

Personagens de representação Inclusiva: em busca da diversidade de representação no projeto ProLearn4ALL

Nuno Fragata Marques - LIDA, CICS.NOVA.IPLeiria-iACT, ESAD.CR, Politécnico de Leiria, Portugal

Carla Freire - CI&DEI, CICS.NOVA.IPLeiria-iACT, ESECS, Politécnico de Leiria, Portugal

Catarina Mangas - CICS.NOVA.IPLeiria-iACT, CI&DEI, ESECS, Politécnico de Leiria, Portugal

A representação e a inclusão são preocupações contemporâneas, sobretudo numa época em que diariamente surgem notícias e estudos que questionam pressupostos e formas de representatividade, tais como acusações de *whitewashing* relativas a insensibilidade racial na representação em cinema ou relatos de *body shaming* em redes sociais.

A União Europeia tem definidas diretivas antidiscriminação que estabelecem “um quadro jurídico para o combate à discriminação baseada em motivo de origem racial ou étnica” (Diretiva 2000/43/CE, p.L180/24), assim como a Constituição da República Portuguesa define no artigo 13º que “Todos os cidadãos têm a mesma dignidade social e são iguais perante a lei.” E no artigo 71º “Os cidadãos portadores de deficiência física ou mental gozam plenamente dos direitos e estão sujeitos aos deveres consignados na Constituição, com ressalva do exercício ou do cumprimento daqueles para os quais se encontrem incapacitados”. A Convenção sobre os direitos das pessoas com deficiência, no artigo 24º refere que as pessoas com deficiência devem ter o direito a desenvolver competências práticas e sociais para que possam participar de forma plena e igual na educação e enquanto membros da comunidade. O Decreto-Lei nº 54/2018, artigo 1.º estabelece “os princípios e as normas que garantem a inclusão, enquanto processo que visa responder à diversidade das necessidades e potencialidades de todos e de cada um dos alunos, através do

aumento da participação nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade educativa.”

Tendo como base o respeito pela diversidade de cada um, da sua potencialidade e a sensibilização para a aceitação da diferença, o ProLearn4ALL, um projeto de investigação Científica e de Desenvolvimento Tecnológico (IC&DT)³¹ do Politécnico de Leiria, direcionou-se para o desenvolvimento de produtos lúdico-pedagógicos acessíveis a crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB) procurando “contribuir para educar melhores cidadãos que irão crescer fomentando hábitos e atitudes de inclusão” (Mangas, Freire, & Santos, 2018, p.721) através do aumento do conhecimento das crianças sobre as características da deficiência. Criaram-se e reuniram-se numa maleta, recursos que, de uma forma lúdica, dão a conhecer os principais domínios da deficiência (auditivo, intelectual, motor e visual). Sendo desenvolvido de uma forma colaborativa, o projeto assentou no cruzamento das áreas disciplinares da Inclusão, do Design e da Educação. Usando uma metodologia de investigação baseada em problemas, são envolvidos docentes, investigadores, técnicos e estudantes de diversos níveis do Ensino Superior, possibilitando a troca de experiências e conhecimentos, permitindo testar, analisar e testar de novo, afinando raciocínios e a produção de materiais.

O produto final deste projeto, enquanto objeto, surge como uma maleta que contém: 5 harmónios para apresentação de personagens, 4 jogos lúdico-pedagógicos, 1 história em diferentes formatos (livro em papel e formato audiovisual com Língua Gestual Portuguesa), organizados por seções e temáticas (domínios da deficiência) que se sucedem. A maleta depois de aberta resulta num conjunto de caixas, cada uma contendo objetos gráficos e peças específicas. A forma como os objetos gráficos e as peças dos jogos foram organizados na maleta foi pensada numa ordem específica, sendo que os vários elementos surgem como parte integrante de uma narrativa, da qual a própria maleta faz parte. Abrindo a maleta acede-se, num primeiro nível, a um conjunto de harmónios, sendo cada um associado a uma personagem com

³¹ Cofinanciado pelo FEDER – Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional, no âmbito do Programa Portugal 2020, através do CENTRO2020 – Programa Operacional Regional do Centro.

características específicas. O aspeto gráfico e o manuseamento de cada harmónio foram criados a partir das características de cada personagem, sendo cada harmónio diferenciado dos restantes. Os quatro níveis seguintes albergam um jogo pedagógico cada, correspondendo aos diferentes domínios da deficiência. Num último nível acede-se à história final, que reúne as diferentes personagens numa narrativa em que, para encontrarem a solução para um problema premente, têm de atuar em conjunto, mobilizando as suas competências. A existência de ilustrações é um dos pontos de união entre os vários produtos da maleta.

“Drawing is not, or shouldn't be, a passive activity”, referem Salisbury e Styles (2012, p. 56) em *Children's Picturebooks*. Ao desenhar a partir da observação, as marcas descrevem contornos, mas também delineiam e acentuam aquilo que nos puxa pela curiosidade enquanto indivíduos. De um modo similar, uma ilustração, assumindo-se como um desenho acabado, terá marcas e relações de força que direcionam a curiosidade do leitor.

Andrew Hall (2011), por seu turno, enuncia que uma imagem tem o poder de comunicar de uma forma instantânea, de se dirigir a uma audiência, tem a capacidade de colocar o leitor no interior da imagem, de representar de uma forma literal a experiência humana de ver algo, de ser apelativa e bela, de poder ser organizada sequencialmente de modo a comunicar uma narrativa, de potenciar uma ligação direta a emoções, a memórias e a experiências.

Representar será como posicionar algo em relação a uma outra coisa de forma a produzir significados. Criar uma apresentação para algo, atribuindo-lhe um valor. Criar e deixar pistas para ajudar à criação de uma visão e de raciocínios.

Uma forma tentada pela empresa tecnológica *Facebook* para lidar com a representação de diversidade foi a criação de um conjunto de ilustrações em que todas as personagens possuíam pele em tonalidades de azul. Trace Byrd (2019, em linha), diretor de arte, clarifica a intenção: “We tried a solution in which we homogenized the characters in our illustrations so that they almost appeared without race or gender”. A abordagem da empresa ganha justificação ao pretender relacionar diversidade com identificação pessoal, em vez de ligar diversidade com aspetos quantitativos. Ou seja, em vez de colocar ênfase na quantidade de representados (um

número), coloca ênfase na sensação de pertença (um sentir). Esta foi uma forma encontrada para contornar a representação de diversidade, mais tarde afinada com a representação de tons de pele com diferentes tonalidades de cores como o cinzento. Esta criação de atenção num determinado atributo gerou reações. Meg Robichaud (2018, em linha) refere

if you want to be inclusive, you need to illustrate different people, not different attributes. Instead of trying to imagine the average person, and then plug in the various attributes—which, uh, inevitably somehow start to look like us—we set out to illustrate every person. Or, rather, any person, so long as they were specific and complete.

A abordagem e o complemento que a observação que Meg Robichaud faz revela um caminho que coloca a importância na criação de personagens que, sendo específicas e completas na sua diversidade, possam ser vistas como pessoas e por isso gerar empatia.

O desafio da criação gráfica das personagens para o projeto ProLearn4ALL consistiu em torná-las apelativas, diversas e representativas da realidade. Representar a diversidade é representar um conjunto de diferenças com vários graus de subtilidade. Criar uma personagem inclusiva é criar uma personagem com características que permitam a identificação com a personagem. Como princípio guia para a criação gráfica assume-se a procura de simplicidade nas formas das personagens. Partindo da simplicidade, trabalhando a partir de formas geométricas básicas e relações de tamanho, volume e altura, cada personagem ganha um corpo próprio. Acrescentar detalhes como tonalidade de pele, características de cabelo, pormenores faciais, roupas e acessórios leva à criação de silhuetas diferenciadoras para cada personagem. Cada uma foi criada procurando uma variedade de representação que de alguma forma pudesse espelhar a potencial realidade existente numa sala de aula, entre crianças de idades similares, mas com características e capacidades distintas, procurando mostrar a diversidade como norma. Das cinco personagens criadas, uma caracteriza-se por não apresentar uma deficiência explícita, enquanto as restantes têm características associadas à surdez, à perturbação do espectro do autismo, à cegueira e à deficiência física. Cada personagem possui características gráficas específicas que se relacionam com gostos (por exemplo o verde lagarto da

personagem que domina o assunto Dinossauros), com características físicas (por exemplo a cadeira de rodas de outra das personagens), com características psicológicas (por exemplo o cabelo em forma de coração da personagem mais empática).

Compreendemos existirem, em cada uma das personagens, características a reforçar positivamente, no que se refere à rentabilização das capacidades particulares, e armadilhas a evitar, tais como estereótipos. Neste sentido, pretende-se reforçar que: crianças com deficiência podem viver de forma plena e ativa; gostos e atividades não têm relação direta com género; existem diferentes tipos de corpo; as personagens, independentemente das suas características específicas, são pares. No que se refere a elementos a evitar, destacam-se: as características apresentadas de forma caricatural; as personagens com uma única tonalidade de pele; a falsa posição de inferioridade das personagens; mostrar a deficiência da personagem como sendo uma característica própria e não como sendo uma limitação ou incapacidade.

A partir de uma base gráfica que permitisse compreender que o conjunto de personagens pertence a um mesmo universo, os seus corpos foram diferenciados, criados tendo por base formas e linhas tendencialmente arredondadas e angulares consoante a especificidade de cada personagem. A tonalidade de pele varia nas cinco personagens, indo de um tom escuro próximo do negro a um tom claro próximo do branco. O cabelo/penteado de cada personagem é diferenciado de forma a permitir um reconhecimento individual mais imediato e a poder transmitir algum tipo de informação complementar.

O estilo visual gráfico das ilustrações finalizadas resultou no uso de formas simples, com alguma possibilidade de distorção nos corpos para criação de expressividade, mas não perdendo a referência visual das articulações como joelhos e cotovelos, para que não se deixe de estabelecer uma relação com os movimentos de um corpo humano real. Existem contornos definidos para as formas, no entanto, consoante a ilustração os contornos são mais ou menos presentes por haver 'como que um pintar por cima deles', as cores são aplicadas como se pudessem ter sido pintadas a lápis de cera, por vezes fugindo um pouco aos espaços delimitados pelos contornos. O estilo visual procurou referenciar a experiência das crianças do 1º CEB que aprendem a representar e a expressar-se visualmente.

Em alguns dos produtos gráficos as ilustrações visuais foram complementadas por ilustrações táteis, usando uma linha de contorno com espessura definida e texturas que se sobrepõem em cada página. O complemento (assim identificado por não haver uma relação de tradução entre a informação visual e a informação tátil, apesar de terem sempre elementos comuns) surge da noção de partilha e exploração em grupo, de as crianças poderem descobrir as imagens em conjunto, de poderem ler com os olhos e com os dedos. A comunicação, no caso específico do livro “E Aqui Estamos!”, história final, vive da possibilidade de experimentar a comunicação deste modo complementar.

Criar personagens é criar empatias, procurar criar espaços entre formas e pistas visuais para que surja a identificação e a criação de perspetivas diversas. Espaços para motivações e necessidades. Procurar testar e ir além de ideias pré-concebidas (por outros e por nós enquanto criadores). No processo de criação das personagens para o projeto ProLearn4ALL, a equipa de projeto/o ilustrador colocou o seu *knowhow* a favor da criação de personagens de forma a transmitir uma mensagem ao longo de diversos materiais audiovisuais (ilustrações em materiais gráficos manuseáveis, ilustrações com complemento de texto e Braille, ilustrações animadas em vídeo com Língua Gestual Portuguesa). Quando o meio de transmissão da mensagem foi o meio impresso, havendo um complemento entre a informação apresentada de forma visual e a informação apresentada de forma tátil, entre as características específicas de cada uma das personagens e as características específicas de cada harmónio que as apresentam. Os destinatários foram crianças do 1.º CEB em contexto de sala de aula e o efeito pretendido foi o ganho de consciencialização em relação à diferença e a promoção da inclusão.

A procura de criação de ilustrações táteis em complemento com ilustrações visuais teve ainda o propósito de permitir a reflexão nos grupos de crianças, sobre possíveis relações de texturas com cores, sobre a presença de linhas de contorno que por vezes não existem na versão visual, na existência de elementos visuais que nem sempre existem na componente tátil, sobre o uso de diferentes espessuras de linha indicando maior proximidade ou afastamento de formas consoante normas gráficas de representação. O conjunto de personagens, e cada personagem em si, resultam de relações criadas entre informação visual e informação tátil, entre um jogo de

tradução e de complementaridade de informação que testa a atenção do leitor que ao identificar estas relações também se projete nas imagens e se identifique. A especificidade de cada personagem surge no cruzamento dos vários tipos de informação, seja ela a forma do nariz, a textura da roupa, a existência de algum equipamento específico ou a expressividade corporal permitida por existir uma determinada relação de proporcionalidade.

O processo de trabalho criou a necessidade do grupo de trabalho/ilustrador refletir sobre si, sobre os seus *backgrounds*, estilos de comunicação e experiências, procurando colocar ênfase na audiência: as crianças. Gerou-se um esforço consertado em criar para eles, em testar com eles em contextos reais de sala de aula, tentando não cair na armadilha de criar algo para um eu, para o interior do grupo de trabalho.

Representar será como posicionar algo em relação a uma outra coisa de forma a produzir significado. Criar personagens será como criar espaços entre formas e pistas visuais para que surjam empatias. Estar representado ou sentir-se representado virá de um espaço de comunicação que surge do cruzamento entre o que se lê e o que se sente. Quem se revê e como se revê. No caso apresentado, este rever partirá de um olhar para o outro como quem vê diferenças, e respeito, potencialmente permitindo identificar características que os tornem iguais (no sentido de pares), um processo mediado por materiais audiovisuais e materiais gráficos impressos para ver, para manusear e para experienciar em grupo. A procura da representação da diferença de uma forma positiva junto de crianças em idades formativas poderá ser uma ferramenta para ajudar à criação de uma futura sociedade mais respeitosa e consciente.

Palavras-chave: Inclusão, Representação; Grafismo; Comunicação;

Referências bibliográficas

Assembleia da República (2005). *Constituição da República Portuguesa*. Disponível em: <https://www.parlamento.pt/Legislacao/Paginas/ConstituicaoRepublicaPortuguesa.aspx>, consultado em 30.09.2020

Byrd, T. (2019). *Illustrating a more inclusive brand*. Medium, *Facebook Design: Business Tools*. Acedido a 30 setembro de 2020 a partir de <https://medium.com/facebook-design-business-tools/illustrating-a-more-inclusive-brand-bbb4fa6c4bb3>.

Comissão Europeia (2008). *Tackling discrimination*. https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/tackling-discrimination_en, consultado em 28.09.2020

Diretiva 2000/43/CE do Conselho de 29 de Junho de 2000 que aplica o princípio da igualdade de tratamento entre as pessoas, sem distinção de origem racial ou étnica. *Jornal Oficial das Comunidades Europeias*, L180/22-L180/26. Acedido a 30 setembro de 2020 a partir de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/ALL/?uri=CELEX%3A32000L0043>.

Diretiva 2000/78/CE do Conselho de 27 de Novembro de 2000 que estabelece um quadro geral de igualdade de tratamento no emprego e na actividade profissional. *Jornal Oficial das Comunidades Europeias*, L303/16-L303/22. Acedido a 30 setembro de 2020 a partir de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=celex%3A32000L0078>.

Hall, A. (2011). *Illustration*. Lawrencw King Publishing. Leading hand (s.d.). <https://www.leadinghand.com.au/insights/>, consultado em 20.09.2020

Lee, A. (s.d). *Inclusiveness in illustration*. <https://www.byalicelee.com/wordpress>, consultado em 26.09.2020

Mangas, C., Freire, C. & Santos, O. (2018). ProLearn4ALL Maletas Pedagógicas para TODOS: Estratégias e metodologias de avaliação qualitativa. In A. P. Costa, D. N. Souza, P. A. Castro, R. A. Saavedra & S. O. Sá (Ed.), *Atas de Investigação qualitativa na Educação* (V1), 7º Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa (pp. 720-728). Oliveira de Azeméis: Ludomedia. ISBN: 978-972-8914-75-2.

Ministério Público (2006). *Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência*. Disponível em:

http://gddc.ministeriopublico.pt/sites/default/files/documentos/instrumentos/pessoas_deficiencia_convencao_sobre_direitos_pessoas_com_deficiencia.pdf, consultado em 25.09.2020

Robichaud, M. (2018). *You can't just draw purple people and call it diversity*. Medium. Acedido a 30 setembro de 2020 a partir de <https://ux.shopify.com/you-cant-just-draw-purple-people-and-call-it-diversity-e2aa30f0c0e8>.

Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children`s Picturebooks - The art of visual storytelling*. Lawrence King Publishing.