

A INTERFACE ENTRE DESIGN E ALIMENTAÇÃO NO CENÁRIO DA INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

THE INTERFACE BETWEEN DESIGN AND FOOD IN THE SCENARIO OF INCLUSION OF VISUALLY IMPAIRED PEOPLE

Maria Alice Torres¹

Mônica Moura²

Resumo

As relações entre design e alimento estão presentes na contemporaneidade envolvendo métodos e processos inovadores relativos a comida, sociedade, tecnologia e meio ambiente. Um dos aspectos do Design Contemporâneo é o desenvolvimento projetual com responsabilidade social, focado no ser humano, seus hábitos e modos de vida, visando a inclusão de grupos sociais. Nesse contexto, este artigo que é parte de uma dissertação de mestrado em andamento, visa a investigação sobre a relação entre design e alimentação nas refeições de pessoas com deficiência visual e como o ato de se alimentar apresenta um caráter social. Dessa forma, será realizada a conceituação das disciplinas *food design* e design inclusivo bem como de aspectos relacionados a refeições de pessoas com deficiência visual, onde também serão apresentados exemplos de design de produtos inclusivos. Na sequência, serão abordados conceitos de memória, experiência e percepção e a sua relação com a deficiência visual. Finalizando-se com um relato pessoal de uma “experiência do experimentar” um jantar sensorial às cegas e a análise de seu cardápio impresso.

Palavras-chave: design contemporâneo; alimentação; design inclusivo; deficiente visual; memória; jantar sensorial.

Abstract

The relationships between design and food are present today involving innovative methods and processes related to food, society, technology and the environment. One aspect of Contemporary Design is the socially responsible project development, focused on the human being, their habits and ways of life, aiming at the inclusion of social groups. Thus, in this article, which is part of a master's dissertation in progress, aims to investigate the relationship between design and food in the meals of visually impaired people and how the act of eating has a social character. In this way, the conceptualization of the disciplines *food design* and inclusive design will be held as well as aspects related to meals of visually impaired people, where will be presented examples of inclusive product design. Next, concepts of memory, experience and perception and their relationship with visual impairment will be addressed. Concluding with a personal report of a “experiencing experience” a blind sensory dinner and analysis of their printed menu.

Keywords: contemporary design; eating; inclusive design; visually impaired; memory; sensory dinner.

¹ Especialista em Design Instrucional, Mestranda do Programa de Pós Graduação em Design, FAAC – UNESP, Bauru, SP, Brasil, ma.torres@unesp.br; ORCID: 0000-0001-8289-0446.

² Professora Doutora, Departamento de Design, FAAC – UNESP, Bauru, SP, Brasil. monica.moura@unesp.br; ORCID: 0000-0002-9994-6669.

1. Introdução

O Design Contemporâneo está associado a outras disciplinas e áreas de conhecimento em busca de soluções inovadoras. Tem como características a concepção de produtos com foco no ser humano, seus hábitos e estilos de vida, envolvendo desde aspectos sociais, como ambientais e tecnológicos.

O foco de nossa investigação está na relação entre design inclusivo e a refeição de pessoas com deficiência visual apresentando que por mais que o ato de se alimentar seja essencial para a sobrevivência humana, a alimentação tem um caráter social.

No Brasil, o número de cidadãos com deficiência visual ultrapassa a marca de 6,5 milhões de pessoas, das quais cerca de meio milhão foram diagnosticados com cegueira (IBGE, 2010).

Este artigo é o recorte de uma pesquisa de mestrado em andamento, cuja temática abrange a interface entre comida e design no cenário de inclusão para deficientes visuais. O texto inicia-se com a definição de Design e Alimento, seguindo para explanação sobre Design Inclusivo e a Refeição de Pessoas com Deficiência Visual. Na sequência, são abordados os conceitos de Memória, experiência e percepção. Esta conceituação terá como objetivo demonstrar que existe uma relação entre os temas contextualizados e que o design está presente em todas as atividades da vida cotidiana, como as ligadas à alimentação, envolvendo desde a produção e distribuição até o consumo dos alimentos.

Por fim, relata-se uma “experiência do experimentar” um jantar sensorial às cegas realizado na cidade de Bauru, interior do estado de São Paulo como forma de exemplificar a relação entre design e alimentação, no âmbito da inclusão. Onde também é realizada a análise do cardápio impresso produzido especialmente para o evento.

2. Design e Alimento

Na contemporaneidade, os projetos de design devem ser centrados na garantia da satisfação de desejos, boa experiência de uso e construção de significação, além de atender a requisitos de ergonomia, usabilidade e sustentabilidade de forma a impactar o indivíduo, a sociedade e o meio ambiente (NIEMEYER, 2014).

Segundo Krippendorff (2000a; 2000b), o design centrado no ser humano tem em vista a forma como vemos, interpretamos e convivemos com os artefatos. Deste modo, Krippendorff e Butter (2008), afirmam que os designers centrados no ser humano devem ter o comprometimento de projetar artefatos para que outras pessoas os utilizem, considerando que as experiências de uso podem ser bem distintas das suas. Com pensamento convergente, Norman (2006) apoia a ideia de um design centrado no usuário, tendo como princípios o desenvolvimento de produtos facilmente utilizáveis e compreensíveis, apoiados nos interesses e necessidades dos usuários.

Papanek (1972; 1976) defende que os designers devem projetar produtos com responsabilidade moral diante da sociedade, de modo que aspectos sociais, políticos, ecológicos e ambientais, intrínsecos à cultura e ao estilo de vida das pessoas sejam considerados. O autor propôs que o design deveria se ater ao desenvolvimento de produtos para a área de saúde, para países em desenvolvimento, assim como para idosos e deficientes, com o objetivo de proporcionar melhorias na qualidade de vida das populações.

O design aplicado a essas questões e também a aspectos educacionais e políticos passou a ser denominado como design com responsabilidade social, “estendendo-se desde as

necessidades de países em desenvolvimento até as necessidades especiais de idosos, pobres e portadores de deficiências” (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p.43).

No Design Contemporâneo, o foco é o ser humano (também chamado de usuário), seus hábitos e modo de vida. Moura (2010) declara que o Design Contemporâneo é marcado pelo rompimento de fronteiras e constituído por inúmeras possibilidades de relações e associações entre diversas áreas do conhecimento dialógicas a esse campo, como por exemplo a disciplina *food design* que associa o design e o alimento.

Assim, *food design* é o processo de design que leva soluções inovadoras para produtos, serviços e sistemas de alimentação, que engloba toda a cadeia, desde a produção, conservação, distribuição até a preparação, apresentação e consumo. É sustentado em quatro pilares: comida, sociedade, tecnologia e meio ambiente (ZAMPOLLO, 2016; 2017).

O consumo alimentar, segundo Bleil (1998), não se restringe apenas a fatores econômicos, mas também, a modelos socioculturais, preferências e aversões individuais ou coletivas, status, questões religiosas, influências publicitárias, entre outros, que contribuam na determinação das escolhas alimentares de um indivíduo ou de um grupo de pessoas. De acordo com Petrini (2009), o homem reinterpreta a natureza toda vez que se alimenta. Ao produzir, transforma os processos naturais para criação da própria comida. Quando prepara as refeições, faz uso de tecnologias que modificam a matéria: fogo, fermentação e conservação. E ao consumir, escolhe o modo, o conteúdo, o local e o momento de comer.

2.1. Design Inclusivo e a Refeição de Pessoas com Deficiência Visual

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 36 milhões de pessoas no mundo são cegas e outras 217 milhões tem baixa visão. No Brasil, de acordo com o Censo do IBGE de 2010, das mais de 6,5 milhões de pessoas com alguma deficiência visual, aproximadamente 530 mil são incapazes de enxergar (cegos) e 6 milhões possuem baixa visão (grande e permanente dificuldade de enxergar com 30% ou menos de visão no melhor olho). O Censo ainda aponta que a deficiência visual é a que mais afeta a população, se comparada aos outros tipos de deficiência.

A cegueira ou baixa visão podem ser congênita ou adquirida, de origem hereditária, prematuridade ou em consequência de traumas oculares e doenças associadas ao comprometimento visual, como atrofia do nervo óptico, retinopatia diabética, glaucoma, infecções, distrofias retinianas, catarata, entre outras. Conforme a OMS, se existisse mais ações efetivas de prevenção e/ou tratamento, 80% dos casos de cegueira poderiam ser evitados.

Questões sobre acessibilidade e Design Inclusivo começaram a ser discutidas nas últimas décadas do século XX. De acordo com Garcia (2008), desde 1981 a acessibilidade passou a ter maior importância em vários países. Enquanto que a expressão Design Inclusivo segundo Clarkson e Coleman (2015) foi usada pela primeira vez em 1994. É importante destacar que são conceitos distintos, enquanto um está em busca de soluções para adaptações de ambientes, produtos e serviços com o objetivo de atender às diferenças funcionais, o outro busca soluções que têm como essência de projeto o olhar para a diversidade (GOMES; QUARESMA, 2018).

O Design Inclusivo teve influência das políticas sócio econômicas escandinavas da década de 1960. Foi na Suécia que se originou o conceito de “Uma sociedade para todos”, referindo-se principalmente à acessibilidade. Esta proposta expandiu pelo Reino Unido e concomitantemente, conceitos semelhantes surgiram em outras localidades do mundo. Nos EUA, denominado como “Design Universal” e em outros países da Europa como o conceito de

“Design para Todos”, sendo este último incentivado pelo Instituto Europeu para o Design Inclusivo por meio da Declaração de Estocolmo, aprovada em 9 de maio de 2004, na Assembleia Geral Ordinária da Instituição (EIDD, 2004).

De acordo com Gomes e Quaresma (2018), o Design Inclusivo (DI) busca soluções que têm como essência de projeto o olhar para a diversidade:

O Design Inclusivo parte das peculiaridades, das características limitantes de grupos específicos para contribuir com a diversidade; ele reconhece formas específicas de uso colecionando múltiplas formas de utilizar um objeto; ele apresenta soluções específicas para grupos específicos de usuários e soluções mais amplas para uma quantidade maior de usuários. O Design Inclusivo visa a causar um impacto benéfico na vida do indivíduo com limitações peculiares, além de causar um impacto benéfico no uso de produtos por um grupo maior de usuários, aumentando a praticidade. O impacto atinge de forma positiva a sociedade com a promoção da autonomia e o aumento de pessoas mais ativas (GOMES; QUARESMA, 2018, p. 63).

Segundo Mace, “O Design Universal é o design de produtos e ambientes a serem usados por todas as pessoas, na maior extensão possível, sem a necessidade de adaptações ou desenho especializado”, desde que atendam aos sete princípios estabelecidos pelo Centro de Design Universal (CUD, 1997). São eles:

- Uso equitativo: o produto é útil e comercializável para pessoas com habilidades diversas;
- Uso flexível: o projeto acomoda uma ampla gama de preferências e habilidades individuais;
- Uso simples e intuitivo: o uso do produto é de fácil entendimento, independentemente da experiência do usuário, conhecimento, habilidades linguísticas ou nível de concentração atual;
- Informação perceptível: o produto apresenta as informações necessárias ao usuário de forma efetiva, independentemente das condições ambientais ou das habilidades sensoriais do usuário;
- Tolerância a erros: o produto minimiza os riscos e as consequências adversas de ações acidentais ou não intencionais;
- Baixo esforço físico: o produto pode ser usado de forma eficiente e confortável e com um mínimo de fadiga;
- Dimensão e Espaço para aproximação e uso: tamanho e espaço adequados são fornecidos para abordagem, alcance, manipulação e uso, independentemente do tamanho do corpo, postura ou mobilidade do usuário.

Segundo o CUD (1997), estes sete princípios podem ser aplicados para avaliar projetos existentes, orientar o processo de design e educar designers e consumidores a respeito das características de usabilidade em produtos e ambientes.

Diante de um modelo de desenvolvimento de produtos com formas “universais” para a fabricação em série e que proporcione altas margens de lucro, Papanek (1972) critica no “design das massas” a sua baixa qualidade de planejamento e o design sem responsabilidade social. Neste sentido, os Margolin (2004) divergem de Papanek, ao afirmar que o design social e o design para o mercado são dois pólos de uma constante, ou seja, ambos incorrem na

satisfação de necessidades e diferem em relação às prioridades econômicas, já que o objetivo do “modelo de mercado” é criar produtos para venda.

O “Design para Todos”, de acordo com a Declaração de Estocolmo:

[...] tem como objetivo permitir que todas as pessoas tenham oportunidades iguais de participação em todos os aspectos da sociedade. Para alcançar este objetivo, o ambiente construído, os objetos cotidianos, os serviços, a cultura e a informação - em suma, tudo o que é concebido e feito por pessoas para serem utilizados por pessoas - deve ser acessível, utilizável por todos na sociedade e sensível à evolução da diversidade humana (EIDD, 2004, p.2).

Deste modo, cabe questionar o “Design Universal” ou “Design para Todos”, pois ao considerar um padrão para ambientes, produtos, processos e serviços, são desconsideradas questões relacionadas à preferências e ao gosto individual, atenção com a diversidade cultural, socioeconômica e religiosa, diferenças de percepção sensorial (visual, tátil e sonora), bem como as necessidades especiais de pessoas com deficiências, idosos e doentes. Com isto, concluímos que o “Design Universal” ou “Design para Todos” é utópico.

Partindo das premissas do Design Inclusivo e da alimentação contemporânea, que envolvem questões culturais e individuais, relacionadas à forma, à preparação e ao consumo dos alimentos, e que estão presentes na identidade cultural, memória familiar, condição social e no estilo de vida moderno, com a escassez de tempo para o preparo de alimentos e maior consumo de comidas prontas (DIEZ-GARCIA, 1997; 2003), verifica-se a carência e demanda pelo desenvolvimento de soluções que incluam as peculiaridades específicas de pessoas com deficiência visual.

De acordo com Löbach (2001), no processo de desenvolvimento de produtos industriais, os designers e projetistas devem otimizar as funções de um produto de maneira a satisfazer às necessidades dos futuros usuários. O autor categoriza três tipos de funções relacionadas ao uso de produtos: práticas, estéticas e simbólica.

As funções práticas, conforme Löbach (2001), envolvem os aspectos fisiológicos do uso, ou seja, referem-se à capacidade do produto em atender a uma necessidade de uso. Bürdek (2006) também apresenta a função prática, no entanto faz referência a ela principalmente através das funções indicativas. Para Bürdek (2006), “as indicações se referem sempre às funções práticas dos produtos, isto é, a visualização de sua função técnica esclarece especialmente seu manejo ou manipulação” (BÜRDEK, 2006, p. 312).

Em produtos, a função estética ou, para Bürdek (2006), função estético-formal diz respeito às características dos objetos relacionadas à estética, independente do significado do conteúdo. Para Löbach (2001), a função estética está ligada também à capacidade do produto em sensibilizar o usuário, ou seja, “é um aspecto psicológico da percepção sensorial (sentidos visual, tátil e sonoro) durante o seu uso” (LÖBACH, 2001, p. 60).

Enquanto que a função simbólica é “determinada por aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso” (LÖBACH, 2001, p. 64).

Nessa perspectiva, Moura (2015) declara que no Design Contemporâneo a função de um produto ou objeto não está restrita aos aspectos formais-utilitários:

[...] e passa a ser relacionada às questões emocionais, à reativação das lembranças e dos vínculos afetivos, à satisfação, à fruição, à experiência, ao prazer sensível, ao valor, ao estilo pessoal, ao modo de vida e ao que se entende por qualidade, conforto, bem-estar e prazer estético e sensível (MOURA, 2015, p. 73).

Conforme Moura (2014), o ser contemporâneo busca prazer e conforto nos objetos, além da personalização, individualização e identidade. Os objetos de design “devem propiciar uma vivência, uma experiência, estabelecer relações emocionais, afetivas e subjetivas, além das objetivas, aquelas que se destinam à sua função” (MOURA, 2014, p. 30). Neste sentido, Moura (2014) afirma que na contemporaneidade o design se relaciona e atua até no setor de gastronomia.

Diante disto, cabe explicar sobre o *Design for Food* (Design para Alimentos), *Food product design* (Design de Produtos Alimentares) e *Eating Design* (Design do ato de comer), três das seis subdisciplinas do *Food Design* categorizadas por Zampollo (2013).

O Design para Alimentos tem como abordagem o desenvolvimento de produtos para distribuição (conter e armazenar), preparação (cozinhar e manipular) e comunicação (servir e comer) os alimentos embalagens, utensílios de cozinha e acessórios de serviço de mesa, tais como bandejas, pratos, (MARGOLIN, 2013; ZAMPOLLO, 2013). Assim, nesta categoria estão presentes as talheres e copos. Um bom exemplo a ser citado, onde a solução privilegia aspectos ergonômicos de uso é o projeto de design inclusivo *Folks Kitchenware for the Blind* (Utensílios de Cozinha para Cegos) criados pelo designer singapurense Chiam Yong Sheng Kevin, projetados para que pessoas cegas possam preparar uma refeição com comodidade, confiança e dignidade, conforme apresentadas nas Figuras de 1 a 5.

Na Figura 1 está representado um dispositivo para faca onde a solução de design tem como função permitir que usuários (cegos ou não) possam cortar os alimentos com mais segurança, uma vez que protege os dedos do contato direto com a lâmina. Além disso, o mecanismo se articula de forma a não comprometer a higienização.

Figura 1: Dispositivo de segurança para manuseio de faca



Fonte: <https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>

Na Figura 2, encontra-se uma tábua de cortar com encaixe para dois tamanhos de “pás” que têm como função facilitar a transferência dos alimentos cortados para os utensílios de servir, cozinhar ou armazenar.

Figura 2: Tábua de cortar com pás adaptáveis



Fonte: <https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>

Na Figura 3 têm-se uma grade de fogão que permite encaixar panelas de vários diâmetros sem que as mesmas escorreguem, proporcionando assim, maior segurança durante a cocção dos alimentos.

Figura 3: Grade de fogão com encaixes para panelas



Fonte: <https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>

Na Figura 4, encontra-se a solução para tampa de panela, que apresenta uma

empunhadura ergonômica e saída de vapor do seu lado oposto, evitando-se a ocorrência de queimaduras. Além disso, o formato da tampa também permite apoiar a colher que está sendo utilizada no processo de preparo da comida.

Figura 4: Tampa de panela multiuso com saída de vapor



Fonte: <https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>

Na Figura 5 é representada uma colher de chá que possui uma boia que sobe conforme o nível de líquido vai aumentando. Esta solução evita o transbordo e permite que o deficiente visual sirva o líquido quente sem se queimar.

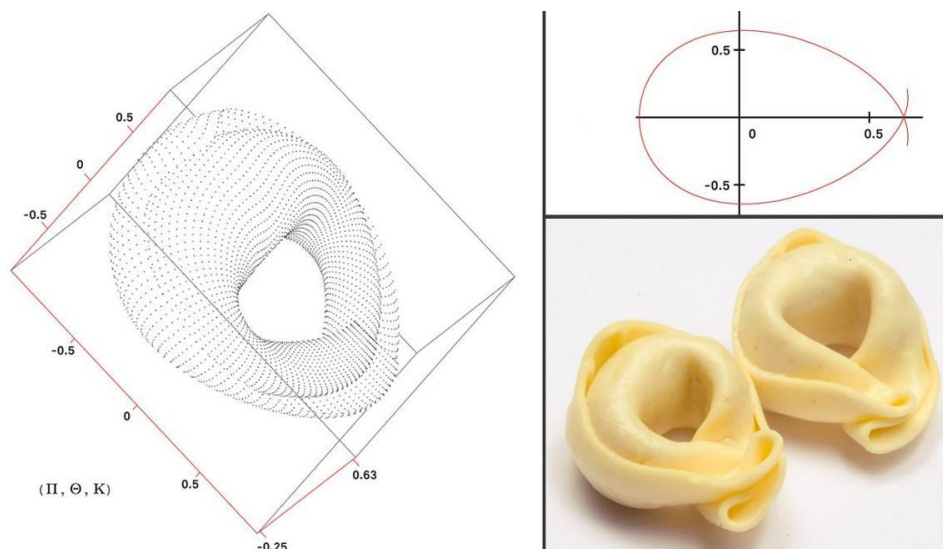
Figura 5: Colher com indicador de nível de líquido



Fonte: <https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>

A subdisciplina Design de Produtos Alimentares está relacionada ao projeto de produtos alimentícios produzidos em alta escala industrial, como o macarrão (ZAMPOLLO, 2013). Neste sentido, ao considerarmos as refeições de pessoas cegas ou com baixa visão, mais especificamente aquelas em que a deficiência é adquirida, o formato desempenha um papel importante não somente na ativação da memória que auxiliará o reconhecimento dos alimentos, mas também na relação de consumo no ato de comer, facilitando ou dificultando a interação entre a pessoa e a comida, conforme observado na Figura 6.

Figura 6: *Tortellini* – design único que remete à um tipo de massa



Fonte: Legendre (2011)

Já a subdisciplina Design do Ato de Comer estuda a experiência individual ou coletiva de interação entre pessoas e alimentos em qualquer situação de consumo, seja comer em restaurantes, uma pipoca no cinema, um piquenique no parque ou um sanduíche na rua (ZAMPOLLO, 2013). As relações entre pessoas e alimentos vão além das necessidades físicas, crescendo assim, a ideia de que há grande diferença entre comer, um ato social e nutrir-se, uma atividade biológica (BLEIL, 1998).

O ato de comer está relacionado à identidade, aos valores e estilo de vida. Uma refeição envolve aspectos ligados à memória, vivências, percepções e estímulos sensoriais. No início do século XX, o médico oftalmologista Émile Javal³ realizou os primeiros estudos que abordavam a relação social na alimentação de pessoas cegas, dizendo que: “É importante para o cego saber que os seus hábitos à mesa são idênticos aos da sociedade onde vive” (WIDERBERG; KAARLELA, 1981).

Em consonância aos conceitos apresentados, cabe apresentar alguns apontamentos já levantados durante pesquisa em andamento realizada no Lar Escola Santa Luzia para Cegos, localizado na cidade de Bauru, no estado de São Paulo, onde constatou-se que algumas pessoas com cegueira adquirida desaprenderam a se alimentar porque alguns membros de suas famílias não lhe proporcionaram liberdade para fazê-lo, não permitindo a autonomia do sujeito, uma vez que passaram a lhes dar a comida na boca.

Outro aspecto é a falta de companhia ou de tornar o ato de se alimentar um ato social de integração, uma vez que, a dificuldade encontrada pelas pessoas com deficiência visual no ato de alimentação nas principais refeições, por exemplo, derrubando a comida, levando o prato a boca, comendo com as mãos, faz com que muitas pessoas, familiares ou acompanhantes/cuidadores e outros, deixem o deficiente isolado no ato da refeição, motivo também do isolamento social dos cegos e baixa visão. Poucos têm a vivência ou experiência de frequentar lugares semi públicos ou públicos, como restaurantes ou lanchonetes devido a rejeição da família para isso, ou da autocrítica e vergonha do próprio deficiente.

3. Memória, Experiência e Percepção

A memória consiste no processo de reconstituição de percepções passadas impregnadas de lembranças análogas a uma percepção presente, bem como da comparação com outras experiências (BERGSON, 1990; CARDOSO, 2016). Ela “é a experiência deslocada do seu ponto de partida na vivência imediata” (CARDOSO, 2016, p. 74). Nas pessoas com cegueira congênita, a memória está ligada aos outros sentidos e a falta de visão, faz com que a memória visual esteja relacionada ao imaginário. De acordo com Sacks (2010) as imagens e memórias visuais se conservam mesmo depois de décadas após adquirida a deficiência. Um exemplo disto é o depoimento de uma mulher que perdera a visão aos quinze anos, que escreveu:

Embora eu seja totalmente cega [...] considero-me uma pessoa muito visual. Ainda "vejo" objetos à minha frente. Agora que estou digitando, posso ver minhas mãos no teclado. [...] Não me sinto à vontade em um novo ambiente enquanto não tiver um quadro mental de seu aspecto. Também preciso de um mapa mental para me deslocar independentemente (SACKS, 2010, p. 208).

³ Segundo Gill et. al. (2007), Émile Javal se interessou pela condição de cegos e escreveu um livro de conselhos práticos “Entre Aveugles” ao final de sua vida após ter se tornado cego por conta do glaucoma.

GILL, R. H., D.B.O.T., C.O., C.O.M.T. Historical Vignette: Louis Émile Javal (1839–1907): The Father of Orthoptics. In: Board of Regents of the University of Wisconsin System, American Orthoptic Journal, Volume 57, 2007.

As experiências em sua maioria são acessadas por meio da memória, estão relacionadas com a percepção e a capacidade individual de lembrar situações vividas ou apreendidas e relacioná-las com o contexto atual de modo a contribuir com a formação e preservação da identidade de cada um (CARDOSO, 2016). Segundo Perullo (2010) a experiência compreende uma dimensão multifacetada, que abrange faculdades mentais como a percepção, a memória, a imaginação e a introspecção.

De acordo com Löbach (2001, p.62), “o uso sensorial de produtos industriais depende de dois fatores essenciais: das experiências anteriores com as características estéticas (forma, cor, superfície, som etc.) e, por isto, a percepção consciente dessas características”.

A percepção é um procedimento complexo, que compreende processos cognitivos, como memória, visão, leitura, fala, atenção, entre outros (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005). A alimentação é um exemplo disto, uma vez que envolve símbolos e crenças, a reconstrução de memórias e redefinição de identidades através de representações e imaginários (CARDOZO; FERRANTE; ALMEIDA; PASCHOALINO, 2018). Perullo (2010) defende que uma parte importante da identidade de um indivíduo, moldando a sua percepção está relacionada com a comida, uma vez que esta é um dos mais eficazes ativadores de lembranças.

4. A “Experiência do Experimentar” Um Jantar Sensorial

No dia 14 de junho de 2019 aconteceu na Casa do Médico da cidade de Bauru sob a promoção do Rotary Club Bauru Norte o 2º Jantar Sensorial em prol da Associação de Surdos de Bauru (ASBA), APAE e Lar Escola Santa Luzia para Cegos, no qual a autora e familiares tiveram a oportunidade de participar.

A proposta do Jantar Sensorial é a tentativa de proporcionar uma experiência que faça os participantes “sentir” e “refletir” sobre as dificuldades enfrentadas por pessoas com deficiência visual e/ou auditiva, na vida cotidiana.

Ao chegar no local do evento, ainda do lado de fora do prédio, as pessoas eram convidadas a vendar seus olhos, para posteriormente adentrarem e serem acomodadas nas mesas. Elas eram guiadas por voluntários que indicavam a localização das cadeiras bem como a disposição dos utensílios na mesa (cabe destacar que os talheres e copos estavam dispostos conforme regras ocidentais seguindo a composição da mesa tradicional – guardanapo no centro, três garfos a esquerda, três facas a direita, uma taça do lado superior direito e uma colher de sobremesa acima; os quatro pratos foram sendo trazidos e retirados no decorrer do jantar – posicionados no centro, onde inicialmente estava o guardanapo). Além disto, os participantes foram informados que se precisassem de algo, bastariam levantar o braço que seriam prontamente atendidos por membros da equipe treinados.

Nenhum dos participantes tinha conhecimento do cardápio a ser oferecido, reafirmando a proposta de um jantar às cegas, empregado no evento em duplo sentido, às cegas por desconhecer o cardápio e às cegas porque as pessoas videntes estavam vendadas.

Inicialmente foi oferecido a todos os participantes bebidas (refrigerante e água) e servido um *Couvert* com conteúdo não informado. Apenas disseram que poderia pegar com as mãos. Através da percepção tátil, olfativa e gustativa e também das lembranças de formas, texturas, aromas e sabores a autora pode identificar que o *Couvert* havia sido servido em um prato de sobremesa e que ali estavam uma fatia de pão italiano e um *grissini* (tipo de pão italiano, em formato de palito, bem crocante), acompanhados de um patê de sabor não reconhecido.

Após finalizada a degustação do *Couvert*, os pratos foram recolhidos e as pessoas puderam retirar as vendas por um instante. Neste momento, os participantes tiveram acesso aos cardápios impressos uma vez que deveriam escolher uma sobremesa dentre as duas opções disponíveis. No entanto, o pedido teria de ser realizado em Língua Brasileira de Sinais (Libras), seguindo as ilustrações impressas no cardápio (Figura 7). A autora acabou optando pela primeira opção “Tartaleta Meio Amargo e Caramelo” por dois motivos: o primeiro por ser tratar de sabores mais conhecidos e, o segundo, pela menor dificuldade de realização dos sinais.

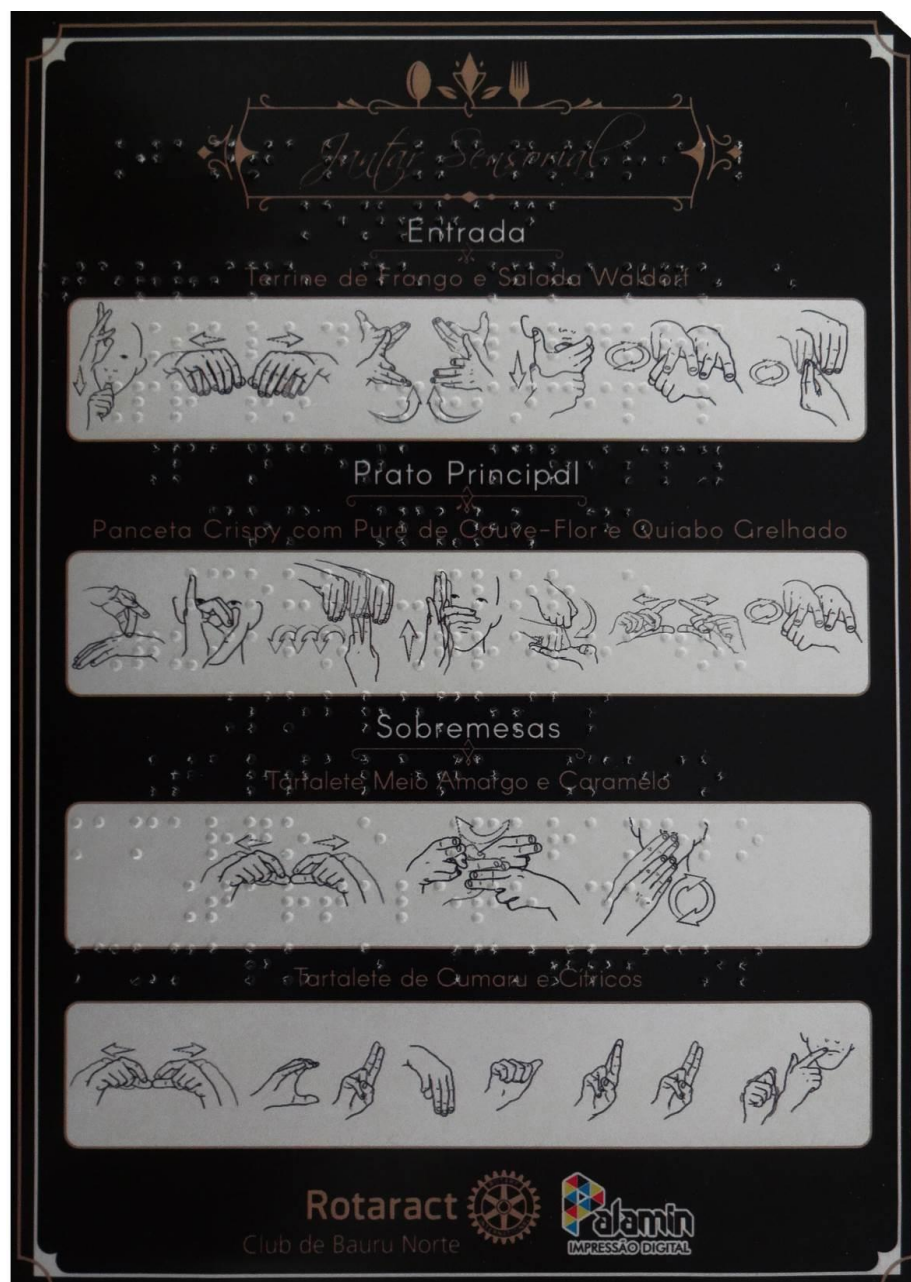
Depois de feito o pedido das sobremesas, os participantes voltaram a colocar as vendas para prosseguir com a experiência. Neste momento, eles já tinham conhecimento dos pratos que seriam servidos. A entrada estava bastante saborosa e as pessoas da mesa não tiveram grandes dificuldades de interação com os talheres e os alimentos. Quanto ao prato principal, a textura e o sabor dos alimentos servidos não agradaram, principalmente a “Panceta Crispy”. É compreensível que a ideia de mistura de texturas tenha sido pensada também como parte da experiência, pois de fato todas as pessoas da mesa tiveram mais dificuldades para comer. A própria autora trouxe, por mais de uma vez, o talher à boca sem nenhum alimento. Mas, independentemente de quaisquer dificuldades, o paladar é o que prevalece e todos que estavam na mesa tiveram uma sensação desprazerosa com este prato, renegando o alimento e deixando-o de lado. A experiência encerrou-se com a degustação das sobremesas, que assim como a entrada, estavam muito saborosas e de fácil interação.

É digno de nota que tendo conhecimento do cardápio e ativando a memória visual e gustativa, tanto na entrada, como no prato principal e na sobremesa tornou-se mais fácil a identificação de qual alimento se estava comendo.

Além da experiência com as comidas, cabe explicar sobre outras sensações, tais como: dor de cabeça e exaustão física. A primeira, como consequência do barulho (as pessoas privadas do sentido da visão, aumentam o som de suas falas, tornando o ambiente ruidoso e desconfortável) e de forçar a visão para tentar olhar por debaixo das vendas.

E a segunda, por conta da tensão nos ombros provocada pela preocupação com a realização de movimentos que pudessem gerar inconveniências, como derrubar um copo, por exemplo, além da constante sensação de ter alguém posicionado atrás da sua cadeira, como se fosse um guarda costas, embora esta sensação não passasse de pura imaginação pela restrição da visão, pois os atendentes estavam próximos, mas não necessariamente estavam atrás o tempo todo.

Figura 7: Cardápio impresso do jantar sensorial



Fonte: Arquivo pessoal

Face à “experiência do experimentar” um jantar sensorial faremos uma breve explanação sobre dois aspectos relacionados ao design. O primeiro, refere-se a função simbólica dos objetos (móveis e utensílios) e dos alimentos, manifestada através de elementos estéticos como formas e texturas que foram percebidas sensorialmente e por meio de associações com experiências passadas, como por exemplo, a identificação do lado de corte da faca ou do lado côncavo da colher, do tamanho dos pratos, assim como o reconhecimento dos alimentos. Já o segundo, é sobre o cardápio inclusivo impresso, que por sinal, foi uma excelente iniciativa. No entanto, possui alguns aspectos que precisam ser melhorados e tratados a fim de caracterizar um projeto de design gráfico inclusivo, pois da forma como foi elaborado, ficou uma peça gráfica que atende mais aos cegos alfabetizados

em Braille, excluindo pessoas com menor acuidade visual, como idosos, por exemplo. Neste sentido, cabe destacar que pequenos detalhes representam uma importante função, como por exemplo o corte no canto superior direito que permite ao cego identificar a correta posição de leitura.

Realizada a análise da peça gráfica (cardápio) apresentamos algumas indicações para melhoria do projeto, tais como:

- **Elementos tipográficos** (Figura 8): Escolher outra tipografia em que as letras “a” e “o” minúsculas não sejam parecidas e que tenha um traço mais espesso; melhorar o contraste de cores e rever os corpos e pesos dos textos;

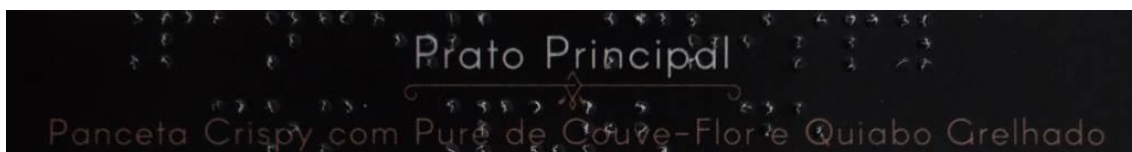
Figura 8: Detalhe do cardápio (elementos tipográficos)



Fonte: Arquivo pessoal

- **Cores** (Figura 9): Melhorar o contraste e escolher cores/tonalidades que possibilitem maior legibilidade às pessoas com baixa visão;

Figura 9: Detalhe do cardápio (cores)



Fonte: Arquivo pessoal

- **Composição e layout** (Figura 10): Para fazer uso do mesmo método de impressão e acabamento é necessário realizar alterações na localização dos pontos em Braille para não prejudicar a leitura alfabética e também não “machucar” a tinta do papel; reforçar os traços das ilustrações; rever a hierarquia/tamanho das informações para que as ilustrações em Língua Brasileira de Sinais (Libras) estejam no mesmo nível hierárquico que as traduções em Português e Braille.

Figura 10: Detalhe do cardápio (composição e layout)



Fonte: Arquivo pessoal

Em relação à composição e layout, cabe citar que é possível o desenvolvimento de peças gráficas inclusivas em que o braille sobreescreve textos e imagens sem que haja prejuízo da legibilidade. Exemplo disto, é a tecnologia idealizada pela designer Wanda Gomes denominada *braille.br*⁴, que a partir de técnicas serigráficas permite a aplicação do braille preservando a qualidade da impressão offset do texto ou imagem, como exemplificado nas Figuras 11 e 12.

Figura 11: exemplo de aplicação do *braille.br* (mapa tátil da Unicamp)



Fonte: www.wgproduto.com.br

⁴ *braille.br*: Para mais informações acesse o site <https://www.wgproduto.com.br/braillebr>

Figura 12: Exemplo de aplicação do braille.br (livro infantil – Coleção Adélia)



Fonte: www.wgproduto.com.br

5. Considerações Finais

Os conceitos de Design Contemporâneo, Design Inclusivo com foco nas pessoas com Deficiência Visual, *Food Design*, Memória, experiência e percepção foram apresentados para mostrar que há uma conexão entre eles e que o design está presente em tudo o que nos rodeia, também tem um papel importante na relação sujeito ou usuário e no espectro da alimentação, seja na concepção de um produto alimentício (*Food product design*), no projeto de uma embalagem (*Design for Food*) e até mesmo no valor social que uma refeição representa (*Eating Design*).

Apresentou-se a relação entre alimentação, design inclusivo e pessoas com deficiência visual, onde foi mostrado como exemplo de design de produto inclusivo relacionado à

interação entre pessoas cegas e os alimentos no preparo de suas refeições o projeto *Folks Kitchenware for the Blind* (Utensílios de Cozinha para Cegos). Abordou-se a presença do design na concepção do alimento e como o formato pode influenciar o consumo. Também foram apresentados alguns apontamentos relativos à refeição de pessoas com deficiência visual e como o ato de se alimentar possui um caráter social.

Além disto, foi apresentado como a memória, experiência e percepção são conceitos interligados e que se mantêm a memória visual mesmo com a perda da visão.

Por fim, relatou-se a “experiência do experimentar” um jantar sensorial às cegas com o objetivo de apresentar a presença e importância do design também nas relações de consumo alimentar. A percepção da autora é que a experiência do jantar pouco reflete as dificuldades que os deficientes encontram na vida cotidiana, pois lá os participantes estavam assistidos à todo o momento, algo bem diferente da realidade ao imaginarmos um jantar em um restaurante, onde os profissionais, ambiente físico e materiais gráficos, por exemplo, não foram respectivamente treinados e projetados para atender uma pessoa com deficiência.

Contudo, a produção de mais eventos gastronômicos às cegas, realizados por exemplo em refeitórios de escolas e indústrias, restaurantes e igrejas, podem provocar uma reflexão e colaborar para a sensibilização do público vidente sobre as dificuldades enfrentadas pelas pessoas com deficiência visual em uma das principais atividades da vida diária, o ato de se alimentar. Deste modo, tais ações, aliadas ao design com responsabilidade social, com o desenvolvimento de produtos inclusivos, como utensílios e produtos gráficos podem contribuir para a integração e socialização destas populações em suas refeições.

Referências

- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BLEIL, Susana Inez. “O padrão alimentar ocidental: considerações sobre a mudança de hábitos no Brasil”. In: **Cadernos de Debate**, v.6, p.1-25, 1998.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- CARDOZO, Daiane Roncato; FERRANTE, Vera Lúcia Silveira Botta; ALMEIDA, Luiz Manoel de Moraes Camargo; PASCHOALINO, Augusto. Hábitos alimentares: desvendando padrões e escolhas sociais. In: **Revista Interdisciplinar de Tecnologias e Educação** – Vol. 4, n. 1 – Edição Especial 2018 Agroecologia e Desenvolvimento Territorial.
- CLARKSON, P. John; COLEMAN, Roger. *History of inclusive design in the UK*. **Applied Ergonomics**, v. 46, p. 235-247, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.002>>. Acesso em: 16 jun. 2019.
- CUD – THE CENTER OF UNIVERSAL DESIGN. **The principles of universal design**. [1997]. Disponível em: <https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm>. Acesso em: 07 de maio de 2020.
- DIEZ-GARCIA, Rosa Wanda. Práticas e comportamento alimentar no meio urbano: um estudo no centro da cidade de São Paulo. **Cadernos de Saúde Pública** (Rio de Janeiro), v.13, n.3, p.455- 467, 1997.

- _____. Reflexos da globalização na cultura alimentar: considerações sobre as mudanças na alimentação urbana. In: **Revista de Nutrição**, Campinas, out./dez., 2003.
- EIDD. **Declaração de Estocolmo**. Assembleia Geral Ordinária do Instituto Europeu para o Design Inclusivo. Assinada em 9 de maio de 2004. Disponível em: <http://dfaeurope.eu/wp-content/uploads/2014/05/Stockholm-Declaration_portuguese.pdf>. Acesso em 10 jun. 2019.
- FERTHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós - Modernismo**. Amarilys Studio Nobel, 1995.
- GARCIA, Carla Cristina. **Sociologia da Acessibilidade**. Curitiba: Iesde, 2008.
- GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. **Introdução ao design inclusivo**. 1.ed. – Curitiba: Appris, 2018.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. [2010] **Censo Demográfico**. Divulgados em 2011. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=9749&t=resultados>>. Acesso em: 22 ago. 2018.
- KEVIN, Chiam Yong Sheng. **Folks Kitchenware for the Blind**. 2017. Disponível em: <<https://kevinchiam.com/folks-kitchenware-for-the-blind>>. Acesso em: 15 abr. 2019.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no usuário: uma necessidade cultural. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 87-98, 2000a.
- _____. *Propositions of Human-centeredness: A Philosophy for Design*. In: **DURLING, D.; FRIEDMAN, K. (Eds.)**. Doctoral Education in Design: Foundations for the Future. Staffordshire (UK): Staffordshire University Press, 2000b. p.55-63
- _____; BUTTER, Reinhart. *Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts*. In **SCHIFFERSTEIN, H.N.J.; HEKKERT, P. (Eds.)**. Product experience. New York: Elsevier, 2008.p.353-376.
- LEGENDRE, George L. **Pasta by Design**. London: Thames & Hudson, 2011.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial** – Bases para a configuração dos produtos Industriais. São Paulo: Editora Blucher, 2001.
- MACE, Ron. **Extraído do site The Center for Universal Design**. Disponível em: <https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/about_ud.htm>. Acesso em 10 jun. 2019. Tradução nossa.
- MARGOLIN, Victor. *Design Studies and Food Studies: Parallels and Intersection*. In: **Design and Culture**, v.5, n. 3, p. 375-392, 2013.
- _____; MARGOLIN, Sylvia. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa In: **Revista Design em Foco**, Salvador: EDUNEB, vol.1, n. 01, jul/dez, p. 43-48, 2004.
- MOURA, Mônica. **Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.
- _____. Design Contemporâneo: Poéticas da Diversidade no Cotidiano. In: **Arte-ciência: processos criativos** [recurso eletrônico] / organização Evandro Fiorin, Paula da Cruz Landim, Rosângela da Silva Leote. – 1. ed. – São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 61-80, 2015.
- _____. Poéticas do Design Contemporâneo: A Reinvenção do Objeto. III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2010, Goiânia. **Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual**. Goiânia: Editora da UFG, 2010.

- NIEMEYER, Lucy. Design contemporâneo no Brasil. In: MOURA, Mônica. **Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.
- NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. London, UK: Thames and Hudson Ltd, 1972.
- _____. *Twelve Methodologies for Design – Because People Count*. In: **Design For Need. The Social Contribution of Design. An anthology of papers presented to the Symposium at the Royal College of art**, London, April 1976. [S.l.]: ICSID, 1977. p. 118-125.
- PERULLO, Nicola. **Filosofia della gastronomia laica: il gusto come esperienza**. Roma: Meltemi, 2010.
- PETRINI, Carlo. **Slow Food: princípios da nova gastronomia**. São Paulo: Editora Senac, 2009.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- SACKS, Oliver. **O olhar da mente**. Companhia das Letras, 2010.
- WIDERBERG, Lloyd C.; KAARLELA, Ruth. **Techniques for eating: a guide for blind persons**. Kalamazoo: Western Michigan University; 1981.
- ZAMPOLLO, Francesca. Food and design: space, place and experience. **Hospitality And Society**, v. 3, n. 3, p. 181–187, 2013.
- _____. **Food Design 101**. Curso Online, 2016. Disponível em: <<https://onlineschooloffooddesign.teachable.com/p/food-design-101>>. Acesso em: 25 jun. 2019.
- _____. **The four Food Design pillars**. 2017. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/321835683>>. Acesso em: 06 mai. 2019.