

DESIGN E INCLUSÃO NO MAUC: RECURSOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA PARA MEDIAÇÃO CULTURAL

Autoria: Lucivânia Da Silva Nascimento

Co-autoria: Isadora Nogueira Mangualde

Orientação: Graciele Karine Siqueira

Resumo:

O presente trabalho aborda a interseção entre Design, acessibilidade e mediação museal na extensão universitária. Diante do papel do Museu de Arte da UFC (MAUC) como espaço democrático, a mediação cultural firma-se como processo essencial de diálogo entre público e acervo. Constata-se, contudo, a necessidade de eliminar barreiras que limitam essa interação. A pesquisa investiga como o design de tecnologia assistiva pode potencializar práticas educativas, tornando o acervo uma experiência tátil e comunicacional inclusiva para pessoas com deficiência visual ou cognitiva. O objetivo geral consiste em propor e analisar recursos assistivos para a mediação no MAUC, examinando a importância de peças táteis baseadas nos quadros de Aldemir Martins como instrumentos mediadores na exposição de longa duração. A criação das peças, pelo projeto “Fotografia Tátil e Educação Museal como Ferramentas de Inclusão Social”, parte da análise técnico-estética das obras selecionadas para identificar linhas de força, texturas e contrastes transponíveis ao meio tátil. Em seguida, utilizam-se vetorização digital e prototipagem rápida (corte a laser e usinagem 3D) para dar corpo físico aos modelos. Por fim, valida-se o papel pedagógico e tátil das peças por meio de testes de usabilidade com pessoas com deficiência visual da comunidade universitária. O projeto demonstra como as peças físicas funcionam como suporte para a tradução visual-tátil da linguagem de Aldemir Martins e de outros artistas do MAUC. Na mediação, a peça tátil torna-se a ponte que materializa conceitos pelo toque. A articulação entre os objetos e os roteiros de audiodescrição estrutura um ecossistema de mediação acessível, que expande a autonomia e a fruição do visitante. Conclui-se que o Design ressignifica a mediação ao transformar o objeto tátil em agente ativo de aproximação, diálogo e inclusão social, democratizando o acervo e consolidando o estudante de design como promotor de cidadania em equipamentos culturais.

Palavras-Chave: Design assistivo, Mediação cultural, Recursos táteis