.113.08>
- Silva, J. P. da, & Ferreira, M. M. G. (2020). Por um design inclusivo / For an inclusive design. *Brazilian Journal of Development*, 6(7), 44927–44933. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n7-204>
- Silva, G. (2011). *Olho que ouvem... Mãos que falam: Proposta de um guia didático de LGP para alunos ouvintes* [Universidade Lusófona]. <http://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/4067>
- Simões, J., & Bispo, R. (2006). *DESIGN INCLUSIVO Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes* (2.ª ed.). Centro Português de Design,.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal Design: Creating Inclusive Environments* | Wiley. <https://www.wiley.com/en-us/Universal+Design%3A+Creating+Inclusive+Environments-p-9781118168455>
- The 7 Principles*. (sem data). The Centre for Excellence in Universal Design. Obtido 31 de Outubro de 2020, de <http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/The-7-Principles/#p2>
- What is DfA. (2004). *EIDD - DfA Europe*. <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/>
- What is EIDD-DfA Europe. (sem data). *EIDD - DfA Europe*. Obtido 12 de Fevereiro de 2021, de <https://dfaeurope.eu/what-is-eidd-dfa-europe/>

Sobre os Autores

Dolores Nunes é Licenciada em Ciências da Comunicação e Mestre em Design e Cultura Visual. Exerce atualmente funções de *Communication Specialist* na Konica Minolta. E-mail: doloresfenunes@gmail.com

Adelino Cunha é doutor em História Contemporânea pela Universidade de Lisboa, doutorando em Ciências da Comunicação na Universidade NOVA de Lisboa, professor associado da Universidade Europeia e investigador no IHC, NOVA FCSH / IN2PAST. E-mail: adelino.cunha@universidadeeuropeia.pt

Ana Luísa Marques é doutora em Artes pela Universidade de Lisboa. E-mail: ana.marques@universidadeeuropeia.pt