

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA - FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

DESIGN INCLUSIVO CENTRADO NO USUÁRIO:
Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus

ADRIANA BOLAÑOS MORA

Porto Alegre
2012

ADRIANA BOLAÑOS MORA

DESIGN INCLUSIVO CENTRADO NO USUÁRIO:

Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design

Orientador: Prof. Dr. Airton Cattani

Porto Alegre

2012

CIP - Catalogação na Publicação

Bolaños-Mora, Adriana

Design inclusivo centrado no usuário: diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus / Adriana Bolaños-Mora. -- 2012.
159 f.

Orientador: Airton Cattani.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2012.

1. Design inclusivo. 2. Inclusão em museus. 3. Pessoas cegas. 4. Deficiência Visual. 5. Experiência inclusiva. I. Cattani, Airton, orient. II. Título.

ADRIANA BOLAÑOS MORA

DESIGN INCLUSIVO CENTRADO NO USUÁRIO:
Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus

Esta dissertação de mestrado foi julgada adequada para a obtenção do título de MESTRE EM DESIGN, e aprovada em sua forma final pelo professor orientador e pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 18 de Dezembro de 2012

Prof. Dr. Airton Cattani
Orientador

Prof. Dr. Fábio Gonçalves Teixeira
Coordenador do PGDesign/UFRGS

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Olga Solange Herval Souza
Universidade La Salle, Canoas.

Prof. Dr. Filipe Campelo Xavier da Costa
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

*Na procura da essência do fenômeno,
achei a minha essência... As pessoas!*

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Design - PGDesign - da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS - pela oportunidade de fazer parte deste programa de Mestrado.

À Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal da Educação Superior - CAPES - pela concessão da bolsa de estudos, sem a qual não teria conseguido culminar meus estudos.

À Secretaria, à equipe de professores, colegas e demais funcionários do PGDesign pelo apoio durante o tempo de formação.

Ao Professor Airton Cattani pela boa vontade e dedicação na orientação da dissertação.

Ao Jorge Hernán Flórez Gálvez, por ser meu cúmplice neste desafio, pelo amor, paciência e alegria, em todos os momentos.

À minha família, pelo apoio e carinho que me proporcionaram na distancia.

A Gisele Oliveira, pela luz no meio do caminho.

Ao programa INCLUIR desta Universidade, em especial a Fabiana Flores Guedes, pela ajuda em me colocar em contato com os voluntários na pesquisa.

Aos Laboratórios de Design e Seleção de Materiais – LdSM do programa de Pós-Graduação de Design e Laboratório de Fundição – LAFUN, do Programa de Pós-Graduação em Minas, Metalúrgica e Matérias da UFRGS, na assessoria e na elaboração da réplica, em especial o professor Wilson Kindlein Júnior.

A Letícia Schwartz de Mil Palavras, pela ajuda desinteressada, na audiodescrição da peça, o que gerou uma experiência muito mais profissional.

E a todos que de alguma maneira contribuíram nesta linda etapa de minha vida.

RESUMO

BOLAÑOS-MORA, Adriana. DESIGN INCLUSIVO CENTRADO NO USUÁRIO: Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus. 2012. Dissertação de Mestrado – PGDESIGN – UFRGS – Porto Alegre.

A temática desta pesquisa enquadra-se na área do Design Inclusivo que quer contribuir, por meio do desenvolvimento de produtos ou serviços que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas (FALCATO; BISPO, 2006). A motivação é pesquisar como desde o Design podem-se satisfazer as necessidades de uma pessoa com diversidade funcional (PALACIOS; ROMANACH, 2007); por isso a partir de uma metodologia fenomenológica que implica necessariamente aproximar-se ao cego e desde sua experiência pessoal projetar o museu como espaço inclusivo. Este trabalho baseia-se no fato de que as pessoas devem estar em primeiro plano, contemplar o mundo através de seus olhos e sentir com seus sentimentos (PRESS; COOPER 2009).

A partir de algumas experiências inclusivas estudadas (realizadas em quatro museus e exposições latino-americanos), se construiu um referencial das possibilidades de gerar inclusão e integração, através de estímulos sensoriais das pessoas cegas no ambiente do museu. Esse referencial permite analisar como os estímulos sensoriais podem complementar a experiência do cego, dos quais serão investigados com especial ênfase os táteis e os auditivos. Por isso, se criou um protótipo que serviu de base para a aplicação da pesquisa: por meio de um escâner tridimensional se fez uma réplica de uma peça pré-colombiana, duas vezes maior que o original, usando materiais que gerarão a sensação tátil similar à original (que é feita com 90% de cobre e 10% de ouro). Além de poder ser tocada, esta réplica foi complementada com a sua audiodescrição, previamente gravada e digitalizada.

A coleta de dados foi realizada durante os meses de fevereiro e março de 2012 seguindo os princípios da entrevista fenomenológica propostos por Thompson *et al* . (1989). Para isso aplicaram-se entrevistas semi-estruturadas que permitiram a livre expressão dos entrevistados. Os dados coletados são analisados de forma descritiva / analítica, em interlocução com os autores escolhidos. Participaram do estudo quatro pessoas cegas, na faixa etária de 25 a 45 anos. Os sujeitos foram contatados mediante email através do grupo INCLUIR da UFRGS.

A análise dos dados permite concluir que ações como estas oferecem às pessoas cegas, não só a chance de desfrutar a visita junto com outros, mas pode oferecer alguma independência ao visitar um museu, contribuindo para o design inclusivo e, por extensão, para áreas como a museologia, entre outros.

Palavras-chave: Design inclusivo; Inclusão em museus; Pessoas cegas; Deficiência Visual; Experiência inclusiva.

ABSTRACT

BOLAÑOS-MORA, Adriana. INCLUSIVE DESIGN USER-CENTERED: Guidelines for actions to include blind people in museums. 2012. Master Dissertation – PGDESIGN – UFRGS – Porto Alegre.

The main subject of this research work has been developed in the field of the Inclusive Design (ID), which seeks to contribute to the non-discrimination and social inclusion of everyone through the development of products and services that could be adequately used by people of different capabilities (FALCATO; BISPO, 2006). This paper's main motivation is how to satisfy the needs of a person suffering from *functional diversity* from the ID perspective (PALACIOS; ROMANACH, 2007). The objective being to project the museum as an inclusive space through external assistance and the person's personal experience by means of a phenomenological methodology. This research work is based on the fact that people ought to be placed on the spotlight, ought to behold the world through their eyes and feel with their feelings (PRESS; COOPER, 2009).

A referential framework of the possibilities of producing inclusion and integration via sensorial stimuli of the blind people in the museum environment was created from some inclusive experiences (carried out in four Latin-American museums and exhibitions). This framework allows us to analyze the way how sensorial stimuli may complement the blind person's visit to the museum, especially the tactile and auditory stimuli. For this reason, a prototype serving as the base of this research execution was created. A réplica, twice as big as the original, of a precolombine piece was made by the use of a tridimensional scanner using materials that could produce a life-like tactile reaction (90% copper and 10% gold). The replica includes an audio description, previously recorded and digitalized.

Data collection was made from February through March 2012 following the principles of the phenomenological interview proposed by Thompson *et al* . (1989). In order to carry out the collection semi-structured interviews were made in which the interviewees were able to express freely. The data collected was descriptively and analytically analyzed by means of dialogue with the selected authors. Four people with visual deficiency with ages ranging from 25 to 45 years participated in the research. The subjects were contacted via e-mail through the group INCLUIR from the *Universidade Federal do Rio Grande do Sul*.

The analyses allowed us to conclude that procedures like this one offer the blind people the possibility of enjoying as other visitors would do, as well as some independence when visiting a museum. Finally, it may contribute to the Inclusive Design in addition to other fields such as Museology.

Keywords: Inclusive Design; Inclusion in museums; Blind persons, Visually Impaired; inclusive experience.

RESUMEN

BOLAÑOS-MORA, Adriana. DISEÑO INCLUSIVO CENTRADO EN EL USUÁRIO: Directrices para acciones de inclusión de personas ciegas en museos. 2012. Trabajo de Maestría – PGDESIGN – UFRGS – Porto Alegre.

La temática abordada por esta investigación se encuadra en el área de Diseño Inclusivo, la cual busca contribuir a través del desarrollo de productos o servicios que puedan ser utilizados adecuadamente por individuos de todas las capacidades, a la no discriminación e inclusión social de todas las personas (FALCATO; BISPO, 2006). La motivación principal es la de investigar cómo desde el Diseño se pueden satisfacer las necesidades de una persona con diversidad funcional (PALACIOS; ROMANACH, 2007); por eso a partir de una metodología fenomenológica, que implica necesariamente acercarse al ciego y desde su experiencia personal, poder proyectar el museo como espacio inclusivo. Este trabajo se basa en el hecho que las personas deben estar en un primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos (PRESS; COOPER, 2009).

A partir de algunas experiencias inclusivas estudiadas (realizadas en cuatro museos y exhibiciones latinoamericanas), fue construido un marco de referencia de las posibilidades de generar inclusión e integración, a través de estímulos sensoriales de las personas ciegas en el ambiente del museo. Ese marco de referencia permite analizar cómo estímulos sensoriales pueden complementar la experiencia del ciego en su visita a un museo, de los cuales se hace énfasis en los táctiles y los auditivos. Por esta razón, se crea un prototipo que sirvió de base para la aplicación de la investigación: Mediante un escáner tridimensional fue elaborada una réplica a partir de una pieza precolombina, con el doble del tamaño de la original, usando materiales que generaran una sensación táctil similar a la que se experimentaría con la pieza original (elaborada con 90% de cobre y 10% de oro), además de poder ser tocada. Esta réplica se complementa con su audiodescripción, previamente grabada y digitalizada.

La recolección de datos fue realizada durante los meses de febrero y marzo de 2012, siguiendo los principios de la entrevista fenomenológica propuestos por Thompson *et al* . (1989). Para esto fueron realizadas entrevistas semi-estructuradas que permitieron la libre expresión de los entrevistados. Los datos recopilados se analizaron de forma descriptiva/analítica, en interlocución con los autores seleccionados. Participaron en el estudio cuatro personas con deficiencia visual, en una franja de edades entre 25 y 45 años. Los sujetos fueron contactados mediante correo electrónico a través del grupo INCLUIR de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

El análisis de los datos permiten concluir que las acciones como estas ofrecen a los ciegos no sólo la posibilidad de disfrutar conjuntamente con otros visitantes, sino que pueden ofrecerle cierta independencia al visitar un museo. Finalmente contribuyendo para el diseño inclusivo y, por extensión, a áreas como la museología, entre otras.

Palabras-claves: Diseño Inclusivo; Inclusión en museos; Personas ciegas; Deficiencia Visual; Experiencia inclusiva.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 16 |
| 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA | 19 |
| 1.2 PRIMEIRA PREMISA | 21 |
| 1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO..... | 22 |
| | |
| 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLÓGICA | 23 |
| 2.1 DEFICIÊNCIA PARA ALÉM DA SAÚDE..... | 23 |
| 2.1.1 Enxergando a diversidade..... | 27 |
| 2.1.2 Discriminação como um tipo de cegueira | 33 |
| 2.2 MUSEU, CENÁRIO DE TRANSFORMAÇÕES | 35 |
| 2.2.1 O museu como oferta cultural | 37 |
| 2.2.2 “Práticas em metamorfose” | 40 |
| 2.2.3 A experiência do visitante | 42 |
| 2.3 DESIGN QUE GERA VALOR..... | 44 |
| 2.4 A PESQUISA FENOMENOLÓGICA..... | 51 |
| | |
| 3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA | 53 |
| 3.1 PRIMEIRO MOMENTO (PRÉ-REFLEXIVO) | 53 |
| 3.1.1 Centro Cultural – Pontifícia Universidade Católica do Equador - PUCE..... | 53 |
| 3.1.2 Centro Cultural Metropolitano de Quito..... | 55 |
| 3.1.3 Museu da Cidade, de Quito | 57 |
| 3.1.4 Maquetes táteis, Porto Alegre..... | 59 |
| 3.2 CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES..... | 60 |
| 3.2.1 Fornecer estímulos com relação à visão | 60 |
| 3.2.2 Fornecer estímulos com relação ao olfato | 63 |
| 3.2.3 Fornecer estímulos com relação ao paladar | 64 |

| | |
|--|-----|
| 3.2.4 Não fornecer estímulos com relação ao tato..... | 64 |
| 3.2.4.1 Braille em complementação a <i>não tocar</i> | 66 |
| 3.2.4.2 Audição em complementação de <i>não tocar</i> | 68 |
| 3.2.5 Fornecer estímulos com relação à audição | 68 |
| 3.2.5.1 O guia | 69 |
| 3.2.5.2 A audiodescrição (ao vivo) | 70 |
| 3.2.5.3 O áudio-guia | 71 |
| 3.2.5.4 A audiodescrição (pré-gravada)..... | 72 |
| 3.2.6 Fornecer estímulos com relação ao tato | 74 |
| 3.2.6.1 <i>Háptica</i> : para além de tocar por tocar | 74 |
| 3.2.6.2 As réplicas e as suas vantagens..... | 75 |
| 3.2.6.3 Manter relação réplica X objeto original | 77 |
| 3.2.6.4 Relações de tamanho, material e textura | 79 |
| 3.3 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA | 81 |
| 3.4 OBJETIVOS..... | 82 |
| 3.5 TÉCNICA DE COLETA DE DADOS..... | 83 |
| 3.6 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS | 86 |
| 3.7 SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES | 87 |
| 3.8 COLETA E ANÁLISE FENOMENOLÓGICA DOS DADOS..... | 88 |
| 3.8.1 Leitura e extração das assertivas significativas em conjunto de temas..... | 88 |
| 3.8.1.1 Assertivas significativas do protocolo de (F.)..... | 90 |
| 3.8.1.2 Assertivas significativas do protocolo de (L.) | 91 |
| 3.8.1.3 Assertivas significativas do protocolo de (G.)..... | 93 |
| 3.8.1.4 Assertivas significativas protocolo de (M.) | 95 |
| 3.8.2 Integração da estrutura essencial do fenômeno..... | 98 |
| 3.8.2.1 Integração e análise das observações gerais | 99 |
| 3.8.2.2 Integração e análise com relação à visão | 102 |

| | |
|--|------------|
| 3.8.2.3 Integração e análise com relação ao tato | 103 |
| 3.8.2.4 Integração e análise com relação à audição | 106 |
| 3.9 DIRETRIZES PARA AÇÕES DE INCLUSÃO DE PESSOAS CEGAS EM MUSEUS | 110 |
| 3.9.1 Diretrizes..... | 110 |
| 3.9.2 Proposta de <i>story-board</i> para museus | 114 |
| | |
| 4 CONSIDERAÇÕES E SUGESTÕES | 124 |
| 4.1 CONSIDERAÇÕES | 124 |
| 4.2 SUGESTÕES DE FUTUROS TRABALHOS..... | 127 |
| | |
| REFERÊNCIAS | 128 |
| | |
| APÊNDICE A. – Roteiro da entrevista | 132 |
| | |
| APÊNDICE B. – Transcrições das entrevistas | 134 |
| | |
| APÊNDICE C. – Produção da réplica do Homem-morcego | 150 |
| | |
| APÊNDICE D. – Audiodescrição do Homem-morcego..... | 152 |
| | |
| APÊNDICE E. – Termo de consentimento livre e esclarecido..... | 153 |
| | |
| APÊNDICE F. – Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo..... | 155 |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Os temas envolvidos nesta pesquisa: Deficiências, Museu e Design.. | 20 |
| Figura 2. Delimitação da pesquisa: relação cego/museu mediada pelo designer. | 21 |
| Figura 3. Ciclo da invisibilidade..... | 29 |
| Figura 4. Dança contemporânea inclusiva, Porto Alegre Inclusiva, Câmara Municipal de Porto Alegre, 2011..... | 31 |
| Figura 5. Ciclo da inclusão. | 32 |
| Figura 6. Atributos dos produtos e serviços. | 38 |
| Figura 7. Exposição " <i>El beso de la Luz</i> " (2011)..... | 41 |
| Figura 8. Centro Cultural – PUCE, Quito, Equador. Visitante percebendo com seu tato uma escultura. | 54 |
| Figura 9. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica europeia, complementada com textos na parede e Braille..... | 54 |
| Figura 10. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Cena da história equatoriana em cera escala 1:1..... | 56 |
| Figura 11. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Réplica Pequena em argila da cena anterior.. | 56 |
| Figura 12. Museu da Cidade, de Quito, Equador. Sala lúdica na qual as crianças brincam a fazer música.. | 57 |
| Figura 13. Museu da Cidade, de Quito, Equador. Fotografias, textos em vários idiomas, em Braille, mais informação audível.. | 58 |
| Figura 14. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Porção da maquete na qual um cego, desce por uma rampa, ajudado por o corrimão e a sua bengala branca..... | 59 |
| Figura 15. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Menino sozinho observa maquete tátil. | 61 |

| | |
|---|----|
| Figura 16. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Parte do folheto, com texto em Braille, somente desenhado e sem relevo..... | 62 |
| Figura 17. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Folheto metade em Braille, metade em tinta.. | 63 |
| Figura 18. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Cesta de uvas, na exposição <i>A arte de sentir</i> (2011). | 64 |
| Figura 19. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Menino toca com medo, a maquete tátil.. | 65 |
| Figura 20. Como compensar a incapacidade de tocar num museu. | 66 |
| Figura 21. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Maquete tátil auxiliada com texto em Braille que a descreve. | 67 |
| Figura 22. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Plaquinha de cobre com Braille. | 67 |
| Figura 23. Audição em complementação de não tocar..... | 68 |
| Figura 24. Quatro modos de se manifestar a audição no museu. | 69 |
| Figura 25. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. O guia como mediador, na complementação da informação..... | 70 |
| Figura 26. Museu da Cidade de Quito, Equador. A visitante escuta os diferentes ritmos conhecidos interpretados pelas bandas. | 72 |
| Figura 27. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Vídeo audiodescrito na exposição <i>A arte de sentir</i> (2011). | 73 |
| Figura 28. Estímulos fornecidos por meio do tato: Braille e <i>háptica</i> | 74 |
| Figura 29. Museu de Louvre, Paris, França. Venus de Milo, original, protegida por guarda-corpos..... | 76 |
| Figura 30. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica em escala menor da Venus de Milo, sendo tocada. | 76 |

| | |
|--|-----|
| Figura 31. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Parte da réplica da Venus de Milo na escala 1:1, sendo abraçada por uma visitante..... | 77 |
| Figura 32. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica em escala 6:1 do Senhor fumante..... | 78 |
| Figura 33. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Original da peça <i>O senhor fumante</i> | 79 |
| Figura 34. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Relevância do tamanho da maquete na manipulação da mesma. | 80 |
| Figura 35. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Relação do material da réplica e a sua durabilidade..... | 80 |
| Figura 36. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Utilização de texturas similares ao objeto real representado na réplica.. | 81 |
| Figura 37. Dois momentos em que se executa a entrevista, Porto Alegre, Brasil. | 83 |
| Figura 38. Protótipo de exibição..... | 85 |
| Figura 39. Registro da consolidação das declarações assertivas/observações gerais. | 99 |
| Figura 40. Alguns dos passos para a fabricação da réplica. | 151 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|-----|
| Quadro 1. Definições do termo cultura | 16 |
| Quadro 2. Relação da ratificação da Convenção Interamericana para a eliminação de todas as formas de discriminação contra as pessoas com deficiência | 26 |
| Quadro 3. Definições e conceitos - Design Universal, Acessível e Inclusivo | 45 |
| Quadro 4. Caracterização da original em relação à réplica | 84 |
| Quadro 5. Perfil dos sujeitos entrevistados | 88 |
| Quadro 6. Declarações significativas do primeiro protocolo (F.) | 90 |
| Quadro 7. Declarações significativas do segundo protocolo (L.) | 93 |
| Quadro 8. Declarações significativas do terceiro protocolo (G.)..... | 95 |
| Quadro 9. Declarações significativas do quarto protocolo (M.)..... | 97 |
| Quadro 10. Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo | 98 |
| Quadro 11. Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus | 123 |

SIGLAS E CONVENÇÕES

F.C.B. ou F. (sujeito de pesquisa)

G.O. ou G. (sujeito de pesquisa)

IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus)

M.B.D.S. ou M. (sujeito de pesquisa)

M.L.B.M. ou L. (sujeito de pesquisa)

PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador)

1 INTRODUÇÃO

Projetos de design se desenvolvem no campo da cultura, compreendendo áreas como a antropologia, psicologia, economia, marketing, comunicação etc. Como consequência, o termo “cultura” tem diversas definições que, segundo García Canclini (2004), levou à sua “banalização”, até o ponto de incluir esta palavra no nome de um ministério. Isto pode levar a menosprezar o seu significado mais amplo, devido ao desconhecimento de seu potencial. A seguir (Quadro 1) se inclui algumas das definições do termo desde diferentes perspectivas:

| |
|---|
| <p>“As culturas são construções defensivas contra o caos, projetadas para reduzir o impacto da aleatoriedade sobre a experiência. São respostas adaptativas, ao igual que as plumas dos pássaros ou a pele dos mamíferos. As culturas prescrevem normas, proporcionam metas, constroem crenças que nos ajudam a abordar desafios da existência”.</p> <p style="text-align: right;">CSIKSZENTMIHALYI (Psicólogo) 1998</p> <p>“A cultura abarca o conjunto de processos sociais de produção, circulação da significação na vida social”.</p> <p style="text-align: right;">GARCÍA CANCLINI (Antropólogo) 2004</p> <p>“Padrões característicos da vida social que refletem valores, crenças e significados compartilhados que se expressam em objetos materiais, serviços e atividades preferenciais”.</p> <p style="text-align: right;">PRESS; COOPER, (Designers) 2009</p> |
|---|

Quadro 1. Definições do termo cultura. Fonte: Elaborado pela autora.

Mesmo levando em conta a “proliferação” de definições, todas elas são válidas. Mas estudar a cultura para que? Não importando a disciplina que estude a cultura, a maioria está à procura do que gera *significado* na vida do homem, seja para melhorar sua qualidade de vida, seja para persuadi-lo, seja para diverti-lo, seja para que compre, para que leia... Para que viva!

Conhecer a cultura vai permitir reconhecer esses “significados compartilhados” que segundo Press; Cooper (2009), vão se expressar em objetos, em atividades e até serviços, valorados pelas pessoas de determinado contexto social.

Por outro lado, Jean Baudrillard (1995) complementa com o que Marx desde a economia, já tinha definido com relação aos tipos de *valor* na sociedade. Marx só diferenciava o *valor de uso* e *valor de troca*. Enquanto que, Baudrillard reconhecia dois mais, *valor signo* e *valor simbólico*. Para aproximar os conceitos, vamos citar um exemplo:

Se considerarmos um carro, ele tem um *valor de uso* (transportar) e um *valor de troca*, ou seja, um preço no mercado, equivalente a outros produtos. Além disso, o carro tem um *valor signo*, ou seja, o conjunto de conotações, de implicações simbólicas que estão associados a este objeto, como pode ser estilo do carro, se ele é importado ou nacional, a marca, entre outras características. Os elementos significantes nada têm a ver com o valor de uso, o que significa que não por ser importado vai transportar melhor do que se fosse nacional, por citar um exemplo. Com o *valor de troca* estes elementos vão agregar valor que não estão ligados ao uso. Além do *valor signo*, Baudrillard afirmava que o objeto, neste exemplo o carro, podia ter um *valor simbólico* o qual está vinculado ao que ele chama de *rituais* ou aspectos particulares, como por exemplo, que esse carro tenha sido de meu avô e ele me deu de presente, o que torna esse carro único e quase que sem valor comercial.

Esta classificação de quatro tipos de valor (de uso, de troca, valor signo e valor simbólico) permite diferenciar o socioeconômico do cultural. “As duas primeiras classes de valor (de uso e de troca) têm que ver principalmente, com a materialidade do objeto, com a base material da vida social. Os dois últimos tipos de valor (de signo e simbólico) se referem à cultura, aos processos de significação” ¹ (CARCÍA CANCLINI, 2004).

Daí a relevância de entender o que é importante para as pessoas, como afirma Csikszentmihalyi (1991) “A cultura humana contém sistemas de significação que podem servir como propósito para que os indivíduos possam ordenar suas metas”

¹ Grifos da autora.

(CSIKSZENTMIHALYI, 1991), na ausência delas, seria difícil fazer frente às provas da existência, o que reconfirma que a cultura é a que proporciona mitos e crenças capazes de transformar forças e comportamentos.

Já no campo do design, Press e Cooper (2004), confirmam que, reconhecer que a cultura é que outorga significado aos produtos, (e serviços) e que proporciona os rituais para usá-los. Em complementação, para García Canclini (2004)

[...] a palavra cultura, não deriva unicamente da relação com o território no qual nos apropriarmos dos bens ou do sentido da vida neste lugar. Nesta época, nosso bairro, nossa cidade, nossa nação são cenários de identificação, de produção e reprodução cultural (CARCÍA CANCLINI, 2004).

Essa relação com o território pode vir dos meios de comunicação, que são como uma janela que deixa vislumbrar o que está acontecendo lá fora... No mundo. Estas “armas poderosas” têm permitido um maior contato com diferentes culturas do mundo. Sob essa óptica, essa interação cotidiana e frequente com a existência de múltiplas culturas e, portanto, com a diversidade humana. Falcato e Bispo (2006), em concordância, defendem que:

A percepção da diferença, quer seja de natureza física, mental ou cultural, associa-se habitualmente a um sentimento de incompreensão e, por vezes, de intolerância que a transforma frequentemente em factor de exclusão. [...] A constatação da diversidade humana enquanto situação normal, apresenta-se como uma estratégia eficaz na destruição de preconceitos (FALCATO; BISPO, 2006).

Mesmo assim, reconhecer as diferenças não significa necessariamente aceitá-las, o que também não garante o respeito pela diversidade. Daí a importância do designer ao se aproximar à realidade das pessoas com deficiência, em pro da inclusão e como mediador na luta pela aceitação da diversidade.

Segundo o relatório mundial sobre a deficiência (OMS; BM, 2011), essas deficiências aumentam à medida que os anos passam e a velhice chega. Isso significa que todos em algum momento de nossas vidas, seja de forma permanente ou transitória, podemos ter alguma dificuldade de enxergar, ouvir, locomover-se ou alguma física e/ou mental e, como consequência, dificuldades para nos relacionar com o entorno.

Assim a temática desta pesquisa enquadra-se na área do Design Inclusivo que quer contribuir, por meio do desenvolvimento de produtos ou serviços que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas (FALCATO; BISPO, 2006).

A necessidade deste estudo não somente radica em que alguns museus não tem informação concreta do que é factível fazer, na hora de querer incluir pessoas cegas como parte de seu público alvo, mas também em que querendo ser inclusivos, às vezes se esquecem de convidar ao próprio cego como fonte importante de informação.

Por isso se propõe trabalhar desde uma perspectiva da fenomenologia, para identificar diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus, desde o ponto de vista do usuário.

Este trabalho baseia-se no fato de que as pessoas devem estar em primeiro plano, contemplar o mundo através de seus olhos e sentir com seus sentimentos (PRESS; COOPER 2009).

Optar por uma pesquisa de sua natureza qualitativa, entre as suas características, vai dar à experiência tanto do pesquisador quanto dos sujeitos pesquisados; também entre outras distinções é o fato de dar ênfase no processo, o qual se vê refletido no desenvolvimento da pesquisa (capítulo 3).

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Os três grandes temas envolvidos, nesta pesquisa são (Figura 1): a), as deficiências físicas, que transcendem de ser um problema de saúde para ser enfrentado desde uma perspectiva da diversidade humana; b), o museu como cenário cultural, suas constantes transformações ao longo do tempo, e suas potencialidades atuais relativas à inclusão de novos públicos; c), o design, definido como uma atividade orientada aos valores, cuja tarefa é criar “[...] cultura, experiências e significados para as pessoas” (PRESS; COOPER, 2009).

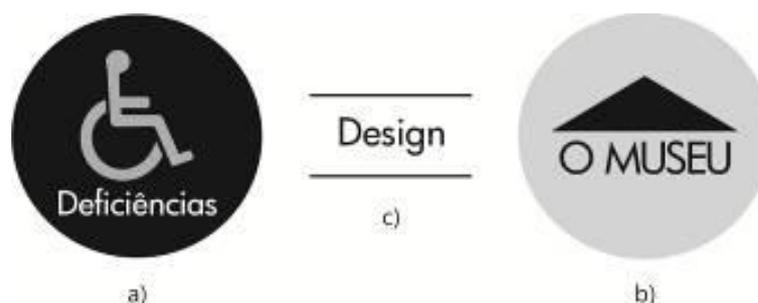


Figura 1. Os temas envolvidos nesta pesquisa: Deficiências, Museu e Design. Fonte: Elaborado pela autora.

Neste sentido, esta pesquisa pretende abordar as possibilidades do design enquanto atividade que possa contribuir para diminuir o afastamento ou até frustração de pessoas com deficiência, em particular pessoas cegas, de atividades como ir a um museu como qualquer outro cidadão.

No planejamento da pesquisa, e motivados por uma série de conhecimentos anteriores, a ideia inicial era pesquisar as experiências em museus de Porto Alegre, mas sem determinar naquele momento o público a pesquisar.

Procurando informação sobre o Design Inclusivo, encontramos Gisele Oliveira, cega de nascimento, que, com seu testemunho de vida, iria nos motivar a pesquisar como o design pode contribuir para satisfazer as necessidades de uma pessoa com cegueira. Não é possível deixar passar esse momento, que marcou a nossas vidas e como resultado nosso olhar como pesquisadores².

A temática desta pesquisa enquadra-se na área do Design Inclusivo que quer contribuir, através do desenvolvimento de produtos ou serviços que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas (FALCATO; BISPO, 2006). Este trabalho parte do princípio de que as pessoas devem estar em primeiro plano, contemplar o mundo através de seus olhos e sentir com seus sentimentos (PRESS; COOPER 2009), e que coincide com a metodologia fenomenológica, que implica necessariamente conhecimento do referencial próprio do cego.

² Para Moreira (2002), a pesquisa fenomenológica foca-se no ser humano como agente, na qual sua visão do mundo é o que realmente interessa.

A pesquisa delimita-se assim (Figura 2): a experiência dos cegos, que além da sua saúde visual, são visitantes com necessidades especiais, sua relação com os museus, estes como cenários propensos a serem ambientes inclusivos e o designer intercedendo nesta relação, como mediador cultural, contribuindo para uma cultura capaz de enxergar e aceitar as diferenças e projetar produtos e serviços que gerem inclusão.

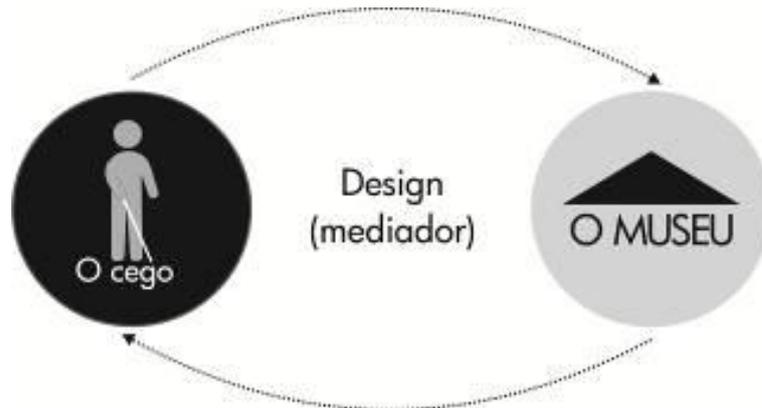


Figura 2. Delimitação da pesquisa: relação cego/museu mediada pelo designer. Fonte: Elaborado pela autora

1.2 PRIMEIRA PREMISA

Na procura do melhor método para abordar os nossos questionamentos, encontramos na pesquisa fenomenológica (GIL, 2010) a melhor alternativa, pois entre a suas características o problema de pesquisa não está, no início, bem definido pelo pesquisador. De acordo com Gil (2010), “Ele corresponde mais a uma insatisfação do pesquisador em relação àquilo que ele pensa sobre algo. Algo o incomoda, gerando uma tensão que o leva a buscar a essência do fenômeno.” Daí é importante salientar que o problema não surge na etapa inicial do projeto, mas é depois da etapa pré-reflexiva (ver item 3.1) que se pode determinar qual vai ser a pergunta problema que guiará esta pesquisa.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

Esta dissertação se estrutura da seguinte forma:

O **capítulo 1**, Introdução, apresenta o contexto em que se desenvolve a pesquisa e a delimitação do tema.

O **capítulo 2**, Fundamentação Teórica e metodológica, está dividido em quatro grandes temas: a) Deficiência além da saúde, com ênfase no cego, b) o museu como cenário potencialmente inclusivo, c) a perspectiva do design inclusivo centrado no usuário, d) procedimentos metodológicos, se apresenta a metodologia fenomenológica que guiou o desenvolvimento do trabalho.

O **capítulo 3**, Desenvolvimento da pesquisa, descreve a realização da pesquisa fenomenológica e cada uma de suas etapas.

O **capítulo 4**, Considerações e sugestões para futuras pesquisas.

E ao finalizar se encontram **6 apêndices** que podem complementar a informação registrada no documento principal, eles são: A) – Roteiro da entrevista –; B) – Transcrições das entrevistas –; C) – Produção da réplica do Homem-morcego –; D) – Audiodescrição do Homem-morcego –; E). – Termo de consentimento livre e esclarecido –; F). – Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLÓGICA

“É importante que se tenha consciência de que a (con)vivência entre pessoas deficientes e não deficientes implica antes de mais nada em um desafio às relações humanas socialmente construídas ao longo da história”
Souza (1997)

Crer que estar exposto à ambientes de exclusão é algo alheio à nossa realidade, pode ser um jeito de não encarar algo que poderá nos tocar a todos. Para entendê-lo deveria ser suficiente, projetar-nos 30 anos adiante para pensar quantas doenças ou limitações físicas teremos e saber que as soluções inclusivas deveram ser enfrentadas como necessidades de todos (por exemplo, OMS, 2011).

À medida que a estrutura da população está mais envelhecida, a proporção de pessoas com deficiência aumenta, surgindo um novo elenco de demandas para atender as necessidades específicas deste grupo (IBGE, 2005). Essa consciência precisará de uma nova abordagem, que permita um uso amigável por todos e evite a exclusão social de alguns grupos sociais.

Mesmo assim, as cidades, os produtos e os serviços não corresponderão às necessidades das populações com alguma desvantagem, se não forem projetados para a inclusão.

2.1 DEFICIÊNCIA PARA ALÉM DA SAÚDE

As diversas maneiras de abordar o que é deficiência faz com que seja necessário esclarecer este termo, visto que o mesmo apresenta diversas conotações. Apresentamos a seguir os principais conceitos. Para o qual, partimos do documento que a própria Organização Mundial da Saúde – OMS, publicou nos anos 1980, com caráter “experimental”, para a Classificação Internacional de Impedimentos, Deficiências e Desvantagens – *Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías – CIDDM* (OMS, 1980).

Este documento classifica as deficiências segundo as seguintes categorias:

O impedimento (*Impairment/Deficiencia*): É definido como "toda perda ou anormalidade da estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica". Impedimentos são problemas em qualquer órgão, e incluem defeitos nos membros, órgãos ou outras partes do corpo, assim como em alguma função mental, ou perda de qualquer desses órgãos ou funções. Exemplos de impedimentos incluem cegueira, surdez, perda da visão em um dos olhos, paralisia ou amputação de um membro, retardo mental, visão parcial, perda da fala, mutismo.

A deficiência (*Disability/Discapacidad*): Significa "restrição ou falta (resultante de um impedimento) da capacidade para realizar uma atividade na forma ou dentro da faixa considerada normal para um ser humano". Engloba as limitações funcionais ou as restrições para realizar uma atividade que resultam de um impedimento. Deficiências são transtornos que são definidos em função de como eles afetam a vida de uma pessoa. Exemplos de deficiência incluem dificuldade de enxergar, falar ou ouvir normalmente, se deslocar ou subir escadas, ou de segurar ou atingir um objeto, tomar banho, comer ou ir ao banheiro.

A desvantagem (*Handicap/Minusvalía*): É "uma situação desfavorável para um determinado indivíduo, resultante de um impedimento ou deficiência, que o limita ou impede de desempenhar um papel considerado normal no seu caso (dependendo da idade, sexo e fatores sociais e culturais). Desvantagem "descreve a situação econômica e social das pessoas impedida ou com deficiência, em inferioridade em relação aos outros. Esta desvantagem surge da interação entre pessoas com origens e culturas específicas. Consideradas desvantagem ter que permanecer deitado ou sem a possibilidade de sair de casa, incapacidade de utilizar o transporte público, sendo socialmente isolado (OMS, 1980).

A colocação dos termos em português, inglês e espanhol tem como finalidade tornar explícita a dificuldade da unificação dos conceitos e sua tendência de serem considerados como negativos. Ou seja, dependendo do contexto, o modo de nos referir a uma pessoa com algumas destas diferenças vai mudar, mas essa mudança pode ser ofensiva dependendo do contexto. Por exemplo, assim como para a pessoa lusófona é usual falar de deficiente³, para uma pessoa hispânico-falante esse mesmo termo já é depreciativo, tanto assim que já na atualidade ele é trocado por

³ Deficiente: Pessoa com deficiência física ou mental. Deficiência: falta, carência. Dicionário Escolar da Língua Portuguesa. 2 edição. São Paulo 2008.

*discapacidad*⁴.

A palavra “deficiente”, por sua vez, pode ter um uso inadequado, quando em vez de falar “*essa pessoa é deficiente*”, a utilização correta é “*essa pessoa **tem** uma deficiência*”, pois pode dar uma ideia equivocada de que a pessoa inteira é deficiente. Isto também acontece com o termo “***portador** de deficiência*” que leva o fato da deficiência, como algo que pode ser retirado e colocado em qualquer momento, como por exemplo, o uso de óculos.

Em concordância com esta realidade, já no momento de investigar a população mundial e gerar um informe sobre estas diferenças funcionais, a dificuldade surge quando se tem tentado fazer um censo, independente do país que seja, pois a múltipla terminologia, as diferenças de uma língua para outra⁵, as diversas perspectivas com que se aborda a temática, geram também variedade de instrumentos a cada pesquisa feita, o que não ajuda na hora de gerar resultados que possam se unificar⁶.

Vários anos depois, estudos de campo sistemáticos e consultas internacionais permitiram aprovar a Classificação Internacional da Funcionalidade, Incapacidade e Saúde – CIF. O texto representa uma revisão da Classificação Internacional de Impedimentos, Deficiências e Desvantagens de 1980, aprovada no ano 2001, com o objetivo de gerar um sistema para a codificação de uma ampla gama de informações sobre saúde e utiliza uma linguagem comum padronizada que permite a comunicação sobre a saúde e assistência médica em todo o mundo entre várias disciplinas e ciências (CIF, 2001). Porém, ainda não podia gerar uma visão geral do que estava acontecendo no mundo da saúde.

Na América, o cenário é ainda diverso e impreciso. Em 1999 se levou a cabo a *Convenção Interamericana para a eliminação de todas as formas de discriminação contra as pessoas com deficiência*, que foi aprovada pela Assembleia Geral da

⁴ Discapacidad. Cualidad de discapitado. Discapitado, da. (Calco del ingl. disabled). Dicho de una persona: Que tiene impedida o entorpecida alguna de las actividades cotidianas consideradas normales, por alteración de sus funciones intelectuales o físicas. www.rae.es

⁵ A OMS muitas vezes não proporciona seus conteúdos em todos os idiomas, para dar um exemplo, o primeiro Relatório Mundial sobre deficiência, da – OMS, BM (2011), está traduzido somente em inglês, francês, espanhol, árabe, russo e chinês.

⁶ Cabe salientar que só até o ano 2011 consegue-se fazer o primeiro relatório mundial sobre a “deficiência” – Informe Mundial sobre la Discapacidad. Disponível em: http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/index.html.

Organização de estados Americanos - OEA. Pouco a pouco os países foram ratificando-a. A seguir (Quadro 2), se mostra os países que até o momento, ratificaram a Convenção:

| País | Ano | País | Ano |
|-------------|------------|-----------------|------------|
| Argentina | 01/10/2001 | Jamaica | ----- |
| Bolívia | 05/30/2003 | México | 01/25/2001 |
| Brasil | 08/15/2001 | Nicarágua | 11/25/2002 |
| Chile | 02/26/2002 | Panamá | 02/16/2001 |
| Colômbia | 02/11/2004 | Paraguai | 10/22/2002 |
| Costa Rica | 02/08/2000 | Perú | 08/30/2001 |
| Equador | 03/18/2004 | Rep. Dominicana | ----- |
| El Salvador | 03/08/2002 | Uruguai | 07/20/2001 |
| Guatemala | 01/28/2003 | Venezuela | 2005 |
| Haiti | ----- | | |

Quadro 2. Relação da ratificação da Convenção Interamericana para a eliminação de todas as formas de discriminação contra as pessoas com deficiência. Fonte: Adaptado de Samaniego de García, (2006).

Segundo Samaniego de García, (2006) o primeiro país foi Costa Rica no ano 2000 e a mais recente Venezuela, no ano 2005. A convenção é “um passo” num longo caminho, comparado com as normas na Europa e América do Norte.

A deficiência é uma questão complexa, de grande impacto social e econômico, para os quais dados confiáveis são escassos. Estudos estatísticos são escassos, obsoletos e não são muito precisos, portanto, o trabalho sobre políticas e programas relacionados com a deficiência é baseado em dados estimados, e às vezes bem longe da realidade dos países (latino-americanos) (VÁSQUEZ, 2000).

No Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, os resultados do Censo 2010 mostram a dimensão das deficiências no país.

Quase 46 milhões de brasileiros, cerca de 24% da população, declarou possuir pelo menos uma das deficiências investigadas (mental, motora, visual e auditiva), a maioria, mulheres. Entre os idosos, aproximadamente 68% declararam possuir alguma das deficiências. Pretos e amarelos foram os grupos em que se verificaram maiores proporções de deficientes (27,1% para ambos). Em todos os grupos de cor ou raça, havia mais mulheres com deficiência, especialmente entre os pretos (23,5% dos homens e 30,9% das mulheres, uma diferença de 7,4 pontos percentuais). Em 2010, o Censo registrou, ainda, que as desigualdades permanecem em relação aos

deficientes, que têm taxas de escolarização menores que a população sem nenhuma das deficiências investigadas. O mesmo ocorreu em relação à ocupação e ao rendimento. Todos esses números referem-se à soma dos três graus de severidade das deficiências investigados (alguma dificuldade, grande dificuldade, não consegue de modo algum)(IBGE 2010).

Hoje já temos o primeiro Relatório Mundial sobre deficiência, da OMS / Banco Mundial (2011), que evidencia a situação das pessoas com deficiência.

Perto de 15% da população mundial vive com algum tipo de deficiência, dos quais de 2% a 4% enfrentam dificuldades significativas no funcionamento. A prevalência de deficiência global é maior do que anteriores estimativas da OMS, que data da década de 1970, quando esta mesma categoria atingia 10% da população mundial. Esta estimativa global de deficiência está aumentando devido ao envelhecimento da população e a rápida disseminação de doenças crônicas, bem como melhorias nas metodologias utilizadas para medir deficiência (OMS; BM, 2011).

O que nos demonstra a necessidade de um olhar e atuar profissional mais abrangente, e nos prepara para os desafios que teremos pela frente.

2.1.1 Enxergando a diversidade

“A desigualdade é a escravidão de hoje, o novo câncer que impede a constituição de uma sociedade democrática”.
Carvalho (2002).

Socialmente, a forma como é encarada a deficiência tem evoluído ao longo dos tempos. No entanto a diversidade ainda pode ser sinônimo de adversidade, para quem é “diferente”.

Quando se fala da pessoa com deficiência muitas vezes se estabelece “precocemente” uma delimitação rígida naqueles que são seus limites (MASINI, 1993). Se aceitarmos que ter uma deficiência não é algo mau, focalizando primeiramente que todos são diferentes e temos distintas “capacidades” (UNICEF, 2008), deixando assim distinguida a importância de conhecer à pessoa em sua totalidade, para depois enxergar a diversidade.

É assim como surge a necessidade de um termo que apesar da diferença do idioma, possa referenciar desde uma mirada positiva, o “negativo” que pode ter a deficiência, daí nasce o termo “*Diversidade Funcional*”⁷ criado na Espanha, para descrever e substituir o que é comumente conhecido como deficiência, e que mais adiante vai se situar, para identificar as diferentes abordagens do termo (PALACIOS E ROMAÇACH, 2007).

Historicamente, pode-se identificar quatro modelos de tratamento para uma pessoa com deficiência, que dependendo da abordagem da escola, vão variar as palavras ou terminologia, mas que tendem a ser os mesmos. Palacios e Romañach (2007), em seu livro *O modelo da diversidade*, descrevem estes momentos marcantes na história das deficiências. É importante salientar que seu foco está nos direitos humanos e dignidade, introduzindo o novo conceito do que até então foi encarado como um defeito, uma distorção da natureza. Os modelos são:

Modelo da exclusão (ou *modelo moral ou religioso* segundo Falcato e Bispo, 2006): se considerava que a diversidade funcional tinha sua origem no religioso, e mesmo assim imperava a crença de que a pessoa com diversidade funcional não tinha nada que aportar à comunidade, mas que era uma carga para seus próprios pais ou para a sociedade (PALACIOS; ROMAÑACH 2007).

No Foro Europeu de Deficiências, *European Disability Forum – EDF* (2002), representava-se essa condição, no que eles chamaram de ciclo da invisibilidade (Figura 3).

⁷ Termo criado para descrever e substituir o que é comumente conhecido como deficiência. Visa eliminar a negatividade dos pejorativos: “incapaz”, “deficiente”, “impedido”, reforçando a sua essência na diversidade.

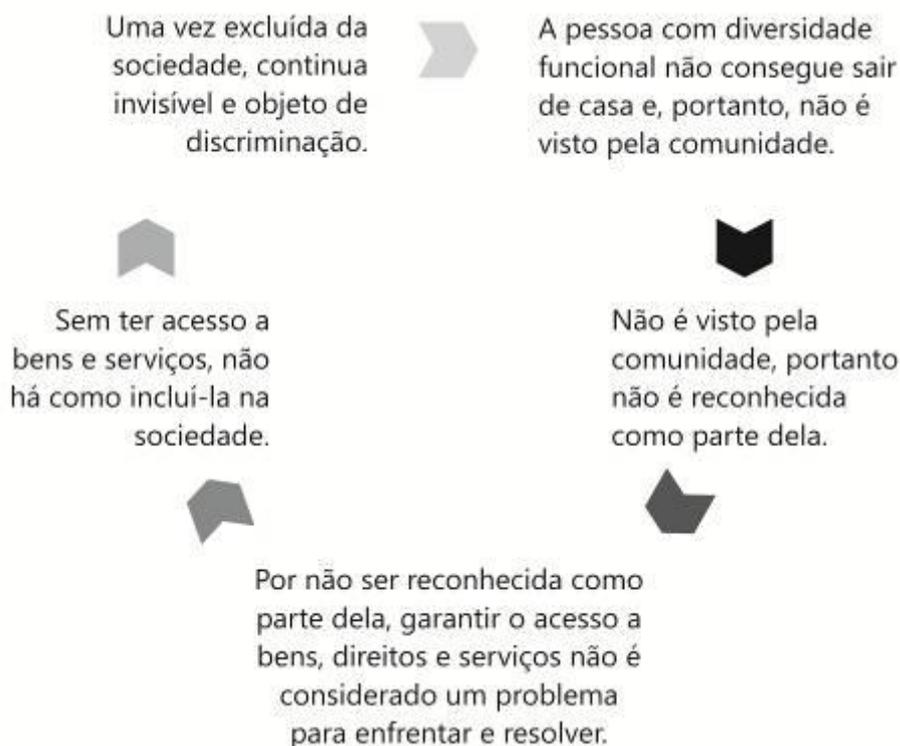


Figura 3. Ciclo da invisibilidade. Fonte: Adaptado do *European Disability Forum* (2002).

Modelo reabilitador (ou *modelo médico*, segundo Falcato e Bispo, 2006): Desde a sua filosofia, considera-se que as causas da diversidade funcional, não são religiosas, mas sim científicas. A partir desse modelo, mulheres e homens com diversidade funcional já não são considerados inúteis ou desnecessários, mas sempre na medida em que eles sejam *reabilitados*. É por isso que o principal objetivo perseguido por este modelo é *normalizar* mulheres e homens que são diferentes, mesmo que isso signifique forçar o desaparecimento ou ocultação da diferença que representa a diversidade funcional. Como visto, o problema torna-se fundamental, a pessoa com suas diferenças, para quem é essencial se reabilitar – psicológica, física ou sensorialmente – por equipes interdisciplinares envolvidas e controlam o processo, e onde o sucesso é valorizado em relação com a quantidade de competências e habilidades capazes do indivíduo adquirir (PALACIOS; ROMANACH 2007).

Até aqui o panorama não é muito encorajador, pois tem se assumido desde a negatividade o relacionado às pessoas com alguma diferença física.

Modelo social: É aquele que acredita que as causas da diversidade funcional não são nem religiosas nem científicas, mas são *sociais* e que as mulheres e homens com diversidade funcional podem contribuir para as necessidades da comunidade, na mesma medida que as outras mulheres e homens – sem diversidade funcional –, mas sempre a partir do

reconhecimento e respeito de sua condição de mulheres e homens diferentes. Este modelo está intimamente relacionado com a incorporação de certos valores intrínsecos dos direitos humanos, e visa promover o respeito pela dignidade humana, igualdade e liberdade pessoal, promovendo a inclusão social, e assentando-se com base em certos princípios: vida independente, não discriminação, acesso universal, a padronização do ambiente e do diálogo civil, entre outros (PALACIOS; ROMANACH 2007).

Modelo da diversidade: A novidade desta proposta na terminologia é por ser a primeira que foge da “capacidade” e da definição negativa da realidade da diversidade funcional, incorporando a riqueza semântica que implica a diversidade. [...] O elemento de novidade não consiste em mais uma simples contribuição, senão um apoio ao princípio fundamental na luta pela igualdade de oportunidades das mulheres e homens com diversidade funcional. Centrar o eixo do discurso na dignidade significa uma mudança importante no desenvolvimento teórico e prático a seguir na luta social pela diversidade funcional, pois influi no mais básico do ser humano: a visão de si mesmo, a visão (que) tem sobre o valor de sua própria vida, a percepção sua própria dignidade respeito à dos outros (PALACIOS; ROMANACH 2007).

Depois de conhecer o modelo da diversidade, apropria-se do termo *Diversidade Funcional* nesta pesquisa⁸, já que opta pela inclusão, foco deste trabalho e também porque se considera que qualquer que seja a profissão que exercemos, nossa atitude deveria ser a de encarar os desafios desde a perspectiva da diversidade humana e não desde as limitações do corpo. Como por exemplo, se vivenciou no evento *Porto Alegre Inclusiva*, realizado na Câmara Municipal, com uma mostra de dança contemporânea (Figura 4), na qual o grupo das três dançarinas inclui uma em cadeira de rodas, e uma mulher sim uma perna quem se ajuda das suas muletas para dançar.

⁸ Deixando o termo “deficiência” nas citações feitas de outros autores.



Figura 4. Dança contemporânea inclusiva, Porto Alegre Inclusiva, Câmara Municipal de Porto Alegre, 2011. Fonte: Acervo da autora.

Falcato e Bispo (2006) afirmam que em diversos momentos da nossa vida, todos nós experimentamos dificuldades nos espaços em que vivemos ou com os produtos que usamos. Estas dificuldades resultam de situações de desadaptação do contexto em que convivemos, o qual, muito possivelmente foi projetado para o homem ideal (ou padrão). No entanto, reconhecer a fragilidade da vida e da saúde, requer de nossa parte certa consciência que permitirá ter flexibilidade para desfazer os obstáculos da discriminação e do preconceito. Uma pequena ajuda consegue mover uma montanha de dificuldades na vida da pessoa com alguma diversidade funcional.

Em seguida, a representação do que poderia ser o “ciclo da inclusão” (Figura 5) deixa entrever a realidade e complexidade de quem luta pela igualdade das pessoas com deficiência. Como consequência, se espera que pouco a pouco a sociedade veja na diferença a maior riqueza do ser humano.

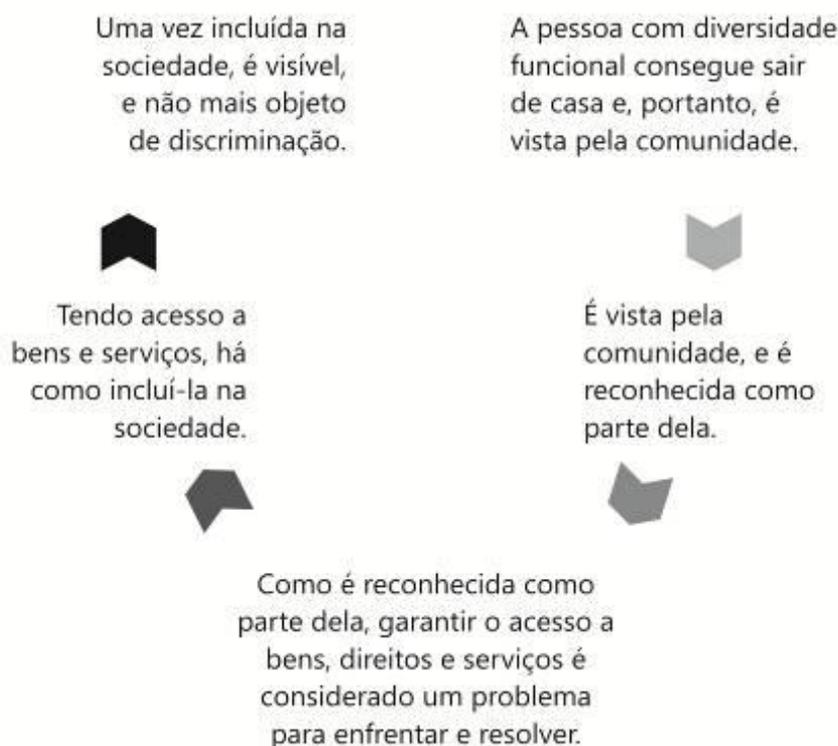


Figura 5. Ciclo da inclusão. Fonte: Adaptado do *European Disability Forum* (2002).

A figura anterior não deveria ser vista nem chamada como ciclo, mas como o caminho da inclusão, o qual depois de chegar à etapa da inclusão, não tem volta atrás. Já tentar mudar o comportamento das pessoas vai ser uma questão de tempo e luta. Porém, Falcato e Bispo (2006) refletem que:

Não se trata (falando da inclusão) apenas de uma política assente na solidariedade pelos direitos dos outros, mas de assegurar os nossos próprios direitos para o futuro, quer em situação excepcional de acidente, quer por motivos inevitáveis de envelhecimento (FALCATO; BISPO, 2006).

Na medida em que continuemos sem modificar as atitudes, não estamos contribuindo para a inclusão social. Não enxergar que dia a dia envelhecemos e vamos precisando de um ambiente mais amigável, pode nos tornar progressivamente cegos.

2.1.2 Discriminação como um tipo de cegueira

*“Não nasci com a identidade de ser uma pessoa cega...
descobri que era cega na escola”
Oliveira (2010)*

Na atualidade, e conforme UNICEF (2008), ainda são muitas as barreiras que podem impedir a participação das pessoas que têm alguma dificuldade para ver, falar, aprender, escutar, caminhar, entre outras; e a maioria destas barreiras são impostas pela própria sociedade.

Falar de inclusão deve vir acompanhado de uma verdadeira consciência social. Samaniego De García (2006) defende que existem duas grandes barreiras:

[...] a primeira barreira é a falta de informação sobre os deveres e direitos que convergem na consciência de integração social, refletida em diferentes linhas de ação para afetar: proporcionando espaços fisicamente acessíveis, criando metodologias de educação inclusivas [...], aplicando o direito de acesso à informação [...]. A geração de soluções isoladas torna-se uma segunda barreira que enfraquece a geração de uma resposta abrangente para um problema social que afeta não só a comunidade das pessoas com deficiência, mas aquelas populações marginalizadas (fazendo referência à América Latina), e também sofrem de algum tipo de discriminação. As soluções não são mais dos indivíduos, passam a se tornar gerais, globais, que sejam inclusivas e que o benefício possa ser *extrapolado* (SAMANIEGO DE GARCÍA, 2006).

Particularmente nesta pesquisa se estudarão pessoas cegas. Considerando o grau de severidade da incapacidade, o IBGE (2000), afirma que se pode observar que existem no Brasil aproximadamente 148.000 pessoas cegas, e 2,4 milhões de pessoas que declararam ter grande dificuldade de enxergar. Especificamente vão se estudar aqueles que o IBGE define em seu glossário como “incapazes de enxergar”.

Deficiência visual (mesmo com o uso de óculos ou lentes de contato, se a pessoa usá-los) dividida em: **Incapaz de enxergar**⁹ (pessoa se declara totalmente cega), grande dificuldade permanente de enxergar (pessoa declara ter grande dificuldade permanente de enxergar, ainda usando

⁹ Grifos da autora.

óculos ou lentes de contato); ou alguma dificuldade permanente de enxergar (pessoa declara ter alguma dificuldade de enxergar, ainda usando óculos ou lentes de contato) (IBGE, 2010).

Para completar como esta a situação da cegueira no mundo, a OMS (2009), conta com fatos e números para afirmar que:

No mundo existem cerca de 284 milhões deficientes visuais, dos quais 39 milhões são cegos e 245 milhões têm baixa visão;

Aproximadamente 90% da carga global de deficiência visual se concentram em países em desenvolvimento;

Globalmente, os erros de refração não corrigidos são a principal causa de deficiência visual, mas nos de renda média e baixa a catarata continua sendo a principal causa de cegueira (OMS, 2009).

Os números podem nos alarmar, mas o fato é que a pessoa que nasce cega ou perdeu a possibilidade de enxergar, pela estrutura geral da cidade, deve conviver dia a dia com obstáculos – *atitudinais, físicos ou financeiros*¹⁰ – que possivelmente não permitam seu pleno desenvolvimento como cidadão. Mas se a inclusão delas é encarada como afirma Souza (1997), “como um processo social e dinâmico”, pode ser uma forma de garantir a projeção de um contexto no qual enfrentem menos dificuldades em seu dia a dia.

Se considerarmos a diferença como valor no ser humano, defenderemos que os limites na percepção, abrem outras possibilidades expressivas, padrões estéticos próprios e exclusivos dos cegos, com o qual conseguiremos projetar produtos ou serviços mais acertados.

A seguir, o museu como cenário de transformações, um espaço de educação, de lazer e – por que não? – um espaço de inclusão.

¹⁰ Obstáculos definidos por o professor Stephen W. Hawking, no prólogo do relatório mundial sobre a deficiência, 2011.

2.2 MUSEU, CENÁRIO DE TRANSFORMAÇÕES

Os museus são casas que guardam e apresentam sonhos, sentimentos, pensamentos e intuições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas. Os museus são pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. Os museus são conceitos e práticas em metamorfose.

Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM.

Para estudar o museu¹¹, poderíamos viajar no tempo, até chegar no mundo das musas. Mas não querendo diminuir a importância da história e do complexo processo de evolução que esta instituição tem experimentado ao passar dos anos, observamos que o museu, além da sua perdurabilidade no passar do tempo, tem como umas das suas características mais representativas, suas transformações.

Essas transformações fazem parte de uma realidade que é diversa para esta instituição, sendo que

[...] constituem um tipo de organização dotado com suas características particulares. Primeiro, eles são enquadrados dentro do campo das organizações culturais, um grupo que por nenhum meios formam um sector homogêneo, uma vez que engloba organizações que diferem não só em termos da área da cultura em que se especializam, mas também em relação aos seus objetivos (CAMARERO; GARRIDO, 2012)¹².

Também vai depender do país onde ela esteja. Por exemplo, Europa, EEUU e Canadá tornaram a atividade museal como parte da cotidianidade das pessoas, pois esta está integrada ao sistema educacional, de lazer e econômico. Ainda que estejam se esforçando por ter mais autonomia, continuam dependendo principalmente do financiamento do governo, assumindo maior responsabilidade financeira, para finalmente ter de lidar com ambientes cada vez competitivos em que as preferências dos consumidores são ainda mais dinâmicas e complexas (CAMARERO; GARRIDO,

¹¹ Segundo o Conselho Internacional de Museus – *International Council of Museums* – ICOM, o museu é uma instituição permanente sem fins lucrativos, à serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberto ao público que faz pesquisas relacionadas às testemunhas materiais do homem e seu entorno, os adquire, os conserva, os comunica e principalmente os exhibe com fins de estudo, educação e deleite (ICOM, 2007).

¹² [...]which constitute a type of organization endowed with their own particular characteristics. First, they are framed within the field of cultural organizations, a group that by no means forms a homogeneous sector, since it encompasses organizations that differ not only in terms of the cultural field in which they specialize but also with regard to their goals (CAMARERO; GARRIDO, 2012).

2012).

Quanto à América Latina, o panorama é um pouco mais complexo, pois em pleno século XXI, a maioria dos museus ainda luta para se fazer conhecer para além da famosa ideia que é só um depósito de coisas velhas, além lutarem por um sistema no qual os governos, na maioria das vezes, não aportam economicamente o suficiente para se renovar e apoiar essas instituições, o que pode levar ao usuário procurar outras opções para quando se trata de aproveitar seu tempo livre.

Por outro lado, considerando o papel do museu como espaço que possibilita em certa medida parte do desenvolvimento do cidadão¹³, sua contribuição na educação no mundo contemporâneo e seu aporte na democratização da cultura, este pode ser definido como cenário multitarefa. Mas este caráter faz que não possa se descuidar e deva estar em constante renovação. Hernández Hernández (2005) insiste que apesar das profundas transformações, os museus de hoje devem estar imersos numa revisão contínua de sua missão, como também responder às novas demandas e expectativas da sociedade, os museus deverão investir em inovações tecnológicas para melhorar as suas exposições e cenografias, como também investir em recursos tecnológicos para tornar o museu mais acessível a um público amplo.

Em concordância a isso, Tsitoura (2010), desafia o museu para criar ambientes onde muitas necessidades estejam satisfeitas. Frente a esta situação, estamos ante uma instituição, que tem muito para fazer no presente e no futuro, mas esta nova realidade,

[...] traz também algumas ameaças, por uma parte se está produzindo uma banalização do conceito museu, sob cujo termo entra de tudo. [...] a partir de qualquer elemento patrimonial, se justifica a criação de um museu. [...] O resultado final é a existência de museus de todo tipo cujo único capital é o prédio, questionando-se seu papel de difusão de uns determinados conteúdos culturais e transformando-se em signos sem significado (HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, 2005).

Contudo, as mudanças que os museus tem experimentado ao longo do tempo,

¹³ Conforme Carvalho (2002) “a cidadania inclui várias dimensões e que algumas podem estar presentes sem as outras. Uma cidadania plena, que combine liberdade, participação e igualdade para todos, é um ideal [...] talvez inatingível”.

permitem admirar sua permanência e sua tendência de seguir vigente por muito mais, sempre e quando, seja consciente das novas indústrias de lazer e tente estar na frente do que estimule ao público em ir a visitá-lo, porque a realidade do cidadão é que “o fato de não se sentir atraído ou persuadido e identificado com a oferta da instituição (o museu), simplesmente não o visitará” (BOLAÑOS-MORA; CATTANI, 2011).

2.2.1 O museu como oferta cultural

O desafio do museu além de contribuir para a conservação, preservação e difusão do patrimônio cultural e natural, de uma determinada cultura ou região, está sofrendo a concorrência de um sem número de outras ofertas culturais, com as quais também deve competir, como os centros comerciais, a televisão, parques temáticos, etc.

A quantidade de opções que temos para o uso do tempo livre aumenta dia a dia, sobretudo, a televisão aberta e por cabo, o vídeo, o rádio, os jogos eletrônicos e por computador, os espetáculos populares massivos, os esportes, as religiões, as atividades comunitárias e políticas, os passeios pelos centros comerciais, o cinema, os livros, o teatro, a música, a dança (SCHMILCHUK, 2007).

Esta perspectiva comercial do museu para alguns pesquisadores pode ser vista como uma violação de sua missão cultural, mas que sem quer mercantilizar os objetos aí conservados e expostos, a ideia é aproveitar esse outro olhar, para facilitar a identificação de estratégias que potencializem a instituição.

As seguintes nove afirmações de Lovelock; Wright (2009), podem ajudar a distinguir particularidades dos serviços:

Os clientes não obtêm propriedade sobre os serviços; os produtos (para se referir ao resultado) dos serviços são realizações intangíveis; há maior envolvimento dos clientes no processo de produção (do serviço); outras pessoas podem fazer parte do produto (referindo-se à prestação do serviço); há maior variabilidade nos insumos e produtos operacionais; muitos serviços são de difícil avaliação pelos clientes; normalmente há

uma ausência de estoques; o fator tempo é relativamente mais importante; os sistemas de entrega podem envolver canais eletrônicos e físicos (LOVELOCK; WRIGHT, 2009) ¹⁴.

Com relação a isto, nesta pesquisa o museu é estudado como serviço, embora este inclua elementos tangíveis, (como por exemplo, sentar-se numa poltrona da exibição, comer uma refeição, mexer algum equipamento ou comprar algum souvenir dele) o resultado da visita ao museu, é basicamente intangível e normalmente não resulta em propriedade de nenhum dos fatores de produção.

Daí a dificuldade que têm o visitante para avaliar sua visita, pois segundo Lovelock e Wright (2009), a complexidade de avaliar um serviço em relação a um produto aumenta consideravelmente (Figura 6), já que a maioria dos produtos (por exemplo: roupa, uma cadeira, alimentos) tendem a ter elevados *atributos de procura* que são características que um cliente pode determinar antes da compra do produto, como cor, estilo, forma, preço, adequação, impressão, resistência e cheiro, o que facilita a sua previa avaliação e até pode estimular a compra.

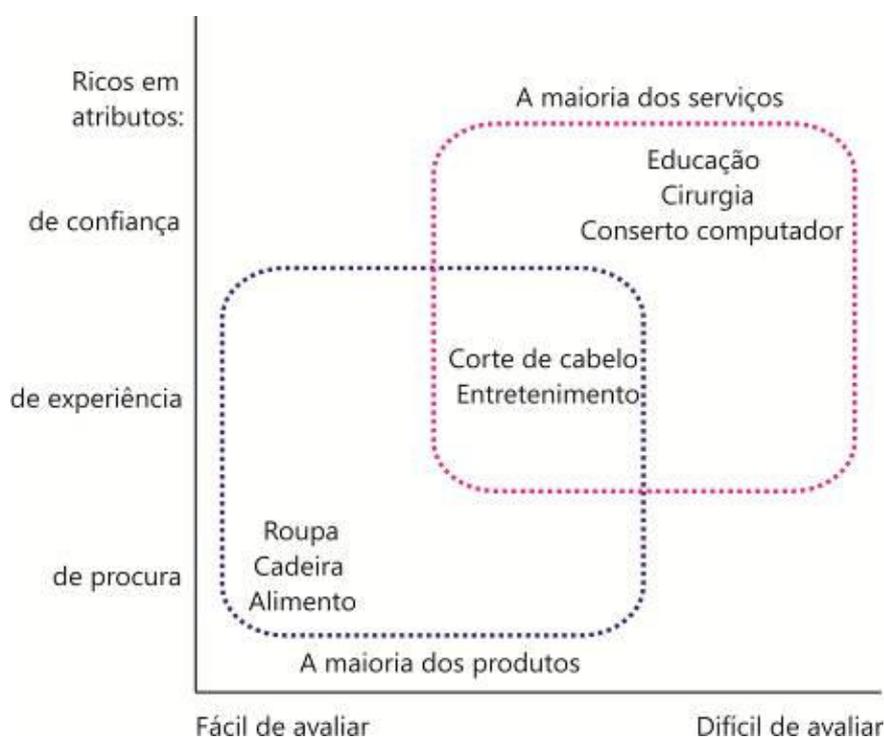


Figura 6. Atributos dos produtos e serviços. Fonte: Adaptada de “como os atributos do produto afetam a possibilidade de avaliação” (LOVELOCK, WRIGHT, 2009)

¹⁴ Grifos da autora.

Enquanto que os serviços, os quais se produzem e consomem ao mesmo tempo, (por exemplo: educação, uma cirurgia, ou consertar o computador) não dão chance de avaliar previamente o serviço a contratar, e que por compensação, devem enfatizar *atributos de confiança*, que são características que os clientes acham difícil de avaliar mesmo depois do consumo. Contudo, o “ideal” está em manter um meio termo entre os produtos e serviços, conhecidos como *atributos de experiência*, que são percebidos tanto durante o consumo, quanto depois da compra (por exemplo: o gosto, portabilidade, facilidade de controle, tranquilidade e tratamento pessoal) (LOVELOCK; WRIGHT, 2009).

Considerando que *os atributos de experiência* não podem ser avaliados antes da compra, o futuro visitante mesmo depois de entrar em contato com folhetos coloridos e vídeos informativos sobre as características de um determinado museu e sua exibição, não terá plenas condições de avaliar a beleza, a magia e a emoção que sentirá, até que de fato, passe pela *experiência*¹⁵.

Portanto para tornar mais real o abstrato do serviço prestado pelo museu, este deve gerar “evidências” que facilitem o desfrute do visitante. O que nos levou a pensar em aquilo que nos liga ao nosso contexto, os sentidos.

Os sentidos humanos desempenham um papel importante na compreensão das pessoas e experiência dos produtos. Nós vemos, ouvimos, cheiramos, e tocamos os artefatos em torno de nós, a fim de aprender mais sobre eles, mas também experimentamos as sensações por si só. Com uma crescente ênfase na concepção de produtos que tomam especificamente os sentidos humanos em consideração (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010)¹⁶.

Já no campo da inclusão e projetando que pessoas com diversidade funcional possam, no museu, experimentar a arte com seus outros sentidos, vai precisar não só do senso comum, mas sim procurar outras experiências similares, que tenham tido sucesso ou, muito melhor, a própria experiência de quem a vive no dia a dia.

¹⁵ Termo mais amplamente estudado no item 2.2.3 A experiência do visitante.

¹⁶ The human senses play an important role in people's understanding and experience of products. We see, hear, smell, and touch the artefacts around us in order to learn more about them, but also to experience the sensations per se. With an increasing emphasis on designing products that meet not only utilitarian, but also affective, epistemic and hedonic requirements, a growing interest has developed in sensory design or design which specifically takes the human senses into consideration (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010)¹⁶.

Alguns museus já estão estimulando os sentidos como um componente importante no momento de aproximar-se do visitante. Nós pensamos e sonhamos com um museu, que além de conservar e aproximar... Seja inclusivo!

2.2.2 “Práticas em metamorfose”¹⁷

*O objetivo é mudar o lugar das perguntas,
e para isso investigar a partir das mediações e os sujeitos.*
Martín-Barbero (2003)

A ênfase do museu na visualidade como estratégia para salvaguardar os objetos do deterioro, e como consequência o “proibido tocar”, ainda vigente na maior parte deles, gera um distanciamento real e físico entre o objeto exposto e o visitante, como também não ajuda na hora de pensar em públicos cegos.

Assim, se considerarmos esta realidade, devemos avançar para novos padrões de interação por parte do público, sobretudo ultrapassando o caráter apenas visual, (WAGENSBERG, 2001), deslocando o conceito de vitrine para a ideia de experimento, que se transforma e evolui para que, além de *informar*, *formar* ou *ensinar*, se busca *provocar estímulos* (WAGENSBERG, 2001).

Hoje os museus estão à procura de estratégias que convidem seus visitantes a se aproximarem da cultura por meio dos sentidos, o fato de tocar, pode não ser a solução a todos os problemas, mas é um exemplo de como o museu procura se renovar. Esta argumentação tem relação com Bitner (1992), que defende que condições ambientais como temperatura, qualidade do ar, barulho, música, cheiros, fazem parte dos estímulos sensoriais, aos quais os usuários dos serviços se encontram expostos, e que, dependendo da consciência e manejo desses estímulos, a empresa poderá tirar proveito para gerar atmosferas para além do serviço oferecido, podendo gerar satisfação no cliente (BITNER, 1992).

Mas existem estratégias que estão usando, como recursos para aproximar (tornar tangível) a arte para quem pode enxergar. Na exposição “*El beso de la Luz*” da equatoriana Verónica Félix, que projetou suas obras, para serem tocadas e portanto

¹⁷ Trecho tomado do conceito de museu do IBRAM

enriquecidas com diferentes texturas, uma menina (Figura 7) curte a obra (um quadro) com suas mãos, em quanto observa o animal ali representado.



Figura 7. Exposição "*El beso de la Luz*" (2011). Fonte: Acervo da autora.

Esta nova realidade implica que o museu assuma um papel de mediador, levando em conta que uma das características de qualquer meio de comunicação é interpor-se na comunicação para alterar o modo em que se percebe ou interpreta a realidade; neste sentido, segundo Frascara (2001), devemos reconhecer que o conceito difundido do “emissor–receptor” como os extremos da comunicação,

Desconhecem diferenças de estilos cognitivos, diferenças culturais, expectativas, sentimentos, intenções, sistemas de valores e níveis de inteligência. Devemos entender que as mensagens que produzimos não são recebidas, mas que são interpretadas pela gente (FRASCARA 2001).

Mas estas transformações, além de gerar mudanças no projeto de uma exibição, deverão transcender para uma aproximação maior com públicos com alguma diversidade funcional, neste caso particular com o cego. Além disso, Souza (1997) defende que, este tendo a oportunidade de vivenciar situações concretas, podendo fazer coisas e realizar descobertas com o corpo, possibilitará que os estímulos sensoriais sejam assimilados e transformados em sistema de significação ajudando-o a elaborar e organizar o mundo (SOUZA, 1997). Com isto ela deixa entrever a necessidade de promover espaços que estimulem estas descobertas.

Por isso, enquanto o museu resistir em conhecer e se aproximar de seus visitantes reais e potenciais, em não formular projetos que chamem a atenção de

novos públicos com estratégias inclusivas, perderá as possibilidades de se converter em instrumento de apoio para a formação do cidadão e o fortalecimento das identidades culturais.

A própria OMS (2011) em seu relatório mundial sobre a deficiência, faz suas recomendações para aqueles que proveem serviços, neste caso os museus:

- Realizar auditorias de acesso em colaboração com grupos locais de pessoas com deficiência, para identificar as barreiras físicas e informações que possam contribuir para a sua exclusão;
- assegurar que os funcionários estão devidamente treinados sobre as questões da deficiência, proporcionando a formação necessária, incluindo os usuários do serviço na preparação e atividades de formação;
- desenvolver planos de serviços individuais, em consulta com as pessoas com deficiência e suas famílias quando necessário;
- introduzir sistemas de gestão de casos, derivação e manutenção dos registros eletrônicos para coordenar e integrar a prestação de serviços;
- assegurar que as pessoas com deficiência sejam informadas dos seus direitos e mecanismos para apresentar denúncias (OMS, 2011).

Alterações significativas na estrutura museu, a fim de atrair novos públicos que exigem mais acessibilidade e inclusão, pode gerar a oportunidade de expandir ainda mais seus horizontes e estar na vanguarda dos outros ambientes culturais.

2.2.3 A experiência do visitante

“Projetar a experiência supõe as pessoas em primeiro plano, contemplar o mundo através de seus olhos e sentir com seus sentimentos”.

Press e Cooper (2009)

O conceito “experiência” basicamente se define como o *circunstância ou acontecimento vivido por uma pessoa*. Mas as experiências podem ser boas ou ruins, o que precisará de maior consciência e conhecimento para quem trabalha com pessoas, para que as suas ações não gerem frustração ou desconforto.

Esta pesquisa procura investigar sobre como gerar experiências positivas no visitante cego quando visita o museu. Mas é o museu espaço de experiências? De

acordo com Prentice (1996)

Os museus, como muitas outras atrações patrimoniais, são essencialmente produtos experienciais, literalmente construções para facilitar a experiência. Neste sentido, museus são facilitadores de sentimentos e conhecimento baseado em observação pessoal ou contato com seus visitantes. [...] Conceitualmente, o museu é "consumido" como uma experiência, e a definição permanecem para outros seja para desfrutar ou sofrer (PRENTICE, 1996)¹⁸.

Então que tipo de construções está planejando fazer o museu, para facilitar a experiência do visitante cego e que possam gerar sua aproximação?

Daí que optou-se por adotar o termo *experiência ótima* introduzido pelo psicólogo Csikszentmihalyi (1991), e que é o estado no qual as pessoas se encontram tão envolvidas numa atividade que nada mais parece lhes importar; a experiência em si mesma é tão prazerosa que as pessoas a realizam por puro motivo de fazê-la.

O estado de experiência ótima pode ser experimentado por todas as pessoas sem exceção, pois Csikszentmihalyi (1991) afirma que depois de “milhares” de indivíduos pesquisados, as experiências ótimas eram descritas do mesmo modo sem importar o gênero, a idade ou as diferenças culturais. O que reforça nossa decisão de incluir este termo, devido a que ele mesmo é inclusivo. Geralmente as pessoas manifestam ter experiências ótimas quando estão praticando sua atividade favorita, como cuidar do jardim, escutar música, cozinhar, entre outras.

Pensar em ir ao museu, pode não ser a primeira opção de lazer de uma pessoa cega, mas que potencialmente poderia se converter numa opção para aproveitar o tempo livre. Compreender o conceito de experiência ótima, no âmbito inclusivo ajuda a clarificar o quê desde o Design se pode fazer para melhorar a experiência do cego em sua visita a um museu, por tanto temos que procurar conhecer seus desejos e frustrações e conhecer o que é importante para ela, na hora de visitá-lo e com base nisso gerar estratégias que satisfaçam suas expectativas.

¹⁸ products, quite literally constructions to facilitate experience. In this sense, museums are about facilitating feelings and knowledge based upon personal observation or contact by their visitors. [...] Conceptually, the museum is 'consumed' as an experience, and the setting remains for others to enjoy or suffer (PRENTICE, 1996).

2.3 DESIGN QUE GERA VALOR

“O designer é um cidadão ativo”.
Press e Cooper (2009)

O design é uma atividade planejada de projeto que surge como resposta específica das necessidades funcionais e simbólicas das pessoas, segundo Puyuelo e Ballester (2010), e cuja função sempre é social: tudo o que o designer produz é para a sociedade, afetando-a para o bem ou para o mal, possibilitando a significação. “Elaborar a solução em design é só a primeira parte de um processo que o usuário ou consumidor desenvolve como parte da sua vida” (PRESS; COOPER, 2009).

De acordo com Peter Kneebone¹⁹, a tarefa do designer gráfico, é a de satisfazer as necessidades de comunicação visual de toda classe em toda a sociedade, desde pequenos elementos até complexos sistemas de comunicação. E acrescenta que o jeito de dar essas mensagens determina a maneira como estes são compreendidos e recebidos. Em outras palavras, determina se a mensagem funciona ou não.

Trabalhar na área da comunicação pode nos fornecer e desenvolver as competências para ter o poder de transformas o nosso entorno, pois de acordo com Frascara (1997), as produções em comunicação podem afetar o conhecimento, as atitudes e os comportamentos das pessoas. Daí que o resultado de um trabalho de design pode modificar o mundo, mas este pode fazer que as coisas funcionem melhor ou pior.

Pensar num designer *gráfico*, pesquisando sobre como fornecer subsídios para ações de inclusão do cego em sua visita a um museu, pode ser incongruente para alguns profissionais na área. Transcender do propriamente visual e explorar os sentidos pode levar uma complexidade maior, que devemos estar dispostos a sobrelevar se o nosso interesse é trabalhar na inclusão e na compensação da comunicação de pessoas que por vários motivos não conseguem enxergar. Projetar nossa pesquisa para este grupo de pessoas, como profissionais não somente nos

¹⁹ Peter Kneebone foi presidente do Conselho Internacional de Associações de Design Gráfico – ICOGRADA, (1979-81)

desafia se não também nos torna mais humanos.

O designer gráfico, portanto confronta problemas sociais de comunicação. Por isso pensar a situação que determina a realidade sensorial e por isso de comunicação de uma pessoa cega, nos posiciona num campo mais específico do design, o Design Inclusivo.

Para esclarecer o termo, queremos fazer menção no (Quadro 3), de algumas definições como a Acessibilidade, Inclusão, Design Universal e o Design Inclusivo, que apesar de concentrar seus esforços nas pessoas com diversidade funcional ou que se encontram em alguma situação de desvantagem, cada uma delas tem também sua orientação ou ênfase.

| | |
|-------------------|---|
| Acessibilidade: | Acessibilidade na linguagem comum, a capacidade de atingir, entender ou se aproximar de algo ou alguém. Em leis e normas relativas à acessibilidade, refere-se que a lei exige para o cumprimento. A NBR 9050/2004 define acessibilidade como sendo a possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaço, mobiliário urbano e equipamentos. |
| Design Universal: | É um processo que aumenta a usabilidade, a segurança, a saúde e a participação social, através da concepção e projeção de ambientes, produtos e sistemas em resposta à diversidade das pessoas e suas habilidades ²⁰ . Usabilidade, porém, não é o único objetivo de design universal, e "adaptação e design especializado" é uma parte do fornecimento de personalização e escolha, que pode ser essencial para endereçamento diversidade. Outros termos que se sobrepõem para o mesmo conceito geral são "design para todos" e "design inclusivo" |
| Inclusão: | Refere-se à possibilidade de participação das pessoas na sociedade em condições de igualdade e sem discriminação. |
| Design Inclusivo: | Design Inclusivo pode ser definido como o desenvolvimento de produtos e de ambientes, que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades. Tem como principal objectivo (sic) contribuir, através da construção do meio, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas ²¹ . |

Quadro 3. Definições e conceitos - Design Universal, Acessível e Inclusivo. Fonte: Elaborado pela autora.

²⁰ *Universal Design*. Syracuse, Global Universal Design Commission, 2009 Disponível em: <http://www.globaluniversaldesign.org/index.php?option=com_content&view=article&id=12&Itemid=13> Acessado: 5 de março de 2012.

²¹ Falcato e Bispo (2006).

Estas definições em ocasiões podem ser muito similares ao ponto de parecer que a fronteira entre elas é difusa. Portanto e conforme a Puyuelo e BALLESTER (2011) diferenciamos a acessibilidade da inclusão da seguinte maneira.

Acessibilidade: “Situações de desvantagem que enfrenta a pessoa desde sua diversidade, quando **o ambiente físico** apresenta obstáculos” (PUYUELO; BALLESTER, 2011).

Por conseguinte o fato de quer ser acessível, não garante que vai existir inclusão. Pode se tiver uma exibição de quadros dispostos ao tato para aproximar e tornar acessível ao público, mas não por isso se é inclusivo, pois esta exibição não está pensando em pessoas que não conseguem enxergar. Enquanto que a inclusão é definida como:

Inclusão: “Sensibilidade para resolver as **necessidades das pessoas**, para evitar sua frustração ao usar produtos e serviços” (PUYUELO; BALLESTER, 2011).

Com o que afirmamos que além de gerar condições ambientais que favoreçam às pessoas com diversidade funcional, procuramos condições de igualdade que evitem situações de frustração. Falcato (2006), afirma que partindo do princípio de que as pessoas são todas diferentes e com diferentes capacidades, não devem ser obrigadas a adaptar-se às exigências do meio ambiente, mas, pelo contrário, os produtos e os ambientes é que deverão corresponder às necessidades das pessoas (FALCATO, 2006).

A desinformação com relação às realidades, potencialidades, desejos e dificuldades deste grupo da população, fazem com que o designer não saiba como reagir quando tem que projetar um produto ou serviço para esse público específico. A esse respeito Coriat (2010), também argumenta que:

Assumir a inclusão é também reconhecer denominadores comuns, não só entre os grupos vulneráveis, mas no conjunto da sociedade. É assim que surge o conceito de pessoas com mobilidade ou comunicação reduzida: o design tradicional exclui e põem em risco os idosos, as crianças, as mulheres grávidas, as pessoas com baixa visão e poderíamos seguir somando: pessoas com problemas de orientação, de audição, de baixa altura, a obesos etc. Como vemos, o design inclusivo alcança a muitos mais do que a cadeira de rodas ou de bengala, mas é às pessoas com deficiência a quem a acessibilidade não só os beneficia, senão que os resulta

imprescindível (CORIAT, 2010).

Projetar então a Inclusão vai demandar um trabalho interdisciplinar por parte de todos os envolvidos no projeto de design. Mas cabe salientar que o convidado principal será o usuário final, o que vai precisar nos aproximar a ele e conhecer seu parecer, suas experiências anteriores e como ele sonha com esse museu ideal. Daí que nesta pesquisa se introduza o conceito de Design Inclusivo centrado no Usuário, pois vai ser ele quem dite e oriente o que fazer do designer.

Nesta tarefa do designer, Tapia (2005) afirma que não é possível projetar um produto sem conhecer em profundidade o público alvo, que neste caso é o deficiente visual, o que supõe uma consciência do design que vai para além da simples ornamentação dos produtos (TAPIA, 2005) e pode gerar experiências.

Press e Cooper defendem que “projetar a experiência (ótima) supõe as pessoas em primeiro plano, contemplar o mundo através de seus olhos e sentir com seus sentimentos” (PRESS; COOPER, 2009). Daí o interesse por buscar uma metodologia, como a fenomenológica, que por suas características qualitativas aproxime o olhar do design não somente à experiência de vida do cego, mas também, este como pessoa ativa em nosso contexto mais próximo e possa compartilhar o que realmente a faz feliz.

As pessoas com deficiência visual enfrentam dificuldades em usufruir destes espaços (ao se referir ao museu), assim como idosos e pessoas com deficiência intelectual. Atualmente, a maior parte dos profissionais de design de exposição afirmam que as pessoas com deficiência visual, entre outros, têm o direito de ter acesso a informação e ao patrimônio, mas ainda são escassas as iniciativas de inclusão nestes espaços. Essa questão também merece uma reflexão sobre a mudança de atitude da sociedade em relação às pessoas com deficiências (CARDOSO, 2012).

Nesta pesquisa, em especial na etapa exploratória, descobrimos a importância dos estímulos sensoriais na complementação ao faltar a visão. Daí que estes, são investigados para além da mera percepção, o aproveitamento deles como ferramenta de inclusão.

“A falta da visão produz uma reorganização dos sentidos e das funções mentais em que a destreza tátil, a discriminação auditiva, olfativa, o raciocínio, a memória, a capacidade verbal, etc. constituem poderoso

referencial perceptivo. Contudo, as abordagens e representações em torno da perda da visão e das pessoas cegas, geralmente concentram-se em limitações, dificuldades, obstáculos, restrições, impedimentos, ou incapacidades. Dificilmente o potencial positivo, representado por habilidades, estratégias e diferentes esquemas da experiência não visual são compreendidos ou devidamente valorizados. O que é imediatamente visível é a imagem congelada de pessoa cega, desprovida de individualidade, desejos e aspirações”. (DIAS DE SÁ, 2002)

Procurar o deleite ou bem-estar do visitante cego, tem outra complexidade intrínseca do museu, pelo seu ênfase na visualidade. Enfim mais um desafio particular do design inclusivo, corroborado por Cardoso (2012), quando afirma que:

[...] a linguagem visual ainda é a forma de comunicação predominante nas estratégias de comunicação museológica, sejam elas exposições, publicações ou ações culturais. As pessoas com deficiência visual enfrentam dificuldades em usufruir destes espaços, assim como idosos e pessoas com deficiência intelectual (CARDOSO, 2012).

Contudo esta realidade ao invés de constrangermos, nos motiva na consecução de nossos objetivos. Para o que pegamos a definição que Cardoso (2012) dá ao bom design de exposições:

O bom design de exposição deve promover a inclusão através da união de espaços, entornos e conteúdos acessíveis a todos os visitantes, independente de suas capacidades e sem separar as pessoas com algum tipo de deficiência das demais (CARDOSO, 2012).

Voltando ao referencial perceptivo do cego, vamos ampliar dois dos sentidos mais usados na hora de gerar espaços inclusivos e que complementam a sua experiência não visual. Eles estão diretamente relacionados ao tato e à audição²², descritos a seguir.

O sentido da *Háptica*

O termo “*háptica*” foi introduzido no ano 1931, por G. Révész, psicólogo, professor da Universidade de Amsterdam, e depois citado por ele mesmo em sua obra *Psychology and Art of The Blind, Exploring the World of Touch* no ano 1950. Vem do

²² Os sentidos do paladar, e do olfato, não se faz ênfases nesta pesquisa, mas não por isso estes podem se estimular e promover a inclusão.

grego – háptō – ou *toque ativo* que se refere ao que é normalmente chamado de tocar. Isso deve ser distinguido de *toque passivo*, ou ser tocado (RÉVÉSZ, 1950, GIBSON, 1962).

Embora muitos estudos relacionados com o sentido do tato, envolvem diferentes áreas do o corpo humano, este estudo tem um interesse nas mãos como a principal fonte de entrada para o sistema perceptivo (por ex. PECK; CHILDERS, 2003), ainda que os pés sejam fornecedores de informação recebido do piso pode tátil por citar um exemplo.

Se pensamos que ao visitar o museu vamos conhecer produtos e objetos, o contato com estes vão gerar ao nível estético ou deleite ou rejeição, a nossas modalidades sensoriais. Por exemplo Dagman; Karlsson; Wikström, (2010), tentam nos explicar o que acontece com diferentes produtos e nossos sentidos como são estimulados e por tanto complementam e ajudam na experiência:

Um produto pode ser bonito para olhar, fazer um som agradável, sentir-se bem ao toque, ou mesmo cheiro agradável. Enquanto a visão pode ser considerada como o sentido mais importante em experimentar uma lâmpada, por exemplo, o cheiro pode ser o mais importante em experimentar um detergente para a roupa, e toque no sentido mais importante em experimentar quando regar uma planta ou usar um utensílio de cozinha, como um batedor. O reconhecimento da importância do toque, ou melhor, o sentido tátil, na interação das pessoas com experiência de produtos [e serviços,] sugere que os profissionais devem abordar o toque de uma forma sistemática no processo de design (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010)²³.

O reconhecimento tátil dos objetos do mesmo modo poderiam agregar informações estéticas para quem não vê, (por ex. Révész, 1950)

Portanto se enfatiza na *háptica* com especial destaque na experiência do cego ao visitar o museu. Pois segundo Peck; Childers (2003) as informações táteis, ou informação obtida por meio do toque das mãos, é importante para a avaliação de

²³ While vision may be regarded as the most important sense in experiencing a lamp for example, smell may be the most important in experiencing a laundry detergent, and touch the more important sense in experiencing when watering a plant or using a kitchen utensil such as a whisk. The recognition of the importance of touch, or rather the haptic sense, in people's interaction with and experience of products suggests that designers should address touch in a systematic way in the design process (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010).

produtos (PECK; CHILDERS, 2003), informação relevante nesta pesquisa, mas que vai se confirmar no desenvolvimento da mesma e com base na experiência do cego, se é realmente assim.

A Informação audível

A maioria dos museus usa o sentido da audição para recriar o que por meio das mãos não se pode conhecer. Mesmo assim, as possibilidades de ter estímulos auditivos são inumeráveis, poderíamos dizer que os estímulos auditivos são os segundos mais usados, depois dos estímulos visuais. E podem variar desde uma música de fundo, até a voz do guia mas não todos eles são planejados ou pensados na hora de projetar alguma exposição no museu.

Por isso ante a impossibilidade de fornecer informação tátil se tem a informação audível, percurso comprovado por Peck; Childers (2003), que demonstram que informações adicionais como a descrição ao respeito das propriedades físicas (tamanho, peso, textura) de um objeto, podem compensar a incapacidade de examiná-lo diretamente, estimulando a recuperação de informações armazenadas na memória sobre este e a suas propriedades o que seria mais provável para desencadear experiências passadas que compensaria a falta de contato real (PECK; CHILDERS, 2003).

Dependendo como se execute esse percurso audível, ele pode se executar por meio do guia, o áudio-guia e a audiodescrição, estudados e comparados mais adiante no desenvolvimento da pesquisa. Estas são atividades de mediação que principalmente transformam o visual em verbal, abrindo possibilidades maiores de acesso à cultura e à informação, contribuindo para a inclusão cultural, social e escolar (MOTTA; FILHO, 2010).

Em fim, estimular os sentidos do tato e a audição vão ter relevância na medida em que como designers conheçamos as preferências de nosso público o que conseguirá atrair e reter sua atenção. Segundo Fracara (2006), atrair, reter e comunicar, são três funções essenciais de toda mensagem, e a estética joga um papel importante nas três. Em este caso em particular vamos ter que escutar bem as expectativas que os sujeitos pesquisados, vão nos compartilhar, para que a partir

disso consigamos fornecer estes requerimentos de design, que por extensão gerem valor.

2.4 A PESQUISA FENOMENOLÓGICA

“Sempre que se queira dar destaque à experiência de vida das pessoas, o método de pesquisa fenomenológica pode ser adequado”.

Moreira (2002)

Para Moreira (2002), a pesquisa qualitativa foca-se no ser humano como agente, na qual sua visão do mundo é o que realmente interessa. Algumas das características básicas desta, citadas pelo autor, são:

- Um dos atributos é que se focaliza na interpretação, em vez de na quantificação;
- um de seus interesses radica na perspectiva dos participantes, em consequência sua ênfase é na subjetividade;
- orientação no processo e não no resultado;
- flexibilidade na maneira de conduzir a pesquisa;
- preocupação com o contexto imediato e sua influência na formação de experiências;
- reconhecimento da influencia que exerce o pesquisador sobre a situação de pesquisa e vice-versa.

A pesquisa fenomenológica tem suas origens de conhecimento em ciências humanas e sociais e por isso é de natureza qualitativa, e sua contribuição vem principalmente da filosofia. A fenomenologia é um movimento do século XX e tem a preocupação de descrever o fenômeno e não de explicá-lo, de acordo com Merleau-Ponty (2006), não se preocupando com o buscar relações causais.

A preocupação será no sentido de mostrar e não em demonstrar, e a descrição prevê ou supõe um rigor, pois através da rigorosa descrição é que se pode chegar à essência deste fenômeno, e que especificamente desde o design não tem sido pesquisado. Para contemplá-la com maior facilidade, segundo Gil (2010), se dará quando independentemente das variações dos olhares que falam do fenômeno em questão, haverá algo que se mantenha e que por tanto a constitua.

A seguir alguns dos parâmetros nos quais nós baseamos na hora de desenvolver esta pesquisa. Delineamentos da pesquisa fenomenológica:

Definir um modelo da pesquisa fenomenológica, não deve ser visto como algo rígido, segundo Gil (2010), “papel importante cabe, ao pesquisador, no ajustamento do modelo ao fenômeno em estudo”. No entanto, se toma como guia o seguinte esquema delineado pelo autor (GIL, 2010).

- primeiro momento (pré-reflexivo);
- formulação do problema;
- escolha das técnicas de coleta de dados;
- seleção dos participantes;
- coleta de dados;
- análise dos dados; e
- redação do relatório.

Entre algumas das características gerais da pesquisa fenomenológica é que:

“[...] inicia-se com uma interrogação. Mas diferentemente das pesquisas experimentais e levantamentos, o problema nessa etapa não está ainda bem definido pelo pesquisador. Ele corresponde mais a uma insatisfação do pesquisador em relação aquilo que ele pensa saber sobre algo. Algo o incomoda, gerando uma tensão que o leva a buscar a essência do fenômeno” (GIL, 2010).

3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

3.1 PRIMEIRO MOMENTO (PRÉ-REFLEXIVO)²⁴

Finalizando o ano 2010 e tivemos conhecimento da exposição – *Tocar, mirar, sentir* – realizada no Centro Cultural da Pontifícia Universidade Católica do Equador – PUCE, com o apoio do Museu do Louvre da França. Fomos até Quito em janeiro de 2011, e aproveitamos para visitar outras duas exposições nas quais tinham experiência em inclusão; elas foram o Centro Metropolitano de Quito, com sua sala – *Senso-Perceptiva* – e o Museu da Cidade, de Quito, com a mostra – *Bandas populares*. Nestas três visitas, se fizeram entrevistas não estruturadas com os diretores, as quais tinham como objetivo nos aproximar mais no tema da inclusão de cegos no ambiente museal. Logo depois, no mês de agosto de 2011, já em Porto Alegre, foi realizada a exposição de maquetes táteis – *A arte de sentir* – no átrio do Bourbon Shopping Country, na qual se fez uma pesquisa observacional. Estas quatro experiências estão devidamente registradas.

Apresenta-se a seguir os quatro estudos, como parte da pesquisa exploratória ou Primeiro momento (pré-reflexivo), que se fez para conhecer experiências de outros museus, com relação ao tema de pesquisa.

3.1.1 Centro Cultural – Pontifícia Universidade Católica do Equador - PUCE²⁵

O Centro Cultural da PUCE apresentou em janeiro de 2011 a mostra tátil itinerante do Museu de Louvre da França. O objetivo, além de proporcionar o que é estar em uma exposição onde o proibido é **não tocar**, tinha o propósito de fazer uma reflexão sobre a importância da interação na experiência do visitante no museu

²⁴ Este primeiro momento da pesquisa é denominado pré-reflexivo, por Bicudo, (1994) já que há algo que o pesquisador pretende conhecer, mas que não está bem explicitado para ele (em GIL, 2010).

²⁵ (COSTA, 2011; BOLAÑOS MORA, 2011)

(Figura 8), e esta interação como parte do processo educacional e experiencial da visita.



Figura 8. Centro Cultural – PUCE, Quito, Equador. Visitante percebendo com seu tato uma escultura.
Fonte: Acervo da autora.

A mostra tátil do Museu de Louvre da França procurava gerar uma reflexão sobre o papel da percepção e os sentidos, em especial o tato, em relação com a arte e os patrimônios que conservam e exibem os museus (GOUYETTE, 2009). A mostra tátil nasceu da vontade de oferecer às pessoas com problemas para enxergar, um acesso permanente e livre a suas coleções. A intenção da exposição era mostrar 16 réplicas de peças europeias e combiná-las com outras 16 réplicas de peças pré-colombianas (Figura 9).



Figura 9. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica europeia, complementada com textos na parede e Braille. Fonte: Acervo da autora.

Gerando uma mostra tátil onde o visitante tivesse duas opções; a primeira, e mais relevante no processo de educar para a inclusão, era que se o visitante enxergava, este pudesse cobrir seus olhos com óculos de tecido preto e por um momento experimentar e se aproximar ao que possivelmente é o cotidiano de um cego. Enquanto que um guia ia lhe complementando a visita narrando a história de cada peça e ao mesmo tempo descrevendo o que ele ia tocando; a outra opção era percorrer a exibição com os olhos abertos de maneira mais livre, e mais comum para a maioria de quem visita um museu. Quem não enxerga, ia perder parte da informação porquanto as 16 peças pré-colombianas tinham além das suas réplicas maiores disponíveis ao tato, uma vitrine aparte, fechada com as originais respectivas. Ao nível pessoal, percorrer a mostra com os olhos fechados e com a ajuda e guia dos auxiliares do Centro Cultural, foi complexo e marcante. A mostra, infelizmente não continuou viajando pela América do Sul.

3.1.2 Centro Cultural Metropolitano de Quito²⁶

O discurso museográfico do Centro Cultural Metropolitano usa a técnica dos bonecos em cera para representar momentos emblemáticos da história de Quito. Depois de três anos da mostra das figuras de cera em escala 1:1, no ano 2005 se estudou o efeito que elas tinham nos visitantes, pois já era um avanço ter réplicas das personagens importantes, constatando-se que trazer a história deste modo didático contribuiu para mudar o modo de olhar a história às vezes alheia para a comunidade equatoriana.

Ao quer levar em conta o público jovem, investigou-se como aproximar mais esses momentos históricos, sem gerar constrangimentos, pois alguns deles estavam carregados de muita violência, em especial a massacre de 2 de agosto de 1810, uma cena forte e muito realista (Figura 10), significativa na história equatoriana.

²⁶ (MORALES, 2011; BOLAÑOS MORA, 2011)



Figura 10. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Cena da história equatoriana em cera escala 1:1. Fonte: Acervo da autora.

E em consequência, o Centro Cultural Metropolitano, concebeu, e desenvolveu a sala cujo nome era “Onde tuas mãos podem olhar”. O público objetivo não se restringia às crianças e jovens, permitindo, além disso, pensar em um novo público composto por pessoas cegas ou de baixa visão.

Por isso a alternativa adotada foi fazer a mostra que estimulava a percepção sensorial, por meio de réplicas das cenas mais importantes, foram feitas maquetes fabricadas em argila (Figura 11), na qual a vontade de tocar as figuras poderia ser levada a efeito e por extensão se satisfaria o objetivo de que estes momentos históricos seriam observadas de um jeito mais lúdico e didático.



Figura 11. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Réplica Pequena em argila da cena anterior. Fonte: Acervo da autora.

Como característica particular que esta sala projetou foi que quem entrasse

nela, tivesse autonomia, indiferente se fosse uma criança ou fosse uma pessoa cega, para isto a sala contava como um corrimão que guiava o percorrido pela sala. Este tinha em frente de cada maquete, fones de ouvido e um botão para acionar o áudio já gravado que descrevia a cena em particular. Além disso, algumas das maquetes como, por exemplo, uma da Amazônia equatoriana, tinha cheiros da floresta, para complementar a experiência sensorial. A sala estava localizada no prédio do Centro Metropolitano, mas separada da mostra permanente dos bonecos em cera.

3.1.3 Museu da Cidade, de Quito²⁷

O Museu da Cidade apresentou uma amostra temporal relacionada com música popular, pensada para resgatar ritmos do passado e projetada para todo tipo de público. Esta exposição nasceu do interesse de conhecer como é a vida dos músicos, seus grupos e as bandas populares. Fez-se ao redor disto uma pesquisa com os próprios músicos, e logo depois se desenvolveu toda a mostra pensada para um público a partir de oito anos (Figura 12).



Figura 12. Museu da Cidade, de Quito, Equador. Sala lúdica na qual as crianças brincam a fazer música. Fonte: Acervo da autora.

A mostra oferece recursos interativos onde o visitante pode se divertir aprendendo sobre a música dessas bandas. A ideia é trabalhar os sentidos para que a experiência no museu seja mais proveitosa, pois até agora as pessoas se sentem

²⁷ SUASNAVAS, 2011; BOLAÑOS MORA, 2011

limitadas nos museus e isso vem se refletido em certo temor quando se está frente a uma exposição onde a regra é tocar.

Segundo a coordenadora da mostra, Diana Suasnavas (que é cega) as pessoas precisam de maior motivação para ir ao museu, onde o nível de compreensão da mostra deve ser pensado para todos e não só para especialistas que as entendam, sendo isso levado em conta nos textos que complementem a exibição.

No processo de concepção da mostra os músicos foram convidados para que opinassem sobre vários aspectos, desde os textos até a organização geral. Essa concepção holística de trabalho em equipe levou dois anos na estratégia do Museu da Cidade de Quito e os resultados têm sido muito positivos.

Definiu-se uma estratégia de comunicação onde os materiais e recursos da mostra foram fáceis de entender, permitindo manejar a informação em todos os níveis, pensando naqueles visitantes que podem ser desde crianças até idosos, desde cegos até cadeirantes. A exposição tem características (Figura 13) que além de gerar interatividade com o visitante, procura motivar uma aproximação com as bandas, – seus ritmos, seus ensaios, suas rotinas – que no fundo tende a gerar sentido de pertencimento e identidade musical.



Figura 13. Museu da Cidade, de Quito, Equador. Fotografias, textos em vários idiomas, em Braille, mais informação audível. Fonte: Acervo da autora.

A presença de um membro da equipe cego tem motivado a geração de mostras inclusivas, criação de oficinas temáticas e para desenvolver projetos pensados para todos os públicos. O mais importante, segundo Diana Suasnavas, é gerar consciência,

desde o vigilante até o curador na exposição, pois todos devem conhecer a missão e visão do que o museu é e o que pretende ser.

3.1.4 Maquetes táteis, Porto Alegre

Em Porto Alegre, no mês de agosto de 2011, foi realizada a exposição de maquetes táteis – A arte de sentir – no átrio do Bourbon Shopping Country.

Por meio da arte, como ferramenta de comunicação esta exposição de maquetes táteis colaborava com o processo educativo para a inclusão. Contava com um circuito de maquetes que se dividiam em: os cinco sentidos; maquetes do cotidiano; vitrines; espaço cultural; maquetes de lazer; maquetes de ecoturismo; painel de linguagem dos sinais e por último uma experiência prática, na qual o visitante fazia seu próprio certificado de participação em Braille.

A sensibilização das pessoas pode se ativar, deixando explícito o que faz de uma exibição que ela seja inclusiva, como o são o piso podotátil, o mobiliário a uma altura adequada para crianças e cadeirantes, por citar uns exemplos. Na (Figura 14), uma maquete tátil, na qual se ressaltam características ideais do Design Universal.

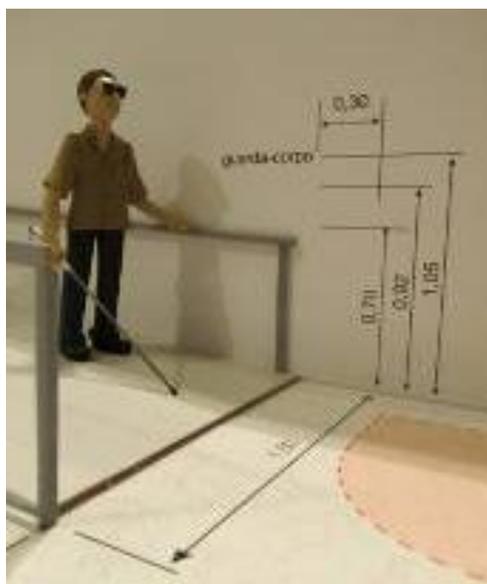


Figura 14. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Porção da maquete na qual um cego, desce por uma rampa, ajudado por o corrimão e a sua bengala branca. Fonte: Acervo da autora.

Em geral esta exposição permitia verificar como iniciativas atuais procuram tornar os museus mais interativos, desenvolvendo aspectos educativos de maneira

descontraída e até divertida, e como nos estímulos sensoriais, são uma importante fonte de referências e a maneira em que estes se complementam.

Como resultado desta etapa pré-reflexiva, se melhorou a consciência do fenômeno a estudar, facilitou o início de um olhar mais sensível e concreto, o que permitiu chegar a estas primeiras considerações, tratadas no item a seguir.

3.2 CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES

Depois de conhecer e experimentar estas quatro mostras, como visitante e como pesquisadora, observou-se que a utilização dos sentidos, além da predominância do visual, era uma característica comum. O estímulo deles era evidente e estava de acordo como o que afirma Wagensberg (2001), que a prioridade dos novos museus (e exposições), passava de *informar*, *formar* ou *ensinar*, para *prover estímulos* (sensoriais) (WAGENSBERG, 2001). Além disso, a consciência e o manejo proveitoso destas condições ambientais – música, cheiros e demais estímulos –, podem gerar satisfação no visitante (BITNER, 1992).

Com uma observação sistemática, por meio de quadros e anotações (MARCONI; LAKATOS, 2011), tenta-se formular o problema da pesquisa, para o qual se tomam em consideração, especificamente os sentidos humanos (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010), e os fatos mais importantes que faziam destas exposições, serem levadas em conta como inclusivas.

3.2.1 Fornecer estímulos com relação à visão

Se da início a estas considerações com o sentido da visão, já que foi evidente nas quatro mostras visitadas (item 3.1), que o sentido da visão é o mais estimulado, além de ser o sentido pelo qual é adquirido, predominantemente, nosso conhecimento, (MASINI, 1993). Se você enxerga, é possível que já tenha acompanhado uma exposição sem a ajuda de ninguém e tenha compreendido e até curtido ela. Para citar um exemplo, um menino, (Figura 15) de seis anos observa com atenção a maquete tátil, que representa um prédio de sete andares, com piscina no térreo e vê seus moradores, na porta, na piscina e até na sacada de um dos apartamentos. Ele

observa, para conhecer e reconhecer o que foi projetado na maquete.



Figura 15. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Menino sozinho observa maquete tátil. Fonte: Acervo da autora.

Mas, ao faltar a visão, haverá necessidade de uma complementação como consequência da reorganização dos sentidos.

Todas as exposições estudadas, sem exceção, apesar de que tinham entre seu público alvo pessoas cegas, não deram importância aos detalhes visuais, pois poderia se pensar que peças e objetos projetados para exposições deste tipo não precisam de cores.

Contudo, ao atuar no campo da inclusão envolve a integração daquele que enxerga com a pessoa cega, daí que não se pode esquecer os detalhes estéticos²⁸. Aliás, o fato de uma pessoa não enxergar, não significa que ela não deseja saber sobre cores e outras características meramente visuais.

Uma situação particular, no relacionado à informação promocional de uma das mostras visitadas, foi à situação que experimentou Diana Suasnavas, membro da equipe do Museu da Cidade, de Quito, quando perguntamos a ela se já tinha assistido

²⁸ “Harmonia e aparência agradável aos olhos, que tem alguém ou alguma coisa, desde o ponto de vista da beleza”. O conceito da “estética” em que nos baseamos é um dos significados que da a Real Academia de la Lengua Española, em: www.rae.es.

à exibição itinerante do Museu de Louvre, – *Tocar, mirar, sentir* –. A própria Diana antes de ir visitar a exposição já se sentia excluída. Ela afirmou²⁹ “quem fez isso não tem nenhuma noção de design [...] se você fizer isso é melhor não fazer nada”, ao se referir ao folheto da mostra, pois ainda que este estivesse muito bem projetado, com fotografias de cada uma das peças expostas e uma sinopse de cada uma delas, não era inclusivo: os organizadores da exibição, simplesmente desenharam os pontinhos do Braille, mas não os fizeram em relevo (Figura 16).

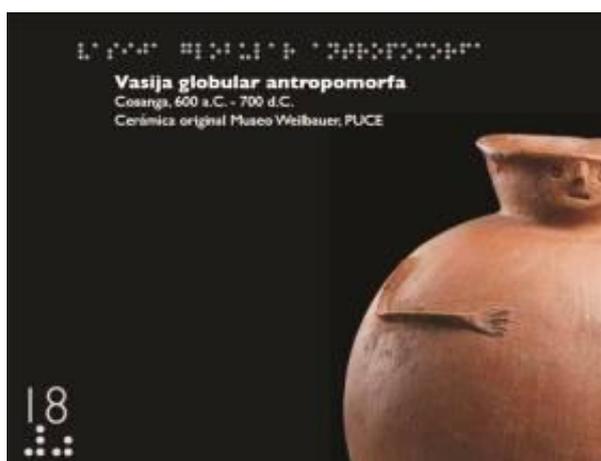


Figura 16. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Parte do folheto, com texto em Braille, somente desenhado e sem relevo. Fonte: Acervo da autora.

O fato de ela não enxergar, não ia fazer com que ela não soubesse desse erro em algum momento. Enquanto ela relata sua experiência, pega de sua mesa o catálogo da mostra itinerante do Museu do Louvre, quando passou pelo Museu Nacional da Colômbia – *Sentir para ver* – (Figura 17), que está impresso a metade em tinta e a outra em Braille. Mesmo sem ter tido a possibilidade de visitar a exposição pessoalmente, Diana guarda o catálogo com orgulho pelo fato de se sentir incluída.

²⁹ Na entrevista realizada no Primeiro momento (Pré-reflexivo) item 3.1

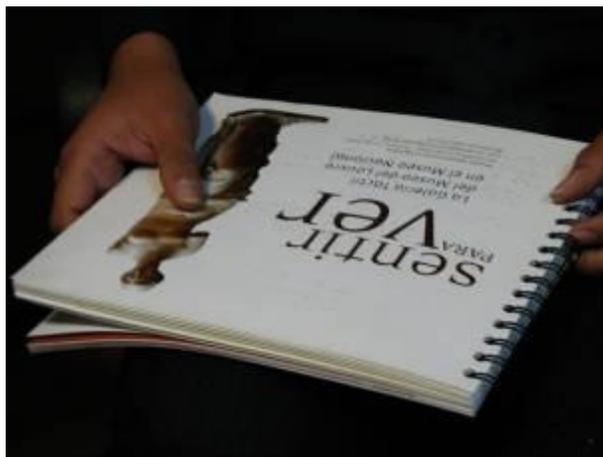


Figura 17. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Folheto metade em Braille, metade em tinta.
Fonte: Acervo da autora.

Por isso, um trabalho junto com o cego, implica necessariamente conhecimento do referencial próprio, pois são eles mesmos que podem orientar o designer, o museólogo, o comunicador ou qualquer outro profissional que tente gerar espaços inclusivos não somente nos museus. Esta postura pode implicar que devemos “fechar os olhos” e sensibilizar nossos outros sentidos (se enxergamos).

Portanto de acordo com Dias de Sá (2002), “A falta da visão produz uma reorganização dos sentidos e das funções mentais” o que produz em complementação o desenvolvimento de “habilidades, estratégias e diferentes esquemas da experiência não visual” (DIAS DE SÁ, 2002) o que vai demandar da compreensão e valorização dos outros sentidos, para beneficiar e diferenciar a experiência inclusiva do deficiente visual.

3.2.2 Fornecer estímulos com relação ao olfato

Incluir estímulos olfativos não foi o foco na totalidade dos casos estudados, mas, em dois deles (Centro Metropolitano de Quito e as Maquetes Táteis de Porto Alegre), incluíram alguns objetos com cheiro para enriquecer a mostra. Na Figura 18, uma maquete que representa uma cesta com uvas verdes e pretas, as quais não somente podem ser tocadas, mas que também tem cheiro de uva.



Figura 18. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Cesta de uvas, na exposição *A arte de sentir* (2011).

Fonte: Acervo da autora.

O olfato pode ser mais bem explorado. Sua inclusão numa exibição vai depender do tema da exposição e da facilidade para relacionar os cheiros com os objetos, de maneira que contribua para amplificar e recriar a informação que recebemos pelos outros sentidos.

3.2.3 Fornecer estímulos com relação ao paladar

Não se encontraram nos casos de estudo, exposições que tiveram estímulos do paladar. Pode ser usado na medida em que enriquece e complementa a informação dos objetos expostos, sempre e quando não propenda a gerar sensações desagradáveis ou que possam gerar frustração ou desconfiança no visitante, seja ele cego ou não.

3.2.4 Não fornecer estímulos com relação ao tato

Ainda que para a conservação e preservação dos objetos de museu, estes estejam afastados e protegidos da manipulação dos visitantes, um dos sentidos mais estimulados nas exposições estudadas depois da visão foi o sentido do tato. Estratégia que foi muito bem recebida por jovens e velhos, indiferentemente se enxergavam ou não, dado que depois de conhecer museus onde ainda não é possível tocar os objetos, ter a oportunidade de fazer o contrário, chama a atenção das pessoas e faz deste acontecimento algo quase inacreditável.

Por exemplo, na Figura 19, um menino que contra a vontade de sua mãe (ela não sabe que as maquetes estão projetadas para ser tocadas), toca temeroso a

maquete representativa do litoral.



Figura 19. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Menino toca com medo, a maquete tátil. Fonte: Acervo da autora.

Mas não sempre vai ser possível disponibilizar réplicas de objetos de museu para serem tocados. Isto pode ocorrer por vários motivos, entre eles, destacamos:

- Por não conhecer que tipo de ações inclusivas referentes ao tato podem se incorporar na mostra a projetar;
- devido ao fato de que exposição é muito curta e não compensar fazer réplicas dos objetos originais;
- porque não se tem acesso a tecnologia que permita a realização de estas maquetes ou réplicas;
- a falta de recursos financeiros.

Portanto, vamos falar primeiro, o que se podem fazer para compensar a incapacidade de tocar num museu. Já que segundo Peck e Childers (2003), informações adicionais ao respeito de um produto (ou objeto de museu neste caso), podem compensar a incapacidade de examiná-lo diretamente, estimulando a recuperação de informações sobre as propriedades físicas deste, as quais poderão ser armazenadas na memória da pessoa mais facilmente (PECK; CHILDERS, 2003). Vale a pena salientar que as pesquisas desenvolvidas pelos autores, não envolve pessoas cegas, mas suas pesquisas servem de guia, no que envolve os sentidos e a reorganização deles nas funções mentais.

Em particular, o que “compensaria” para o cego a falta de contato real com a peça, pode ser uma descrição da história do objeto que o contextualize no discurso museográfico, além da descrição das propriedades físicas, tais como à textura, dureza, temperatura e peso do objeto, o que facilitaria imaginá-lo. Algumas das ações mais usadas (Figura 20) são os escritos em Braille e os estímulos da audição.

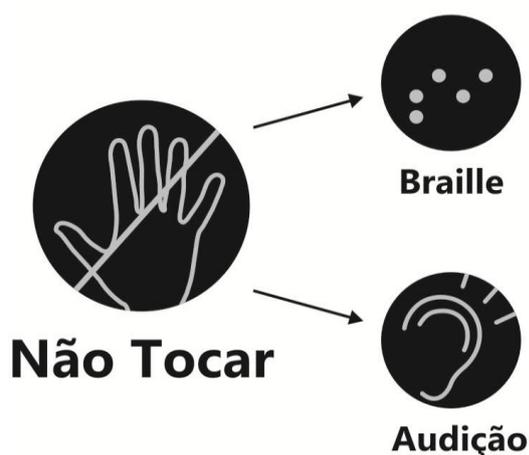


Figura 20. Como compensar a incapacidade de tocar num museu. Fonte: Elaborado pela autora.

3.2.4.1 Braille em complementação a *não tocar*

O mau uso do Braille em ambientes culturais pode deixar vazios que possivelmente causem desconforto ou frustração. Saber como vinculá-lo no ambiente museal, precisará da assessoria de especialistas na área ou os próprios cegos, que desde seu referencial perceptual podem orientar, não somente no que concerne às exposições, mas também da assessoria deles como usuários deste sistema.

Em relação aos materiais utilizados para escrever em Braille, pode se usar diferentes tipos de papel, a (Figura 21), expõe o nome em Braille, impresso em cartolina, de uma maquete tátil.

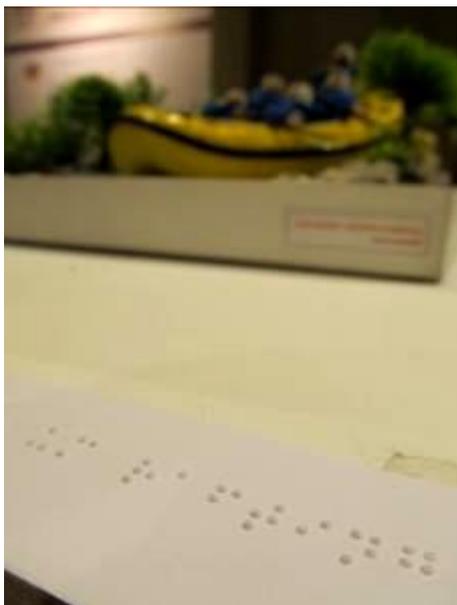


Figura 21. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Maquete tátil auxiliada com texto em Braille que a descreve. Fonte: Acervo da autora.

Mas hoje com ajuda da tecnologia se tem possibilidades de fazê-lo em materiais mais resistentes ao toque das mãos, pensando na durabilidade deste, numa exposição. Por isso se sugere a utilização de materiais que com o passar dos dedos não se danifique, (como por exemplo, na exibição da PUCE do Museu do Louvre e no Centro Metropolitano de Quito), (Figura 22), utilizaram placas em cobre para maior durabilidade.

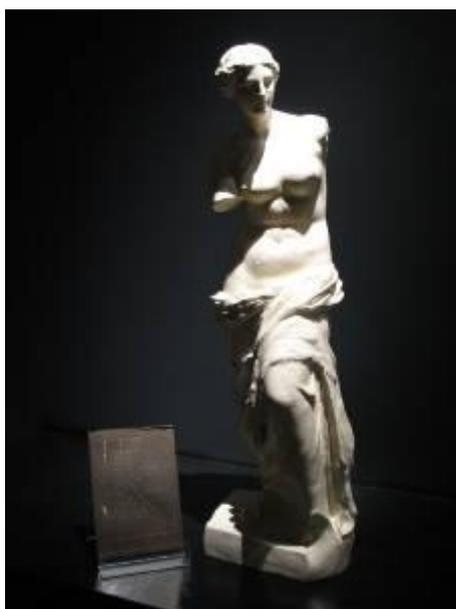


Figura 22. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Plaquinha de cobre com Braille. Fonte: Acervo da autora.

A bondade do Braille é que por ser um sistema universal, é questão de conhecê-lo e sobretudo saber aplicá-lo. Uma consideração adicional é ter presente que aproximadamente para uma folha A4 em texto, são utilizadas 5 folhas em Braille, isto para levar conta na hora de determinar a extensão dos textos da exibição.

3.2.4.2 Audição em complementação de *não tocar*

A maioria dos museus usa o sentido da audição para recriar o que por meio das mãos não se pode conhecer. Mesmo assim, as possibilidades de ter estímulos auditivos são inumeráveis, mas não todos eles são planejados ou pensados na hora de projetar alguma exposição no museu. Eles podem ser causados pelas mesmas pessoas que o visitam, o até ser gerado por alguma circunstância alheia da responsabilidade desta instituição, como por exemplo, a situação que se experimentou ao visitar a mostra da PUCE, cuja edificação estava sendo reparada e ao querer escutar a guia e as suas explicações da exibição, o barulho não deixava nos concentrar e atrapalhava nossa experiência de ficar com os óculos pretos, e sentindo as esculturas.

3.2.5 Fornecer estímulos com relação à audição

Poderíamos dizer que os estímulos auditivos são os segundos mais usados, depois dos estímulos visuais. Complementam a experiência do cego no museu, e podem variar desde uma música de fundo, até a voz do guia. As maneiras de ativar conscientemente o sentido de a audição podem se classificar em duas grandes opções – Audição ao vivo ou Audição pré-gravada (Figura 23).



Figura 23. Audição em complementação de não tocar. Fonte: Elaborado pela autora.

Esta informação feita para ser escutada (seja ao vivo ou pré-gravada) pode equiparar o fato de não tocar e/ou não enxergar o objeto exposto e a sua vez se manifestam de quatro modos: *ao vivo*: o guia ou audiodescrição; *pré-gravada*: o áudio-guia ou audiodescrição. A Figura 24, decompõe graficamente dita classificação, para maior clareza.



Figura 24. Quatro modos de se manifestar a audição no museu. Fonte: Elaborado pela autora.

3.2.5.1 O guia

Como parte dos estímulos da **audição ao vivo** é executada geralmente por meio de guias, quem faz um trabalho de relatores que complementam a informação sobre todo o que envolve a exibição que seja relevante, como peças expostas, o prédio, a história do autor dos objetos, a época na qual foram feitos, entre outros.

Exercitados para tal fim, desempenham um importante papel como mediadores. Sua presença é quase que imprescindível na complementação da informação, mais quando estamos falando de exposições projetadas para ser aproveitadas inclusive por pessoas cegas. Na Figura 25, uma mulher cega é orientada pela encarregada da exibição.



Figura 25. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. O guia como mediador, na complementação da informação. Fonte: Acervo da autora.

Neste sentido é importante que este mediador, saiba minimamente, sobre como lidar e tratar com uma pessoa cega, para que não cause frustração ou rejeição na visita do cego. Tema que não foi aprofundado nesta pesquisa, mas que para efeitos do bem-estar da pessoa com deficiência visual, é importante (ver item 3.8.2.1.).

3.2.5.2 A audiodescrição (ao vivo)

Outra das ferramentas de complementação da **audição ao vivo** é a audiodescrição, concebida especificamente para complementar a experiência do público cego em diversos ambientes (por exemplo: o cinema, obras de teatro), tentando promover igualdade de acesso da informação para quem não enxerga.

‘Audiodescrever é dizer o que você está vendo’, afirma Schwartz (2012), em quanto explica: “A aparente simplicidade da definição não revela as dificuldades que ela representa no que se refere à formação de profissionais capacitados para o exercício desta função” (SCHWARTZ, 2012). Ela pode ser feita ao vivo ou pré-gravada e vai precisar de capacitação para fazer bem feita (MOTTA; FILHO, 2010, SCHWARTZ, 2012).

A audiodescrição ao vivo vai precisar de maior destreza e experiência de quem

descreve:

Cabe ao audiodescritor tanto a decisão quanto a **responsabilidade**. Porém, quais são os parâmetros que determinam estas escolhas? **É preciso descrever com objetividade, tendo o cuidado de não interferir na interpretação da imagem, sem omitir nenhum dos elementos que conduzem à sua percepção.** É preciso levar em consideração, em cada caso, as características específicas do público receptor (sic): trata-se de cegos ou videntes, crianças, adultos ou idosos, pessoas com dificuldade de aprendizagem ou com deficiência intelectual, leigos ou especialistas, alunos do ensino médio ou universitários? Cada um desses grupos, usuários em potencial dos serviços de audiodescrição, merece um tratamento diferenciado em termos de vocabulário, construção e narração. Existe, ainda, **restrições de tempo e espaço** que é preciso levar em consideração ao determinar quais as informações mais relevantes, aquelas que não podem ser omitidas **sem comprometer o entendimento do que está sendo descrito** (SCHWARTZ, 2012 Grifos da autora).

A experiência entre ter **o guia** e ter **audiodescrição ao vivo** vai ser diferente pela questão de um descrever amplamente os objetos, segundo o disposto pelo curador da exibição e o outro se limitar a descrever, sendo objetivo e “sem omitir nenhum dos elementos que conduzem à sua percepção” (SCHWARTZ, 2012). Desta forma as próprias referências pessoais, ajudarão a dar sentido ao objeto descrito, sem dar espaço à interpretação.

Daí que dependendo do tipo da exibição, ou a facilidade de ter guias treinados para esta tarefa, o museu vai ter que levar em conta se está preparado para oferecer audiodescrição ao vivo ou então contratar um profissional na área e executá-la pré-gravada (ver item 3.2.5.4 Audiodescrição pré-gravada).

Nenhuma das exposições estudadas usou a audiodescrição ao vivo como recurso. Pode-se considerar que esta técnica ainda é incipiente, o que precisa de maior conhecimento, prática e, sobretudo, reconhecer os alcances no tema da inclusão que podem ser obtidos com sua utilização.

3.2.5.3 O áudio-guia

O áudio-guia é um dos estímulos da **audição pré-gravada**, é um sistema de registro e reprodução de som para visitas, principalmente de museus ou ambientes

culturais, dispostos para o uso do público por meio de fones de ouvido fixos ou reprodutores de som portáteis. Um exemplo disto foi presenciado no Museu da Cidade, em Quito, onde uma visitante (Figura 20) escuta uma música popular por meio de fones de ouvido fixos, em quanto lê no piso as descrições do ritmo, compositor e instrumentos envolvidos.



Figura 26. Museu da Cidade de Quito, Equador. A visitante escuta os diferentes ritmos conhecidos interpretados pelas bandas. Fonte: Acervo da autora.

Este sistema também pode permitir ao visitante caminhar livremente no museu, sem depender de uma pessoa ou guia quem conte a história de cada objeto exposto. E com a facilidade de parar em frente de alguma obra que lhe interesse e podendo escutar quantas vezes for necessária dita informação. Na exposição do Centro Metropolitano de Quito, usaram um corrimão fixo no piso, que de alguma forma dava autonomia ao visitante, que podia acionar um botão e escutar a explicação da maquete que tinha em frente, recriando por meio de falas o que o olho não consegue enxergar.

3.2.5.4 A audiodescrição (pré-gravada)

Esta opção de tradução do visual ao verbal, pela complexidade já mencionada anteriormente, indiferente de que seja ao vivo ou pré-gravada “exige a presença de um profissional bem preparado” (SCHWARTZ, 2012).

A audiodescrição é uma tarefa de equipe, vai precisar da ajuda de um

“*audiodescritor-roteirista*”, que é quem da forma ao roteiro para ser audiodescrito; e um “*audiodescritor-narrador*”, que é quem faz a locução do roteiro, geralmente com habilidades de locução para fazer chegar à mensagem de um jeito agradável. Não sempre o roteirista é o narrador. Também vai ser necessário contar com a ajuda de um “*técnico de áudio*” que é quem, neste caso da audiodescrição gravada, estará encarregado da mixagem, edição e gravação do roteiro. E aproveitando que é gravado e para ter segurança de que está bem feito o trabalho, é necessária a assessoria de um “*consultor*” que pode ser técnico na área descrita ou um com deficiência, o que é uma garantia de que o trabalho resultante será eficaz (SCHWARTZ, 2012). Para exemplificar o resultado de usar esta ferramenta, Márcia, que é cega (Figura 27), assiste com seu marido a um vídeo com audiodescrição. Ambos podem desfrutar ao mesmo tempo de algo tão visual como um filme.



Figura 27. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Vídeo audiodescrito na exposição *A arte de sentir* (2011). Fonte: Acervo da autora.

Ao considerar esta nova estratégia sensorial, se avança para novos padrões de interação para além do caráter apenas visual, o que vai contribuir para aproximar esse visitante, antes afastado. Sem importar qual sistema de audição se use, estas ferramentas ajudam na experiência inclusiva do cego no museu, dado que contribui não só na autonomia que elas necessitam e procuram, mas também para a sua integração.

3.2.6 Fornecer estímulos com relação ao tato

Após analisar os quatro sentidos, terminamos estas considerações preliminares com o sentido do tato, mas por ser o ultimo não é o menos importante; ao contrário, é extremamente relevante no que concerne à inclusão de pessoas cegas em ambientes museais.

Considerando as diferentes possibilidades de estímulos deste sentido e como resposta aos estudos realizados, podem ser considerados como a principal fonte de entrada para o sistema perceptivo (PECK; CHILDERS, 2003).

Classificamos estes em dois (Figura 29): um deles estimulado através do Braille (tema já estudado no item 3.2.4.1 *Braille em complementação de não tocar*) e o outro relacionado ao fato de tocar, ou *háptica*.

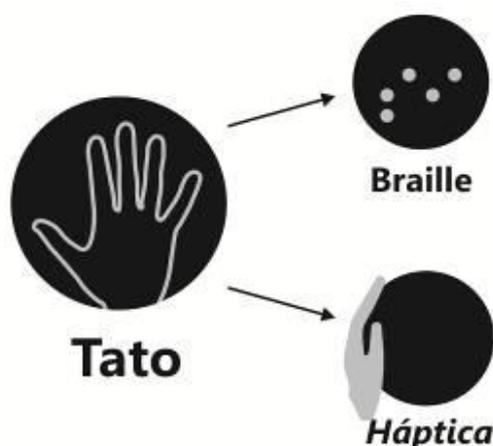


Figura 28. Estímulos fornecidos por meio do tato: Braille e *háptica*. Fonte: Elaborado pela autora.

O termo *háptica*, foi estudado mais amplamente no item 2.3, e sua direta relação com o fato de tocar, resulta imprescindível na hora de estudar a relevância do sentido do tato na percepção do cego, o qual, pela reorganização dos sentidos, desenvolve habilidades diferentes em relação à experiência visual (DIAS DE SÁ, 2002).

3.2.6.1 *Háptica*: para além de tocar por tocar

Para as pessoas que tem mais preferência para obter informação por meio das mãos, as barreiras à experiência direta com o objeto irão levar como resultado a uma

experiência frustrante (PECK; CHILDERS, 2003).

No entanto, ainda tendo objetos dispostos para serem tocados, outros detalhes podem repercutir na aceitação ou rejeição da experiência. Diana Suasnavas, membro da equipe do Museu da Cidade, de Quito, assegura que os dedos da mão podem se comparar com a pupila do olho. Sua experiência ao ir a visitar a exibição “*Onde tuas mãos podem olhar*” do Centro Metropolitano de Quito, proporcionou uma desconfortável sensação, pois ao percorrer a mostra e apreciá-la com suas próprias mãos, descobriu que as peças expostas tinham uma capa de pó, que ela comparou com a sensação incômoda que podemos sentir quando temos algum cisco ou sujeira no olho.

Por isso, criar para a exibição objetos disponíveis ao tato, não somente se traduz em gerar réplicas dos objetos originais do museu, mas fazer um uso inteligente destas reproduções (réplicas), pois tudo isso vai além de tocar, se o que se quer é aproximar e favorecer ao visitante, com ênfase na experiência do visitante cego.

3.2.6.2 As réplicas e as suas vantagens

As réplicas permitem colocar ao alcance do público um objeto que pela sua estrutura original, pelo seu tamanho, pelo seu peso, pelo seu lugar de localização, pela sua conservação, etc., não é possível. E é um privilégio que podemos ter, na aproximação de obras da arte, da arquitetura, da ciência, para deleite de nossa percepção e por extensão na procura da inclusão de novos públicos.

Depois de experimentar e visitar algumas exposições que usavam réplicas, se tem alguns exemplos que ilustram seu uso em ambientes culturais, o que permite elencar as considerações a seguir.

O original da Venus de Milo (Museu de Louvre, na França –Figura 29), é protegida por guarda-corpos, de modo que o visitante fique afastado, não podendo tocá-la por questões de segurança, conservação e preservação.



Figura 29. Museu de Louvre, Paris, França. Venus de Milo, original, protegida por guarda-corpos.
Fonte: Acervo da autora.

A réplica da mesma obra feita numa escala muito menor (Figura 30), está sendo tocada por uma pessoa que pode enxergar, mas que usa uma venda preta sobre os olhos para não só sensibilizar seus sentidos, mas também para se aproximar ligeiramente ao que seria a experiência se fosse cega.



Figura 30. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica em escala menor da Venus de Milo, sendo tocada. Fonte: Acervo da autora.

Outra visitante (Figura 31), já sem cobrir seus olhos, posa abraçada à porção da réplica da Venus na escala real, e tira uma foto de lembrança.



Figura 31. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Parte da réplica da Venus de Milo na escala 1:1, sendo abraçada por uma visitante. Fonte: Acervo da autora.

Portanto, tocar aproxima. Tocar como consequência passa a ser essa *ponte* que, segundo o IBRAM, liga mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes. Por isso, tocar será relevante no processo de inclusão do cego em sua visita ao museu.

3.2.6.3 Manter relação réplica X objeto original

Segundo Peck; Childers (2003), as informações táteis são importantes para a avaliação de produtos e variam em termos de propriedades do material relacionado à *textura, dureza, temperatura e peso* (PECK; CHILDERS, 2003), mas o *tamanho* na complementação de dita avaliação, não pode se descartar.

Na Figura 32, a réplica de uma das peças pré-colombianas usadas na mostra da PUCE – *O senhor fumante* –, feita em argila (material original e que é preservado para não distorcer a sensação que vai ser recebida pelo toque das mãos), na escala 6:1 com relação à original, é projetada para ser tocada.



Figura 32. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Réplica em escala 6:1 do Senhor fumante. Fonte: Acervo da autora.

Tivemos a experiência de tocá-la e apreciá-la enquanto percorríamos a mostra como visitantes com os olhos vendados, só sentindo com as mãos (atividade complexa quando não se tem desenvolvida a sensibilidade nelas) e escutando as explicações do guia. Quando voltamos já sem a proteção dos olhos e enxergamos tudo quanto tinha sido tocado, percebemos que numa sala à parte estavam as peças pré-colombianas originais, com a particularidade de que todas elas estavam atrás de uma vitrine, ou seja, não disponíveis ao toque.

Na Figura 33, se expõe o original da peça, feita também em argila, que está por trás de uma vitrine, a qual deixa explícita a habilidade que tinham os artesãos da época no uso da matéria prima, para fazer uma peça tão pequena que seu tamanho é menor do que uma caneta.



Figura 33. Centro Cultural –PUCE, Quito, Equador. Original da peça *O senhor fumante*. Fonte: Acervo da autora.

Assim, a consideração que surgiu é com relação ao *tamanho*, característica relevante na experiência háptica (PECK; CHILDERS, 2003), mas que foi passada por alto. Não fornecer todas as informações, neste caso a diferença de escalas entre a original e a réplica (esta sendo seis vezes maior que a primeira), poderia não somente deixar lacunas na informação que o visitante cego está tentando preencher, mas também pode frustrar sua experiência geral.

3.2.6.4 Relações de tamanho, material e textura

Com relação ao *tamanho* e em complementação ao exemplo anterior, algumas considerações adicionais, para quando as peças projetadas para ser tocadas, sejam elas reprodução de peças de museu ou objetos (maquetes, esculturas, etc.), já que também se deve levar em conta que independente de que o sentido do tato seja mais desenvolvido e em consequência mais sensível nas pessoas cegas, o tamanho do que vai se tocar deve corresponder ao tamanho das mãos para que possa ser manipulado.

Na Figura 34, se aprecia a maquete (que representa uma habitação ideal da casa de um cadeirante) que tem muitos detalhes que ao olho poderiam ser agradáveis, mas que ao toque das mãos vão se perder por seu tamanho tão diminuto.



Figura 34. Maquetes táteis, Porto Alegre, Brasil. Relevância do tamanho da maquete na manipulação da mesma. Fonte: Acervo da autora.

Com relação ao *material* dos objetos replicados (Figura 35) é importante a resistência que estes devem ter, devido ao fato de que a manipulação constante dos visitantes pode danificar as peças.



Figura 35. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Relação do material da réplica e a sua durabilidade. Fonte: Acervo da autora.

O objeto disponível ao tato vai ter um ciclo de vida, mas deve-se pensar que este seja o mais durável possível durante o tempo da exibição ou que pelo menos seja facilmente substituível. No dia da nossa visita a uma das exposições que incluía figuras feitas em argila, nem todas estavam expostas, o que fez com que a mostra tivesse pedestais desocupados, pois a fragilidade das peças e a manipulação as tornavam frágeis e difíceis de reparar rapidamente.

Com relação à *textura*, será ideal fazer a réplica similar ao material original,

porque se o objeto tem características especiais de temperatura do material de que foi feito, o melhor será conseguir o mais próximo possível as características do objeto real. Na Figura 36, o visitante observa as diferentes texturas na maquete do cais do porto e parte do lago Guaíba, em Porto Alegre.



Figura 36. Centro Cultural Metropolitano de Quito, Equador. Utilização de texturas similares ao objeto real representado na réplica. Fonte: Acervo da autora.

Assim, a *háptica* contribui para o reconhecimento do objeto exposto e ajuda na compreensão das propriedades como material, tamanho e textura (PECK; CHILDERS, 2003). Além de complementar a experiência das pessoas com diversidade funcional, quem pode enxergar também poderá usufruir melhor uma exposição e se aproximar mais da arte.

Estas considerações preliminares, resultado da análise dos estudos de caso, contribuem para a conceituação do problema de pesquisa, definido no item a seguir.

3.3 FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

Depois de analisar estes casos de estudo, pode-se ter um referente de experiências voltadas para a inclusão e sensibilização da comunidade geral. E como resultado das observações e considerações se tem os insumos necessários para definir a pergunta problema, (ver também item o):

Como, por meio de um estudo fenomenológico, se pode conhecer a essência da experiência do cego em sua visita a um museu, de modo a fornecer subsídios para

ações de Design e inclusão social?

Procura-se o envolvimento dos sujeitos pesquisados, porque serão eles mesmos que podem orientar melhor o trabalho do designer na tarefa de tornar inclusivo o ambiente museal. Por isso, na fenomenologia, encontraram-se características ideais, por ser um tipo de pesquisa que busca descrever e interpretar o fenômeno, através da consciência do sujeito com base em suas experiências (GIL, 2010; MERLEAU-PONTY, 2006).

3.4 OBJETIVOS

Para responder à questão problema, propõem-se os seguintes objetivos:

Objetivo geral

Propor diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus, a partir da experiência do usuário.

Objetivos específicos

- Identificar propostas de exposições que integrem e complementem a experiência sensorial do cego no ambiente museal;
- Identificar e categorizar os fatos que faziam destas exposições, exposições tendentes de ser inclusivas;
- Determinar desde a própria experiência do cego, com a perspectiva fenomenológica, as necessidades de adaptação que pode ter uma exposição ou exposição que quer ser inclusiva;
- Identificar, comparar e descrever a experiência do cego em sua visita a um museu, com relação às propostas inclusivas pesquisadas;
- Analisar e sintetizar as assertivas significativas que descrevam padrões comuns da experiência, encontrados entre os sujeitos e casos pesquisados;
- Exemplificar com um *story-board* o que poderia ser um futuro documento projetado para colaborar com o processo educativo para a inclusão em museus.

3.5 TÉCNICA DE COLETA DE DADOS

Como a fenomenologia (ver item 2.4) é de natureza qualitativa e descritiva, possibilita a livre expressão dos participantes, o que é essencial para a descrição da experiência vivida, visando desenvolver a compreensão de temas complexos cujas respostas não se encontram de forma explícita (GIL, 2010; THOMPSON *et al.* , 1989). Para isso se aplicaram entrevistas semi-estruturadas que permitiram a livre expressão dos entrevistados, mas sem perder o foco do pesquisador, com a utilização de um roteiro, contendo tópicos para guiá-las e assegurar que os temas principais fossem cobertos (ver Apêndice A).

Todas as entrevistas foram gravadas em áudio e vídeo com autorização dos entrevistados³⁰ (ver Apêndice E), e posteriormente transcritas literalmente e submetidas a sucessivas leituras e re-leituras, com o objetivo de encontrar aspectos relevantes para o problema de pesquisa, respeitando a importância das descrições de cada participante. Na (Figura 37) se podem apreciar dois momentos em que se executava a entrevista.



Figura 37. Dois momentos em que se executa a entrevista, Porto Alegre, Brasil. Fonte: Acervo da autora.

³⁰ Dois dos sujeitos pesquisados concordaram com que se incluíssem fotos delas, com o objetivo de que fosse mais gráfica a experiência vivida por elas.

Na aplicação desta pesquisa, além da entrevista e com base nas considerações preliminares (item 3.2) se determinou incluir um objeto de museu disponível ao tato, para o qual se usou uma peça de joalheria antropomorfa, – *O Homem-morcego* – de origem pré-colombiana, idêntica à original que se encontra no acervo do Museu do Ouro da Colômbia³¹, e sua respectiva réplica feita dois vezes maior (ver Apêndice C).

Para a fabricação da peça, contamos com a colaboração e assistência dos Laboratórios de Design e Seleção de Materiais – LdSM do programa de Pós-Graduação de Design, e do Laboratório de Fundição – LAFUN, do Programa de Pós-Graduação em Minas, Metalúrgica e Matérias da UFRGS.

As qualidades das peças se descrevem no Quadro 4, para deixar um registro das características da original em relação a sua réplica.

| Homem-morcego | | |
|------------------------------|---|----------------------------|
| | Original | Réplica |
| Foto: |  | |
| Dimensões: | 5,2 x 7,2cm | Escala 2:1 |
| Localização: | Acervo do Museu do Ouro (Colômbia) | PGDesign - UFRGS (Brasil) |
| Material: | 10% ouro e 90% cobre | 40% zinco e 60% cobre |
| Método de fabricação: | Cera perdida | Cera perdida |
| Ano de fabricação: | Entre o ano 900 e 1600 | Ano 2011 |
| Lugar de fabricação: | Zona Tayrona (Colômbia) | Porto Alegre, RS. (Brasil) |

Quadro 4. Caracterização da original em relação à réplica. Fonte: Elaborado pela autora.

³¹ Mais informação: <http://www.googleartproject.com/es/collection/museo-del-oro-bogota/>

A participação na entrevista consistia em responder algumas perguntas introdutórias para descrever sentimentos e até recordações de experiências passadas ao visitar museus, para posteriormente por alguns minutos, experimentar o que poderia ser um protótipo de exibição inclusiva. Para isto, além da elaboração da réplica foi preciso projetar como seria o momento dos sujeitos interagirem com ela, portanto se procurou que fosse confortável, embora que não se estivesse num ambiente do museu propriamente dito.

Para tal fim se desenvolveu o protótipo de exibição (Figura 38), cuja intenção era aproximar a pessoa a uma peça de museu e a sua réplica, o que facilitaria a identificação de dificuldades, facilidades, sugestões, entre outros.

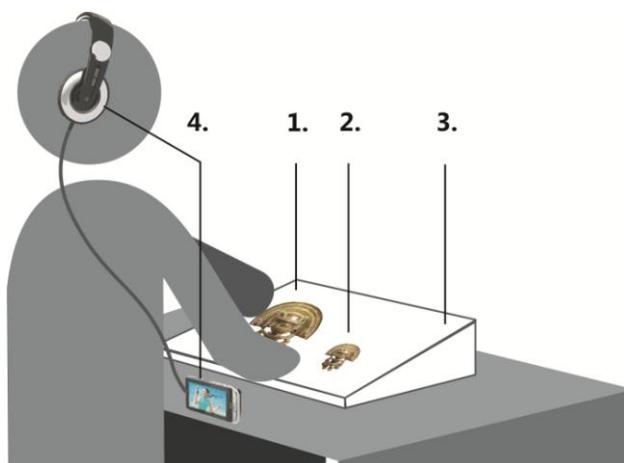


Figura 38. Protótipo de exibição. Fonte: Elaborado pela autora.

O protótipo estava baseado nas considerações preliminares, daí que incluía:

1. Uma réplica duas vezes maior do que a original para facilitar o toque;
2. uma peça que fazia as vezes de original para manter a informação (textura e tamanho) entre ela e a copia;
3. um pedestal em madeira coberto de camurça preta, para não interferir ou gerar “ruído” no ato de tocar;
4. fones de ouvido e um reproduzidor de som para escutar a audiodescrição da peça quantas vezes fosse necessário.

A coleta de dados foi registrada em vídeo e fotografia, para obter o registro de aquilo que as palavras não falam (por exemplo, modo de interagir da pessoa com o objeto, gestos, entre outros).

3.6 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

O instrumento utilizado para colher os dados é a entrevista pessoal que tem sido o instrumento amplamente utilizado por pesquisadores fenomenológicos (GIL, 2010; MERLEAU-PONTY 2006; MOREIRA, 2004). Trata-se de uma entrevista semi-estruturada, com o objetivo de ter acesso às percepções de pessoas cegas, sobre o fenômeno em análise, (ver Apêndice A), dividido em três partes:

A primeira: Considerava uma série de tópicos mais gerais de sua experiência, lembranças e sentimentos relacionados com museus e atividades de lazer que costuma fazer.

A segunda: Intervenção da entrevistadora que faz o papel de mediadora na simulação da visita ao Museu do Ouro da Colômbia ao Brasil, tentando contextualizar o que ia ser tocado, no protótipo de exibição. O entrevistado toca as peças ao mesmo tempo em que escuta por meio de fones de ouvido a audiodescrição³² desta, e cuja gravação podia se escutar quantas vezes fosse necessário.

Para a audiodescrição (ver Apêndice D.), se procurou a ajuda de um profissional, pois estamos convencidos desde o início, que o que concerne com temas de inclusão vai precisar da assessoria de várias disciplinas e atores envolvidos. “A complexidade das escolhas exige a presença de um profissional bem preparado” (SCHWARTZ 2012).

A terceira: Continuava-se com a última parte que eram as perguntas diretamente relacionadas com a experiência vivenciada em aquele momento ao tocar a réplica pré-colombiana, escutar a sua descrição e as sugestões pertinentes. Pois segundo Csikszentmihalyi, (1998) somente depois de ter completado a tarefa temos tempo para olhar para trás, considerar o que aconteceu, é quando estamos “sobrecarregados com gratidão para a plenitude dessa experiência, então podemos dizer que estamos felizes retrospectivamente” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998).

³² A audiodescrição da peça foi feita pela empresa porto alegreense Mil Palavras, sob a direção da Letícia Schwartz, quem generosamente doou a audiodescrição para este projeto.

3.7 SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

Para a seleção dos participantes desta pesquisa, não se levou em conta características como gênero, idade ou nível de formação, e muito menos foi considerado a causa da cegueira, baseados na experiência de Csikszentmihalyi (1991), que afirma que depois de “milhares” de indivíduos pesquisados as *experiências ótimas* eram descritas do mesmo modo, sem importar o gênero, a idade ou as diferenças culturais.

O que se levou em conta foi a disponibilidade dos sujeitos de participar da pesquisa³³, para garantir sua participação e expressão espontânea na hora de comunicar seus sentimentos e emoções ao longo do estudo. O número de pessoas entrevistadas dependeu do processo de “saturação teórica” (MORSE, 2000), que consiste na realização progressiva das entrevistas até o ponto em que os dados obtidos vão se tornando repetitivos. Para esta pesquisa optou-se por realizar as entrevistas com quatro pessoas cegas.

A maioria dos participantes foi contatada por meio de e-mail, através de o grupo INCLUIR³⁴ da UFRGS. Uma vez aceita a participação, tanto o agendamento das entrevistas quanto os locais nos quais elas ocorreram, foram propostos conforme disponibilidade dos participantes, pois, segundo Moreira (2004), as entrevistas fenomenológicas demandam a privacidade de um lugar tranquilo (*sic*), onde a pessoa possa se expressar livremente (MOREIRA 2004).

Três destas foram realizadas em cafés do centro da cidade, lugar no qual nos encontrávamos pela facilidade de ter transporte para voltar a suas casas. Só um sujeito pesquisado pediu para ir até sua casa para fazer a entrevista.

Para manter e preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa se utilizou a inicial do nome de cada um deles, o Quadro 5, descreve o perfil dos sujeitos de modo geral, com informações como idade, nível de instrução, área de atuação. Para mais

³³ Cabe salientar a boa vontade que tiveram todos os sujeitos que convidei para fazer parte de este estudo. O que como pesquisadora me deixa entrever essa necessidade palpável do cego de ser levado em conta nos processos de inclusão.

³⁴ O Programa Incluir é um programa desenvolvido pela Secretaria de Ensino Superior/SESu e Secretaria de Educação Especial/SEESP do Ministério de Educação. E-mail: programaincluir@gmail.com

informações como data, duração e a totalidade das entrevistas, ver Apêndice B.

| Sujeito | Idade | Área de atuação | Nível de instrução | Causa da cegueira |
|----------------|--------------|---|---------------------------|--------------------------|
| (F.) | 25 | Estudante de Graduação. | Media | Descolamento de retina |
| (L.) | 38 | Trabalha para o Governo Brasileiro. | Superior | Glaucoma congênito |
| (G.) | 39 | Trabalha na Inclusão de pessoas cegas no campo do trabalho. | Superior | Nascença |
| (M.) | 45 | Trabalha num Museu. | Superior | Glaucoma congênito |

Quadro 5. Perfil dos sujeitos entrevistados Fonte: Elaborado pela autora.

3.8 COLETA E ANÁLISE FENOMENOLÓGICA DOS DADOS

A coleta dos dados foi feita por meio de entrevistas semi-estruturadas, o que pode estimular a liberdade de resposta permitindo ao sujeito entrevistado viajar nas suas lembranças e recordações. As entrevistas foram realizadas durante os meses de fevereiro e março de 2012 seguindo os princípios da entrevista fenomenológica propostos por Thompson *et al* . (1989).

Para a análise dos dados, se toma como referência alguns dos delineamentos sugeridos por Colaizzi em Gil (2010), para a análise fenomenológica (ver item 2.4). Como consequência, o campo das ciências empíricas não deve ser visto como algo rígido. Desde nosso olhar na pesquisa fenomenológica se fez: Leitura e extração das assertivas significativas em conjunto de temas (item 3.8.1) e Integração e análise da estrutura essencial do fenômeno (item 3.8.2). Estes delineamentos fizeram que como resposta à descrição do fenômeno, surgisse o que chamamos de Diretrizes (para ações de inclusão de pessoas cegas em museus (item 3.9)) e que é desenvolvido mais adiante.

3.8.1 Leitura e extração das assertivas significativas em conjunto de temas

O primeiro passo constituiu-se em uma leitura detalhada de cada uma das

transcrições das entrevistas dos sujeitos pesquisados, designadas como *protocolos* segundo o modelo proposto por Colaizzi em Gil (2010), com o intuito de obter uma perspectiva global dos dados coletados. Para isso, depois de ter as transcrições das entrevistas, se imprime e se faz a leitura de cada uma e se sublinha os textos diretamente relacionados com a pesquisa, o que permite sintetizar as respostas de cada sujeito.

Segundo Thompson *et al* . (1989), estes padrões comuns ou assertivas significativas, devem estar suportados nas transcrições das entrevistas (ver Apêndice B.) e o pesquisador deve continuamente voltar às transcrições para assegurar que estes emergem das experiências dos respondentes, apontando os trechos que claramente suportem o tema.

Para isso se incluem trechos das falas dos próprios sujeitos, pois como afirma Moreira (2004), estas falas, de alguma forma são parte do fenômeno em si e são elas mesmas que revelam padrões ou tendências. Para a extração das assertivas significativas, se fez uso de fragmentos das falas, cuja finalidade é escolher partes dos protocolos que descrevessem padrões comuns de experiência encontrados entre os entrevistados.

Classificar as declarações consiste basicamente em abstrair de tudo o que é accidental, na busca das essências do fenômeno em estudo (MOREIRA 2004; GIL 2010; THOPSON *et al* 1989; MERLEAU-PONTY 2006). Para isto, foram levados em conta os itens usados nas considerações preliminares (item 3.2), onde os sentidos são o primeiro parâmetro que facilita a sua categorização e organização.

Cabe salientar que os sentidos do paladar e do olfato não foram incluídos, pelo fato que não tinham relevância no tema de pesquisa. Para isto se elencam (Quadro 6, 7,8,9) as declarações com relação à visão, ao tato, a audição, e observações gerais que os sujeitos pesquisados fizeram menção no momento da entrevista.

3.8.1.1 Assertivas significativas do protocolo de (F.)

| |
|---|
| <p>Observações gerais:</p> <p>[...], mas os professores <u>não tinham experiência com pessoas com deficiência</u>, então eles não sabiam explicar direto, porque era uma exposição de quadros. O professor explicou algumas coisas, mas como ele não era profissional na área não soube explicar (Trecho da resposta à pergunta 3).</p> |
| <p>Com relação à visão:</p> <p>Sim, maquetes. Estive em uma exposição no shopping com maquetes de ambientes da casa, tinha até os “Cais do Porto” daqui. Até minha mãe foi comigo e <u>deram para ela uma venda para tapar os olhos</u>, para ela sentir (Trecho da resposta à pergunta 5).</p> |
| <p>Com relação ao tato:</p> <p>Eu acho que <u>fica mais fácil na réplica maior né?</u> Para tu tocar e distinguir os detalhes né? Porque quanto menor é mais difícil tu perceber os detalhes. Maior tu sente direitinho, bem cada coisinha, da para identificar bem si (Trecho da resposta à pergunta 7).</p> <p>O <u>tamanho é relevante</u>, maior melhor! (Trecho da resposta à pergunta 9).</p> <p>Eu acho que <u>ressaltar bem os detalhes da peça</u>, e até texturas diferentes, né? Até para diferenciar se são objetos coloridos. Mudar as texturas para mudar as cores (Trecho da resposta à pergunta 12).</p> |
| <p>Com relação à audição:</p> <p>[...], <u>eles vão descrevendo e tu vai montado em tua cabeça</u>, imaginando todo! (Trecho da resposta à pergunta 2).</p> <p>E para nós que não enxergamos uma exposição de quadros, é completamente... <u>Deveria ser com audiodescrição</u> de cada quadro (Trecho da resposta à pergunta 3).</p> <p>E aquela das fotos (audiodescrição) era legal, só que como era aberta ao público, <u>as pessoas falavam muito, mais o barulho do centro</u> também, mas foi legal, em geral foi legal! (Trecho da resposta à pergunta 2).</p> |

Quadro 6. Declarações significativas do primeiro protocolo (F.). Fonte: Elaborado pela autora.

3.8.1.2 Assertivas significativas do protocolo de (L.)

Observações gerais:

[...], alguma coisa da emoção do filme eu perceberia, porque o cinema tem outros recursos que uma exposição não tem, né? Porque a exposição é propriamente visual, né? [...] Tu tem que inventar isso. (Trecho da resposta à pergunta 2).

[...], se é para fazer acessível o museu, que faça em todo o museu! Não por exemplo assim, nos temos, assim oh! 12 peças que são acessíveis ao toque, é um caminho inclusivo, sei lá! Ou assim, um cantinho do museu, uma sala do museu... Ou tu faz tudo, ou não faz nada!! Que dai alguém leva alguém para descrever para ela. Porque assim, se uma pessoa vai sozinha no museu porque é inclusivo, acessível. (Trecho da resposta à pergunta 2).

Ela vai estar numa sala só, e o resto? E assim, eu não me contento. Ou tem tudo ou não tem nada! Porque se não tem nada eu dou um jeito, ou sei que eu não vou, ou levo alguém que possa me descrever, sabe? Isso de falar, que parte do acervo é inclusivo, então aí não serve. (Trecho da resposta à pergunta 2).

Com relação à visão:

[...], tá e para ver a Mona Lisa... Não vou ver mesmo, né! Isso vai estar a muita distancia de mim, então assim aquela coisa de nem entrar no Louvre... Depois todo mundo, ah! Como foi que tu não entrou no Louvre, mas não me atraiu, sabe? Então eu tirei fotos aí na frente com a pirâmide e tal, deu. Eu me satisfiz com o Louvre e para ti ver como essa questão não me chama a atenção, nem me informei antes, ah! Tem uma visita guiada, existe alguma coisa para pessoa com deficiência? Eu não me informei porque isso não me atraiu, sabe? Não é que a arte não seja parte de minha vida, mas assim, eu não dou prioridade a ela, assim... Esse tipo de arte, né? Se fosse a escolher, eu acho que o teatro é legal, cinema, eu tou aprendendo mais por causa de meu namorado. Mas assim, eu uso de outros recursos, assim para conhecer coisas artísticas. (Trecho da resposta à pergunta 6).

Com relação ao tato:

Eu acho que a maior (ao se referir à réplica) é bem melhor para notar os detalhes, né? (Trecho da resposta à pergunta 7).

Com relação à audição:

Se eu não tivesse a audiodescrição, com certeza não ia me dar conta de alguns detalhes daqui da peça, com certeza! Eu não sei se ia achar que isto

aqui era um ser humano, sabe? O que é isso, né? A peça é complexa. (Trecho da resposta à pergunta 7).

E ele (se referendo ao fotografo Evgen Bavcar) fala uma coisa que é o que para mim, me serve mais assim para tu ir a uma exposição. Quando é uma exposição muito importante, ele vai com várias pessoas, para que várias pessoas lhe descrevam a exposição. Porque eles têm vários olhares e consegue construir seu próprio olhar. Para mim é o que mais me convence. (Trecho da resposta à pergunta 2).

A arte sempre traz assim, a impressão que tu quiser da coisa. E eu fico pensando aí é que tá, o deficiente visual tem que buscar então várias impressões para construir sua própria, né? Porque é isso, se tu for me descrever alguma coisa, vai ser teu olhar. (Trecho da resposta à pergunta 2).

Eu acho que o que eu ganho dessa audiodescrição, é que tem os detalhes que tu previamente consegue pensar, né? para poder montar um texto, do que ter alguém ali ao vivo, te descrevendo e alguém que nem vai notar todos os detalhes. Eu acho que ela é mais pontual, sabe? (Trecho da resposta à pergunta 7).

O texto que tu leu faz uma inserção, né? Uma coisa inicial que até para situar para eu chegar aqui nesta realidade da peça. Ah! e ai, como é que surgiu, um pouco a história do ouro, assim. Eu acho bem positivo, assim. A ideia do mediador que faz essa introdução. Acho que tudo se complementa. (Trecho da resposta à pergunta 11).

A gente fazer o relevo de uma pintura, não sei exatamente como fazer isso, tecnicamente fico pensando, né? Mas assim, uma audiodescrição muito bem feita de cada quadro, né? Talvez uma audiodescrição feita por mais de uma pessoa, né? Que foi o que eu te falei disso de ter os vários olhares, né? Que aquele que tem mais tempo, né? Ir lá e escutar com a voz de mais uma pessoa e com o texto lido de forma diferente, né? (Trecho da resposta à pergunta 12).

[...], é sempre o olhar dele (do namorado), não é meu olhar, não é um olhar que eu construí, né? Ele vai descrever em forma geral a exposição. Então assim, a coisa de ir ao museu, não está me pegando assim... Não está me atraindo muito ultimamente. Mas vou, eu vou assim até para acompanhá-lo... Mas é quase que cansativo, sabe? (Trecho da resposta à pergunta 2).

Porque esta audiodescrição foi bem assim para descrever tudo o físico mesmo, né? Talvez outra audiodescrição mais poética da coisa, sabe? Que uma coisa vai complementando a outra, né? Para tu dar mais elementos para a pessoa poder construir sua própria impressão, né? sobre a obra. (Trecho da

resposta à pergunta 12).

Quadro 7. Declarações significativas do segundo protocolo (L.). Fonte: Elaborado pela autora.

3.8.1.3 Assertivas significativas do protocolo de (G.)

Observações gerais:

Mas quando tu tem um filho, ou tu é casada com quem enxerga, tu tem que permitir que ele possa fazer esse movimento, não necessariamente tu vai ser inclusa, mas tu também não pode fazer com que essa pessoa não faça sua atividade em virtude de tua cegueira. Não é legal. (Trecho da resposta à pergunta 6).

Aqui como tem a falta dos olhos (por se referir à visão), tem que ter audição da audiodescrição, o toque, o entendimento e interpretação de isso através de teu cérebro e aí depois tu vai decodificar. (Trecho da resposta à pergunta 7).

[...], eu acredito que a inclusão, ela é isso, a ajuda do outro ajudar a interpretar e entender. Eu acho que é interessante também saber como é que um cego sente, como é que ele pensa, como é que se processa. (Trecho da resposta à pergunta 13).

Eu acredito do que de acordo com a minha formação, com a minha idade, com a deficiência que eu tenho, no tempo que eu adquiri ela ou se eu nasci, isso todo vai fazer com que eu interprete de forma diferente. Talvez uma criança não entenda exatamente isto que tu está me trazendo. Talvez uma pessoa que enxerga, pegue isso aqui e nem precise muito de tua ajuda do mediador. (Trecho da resposta à pergunta 13).

Na verdade, muito a falta de acessibilidade (ao se referir ao que sente e lembra do museu), [...]. Mas assim, a falta de peças que tu possa tocar, ou que tu possa ter o Braille ou audiodescrição, isso é bem relevante assim. (Trecho da resposta à pergunta 3).

Com relação à visão:

[...], teve há uns doze anos uma exposição, era no museu Julio de Castilhos, de vestidos de noiva, réplicas de vestidos de noiva, [...] eu fui e a menina não queria que eu tocasse nos vestidos. Então foi preciso que meu ex-marido interviesse. A própria expositora desceu da sala dela e foi mostrar os vestidos. E eu acho que isso foi o processo mais forte para mim de exclusão direta. Porque não inclusão, isso sempre, na medida em que tu não pode

visualizar, que tu vai como se fosse simplesmente passeando né, com uma pessoa a teu lado que tá vendo, que tu não pode tocar, tu não pode ver, tu não tem áudio-descrição, isso é na maioria das vezes. (Trecho da resposta à pergunta 4).

Com relação ao tato:

As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso. (Trecho da resposta à pergunta 13).

[...], que a peças foram em materiais como esse, por exemplo, que eu pudesse tocar e não danificasse elas. Então acredito que as réplicas, elas ajudariam bastante se fossem em matérias resistentes. (Trecho da resposta à pergunta 12).

A experiência tátil foi muito legal! Muito interessante [...] (Trecho da resposta à pergunta 9).

Uma peça maior como esta, os detalhes se ampliam, ajuda mais. Acredito que seja isso. Uma experiência no mínimo inusitada! (Trecho da resposta à pergunta 13).

A falta de cultura mesmo, de toque. (Trecho da resposta à pergunta 7).

Com relação á audição:

[...] tu tens que ter além da audiodescrição, a mediação, porque na medida em que tu me diz que as orelhas não são essas, na audiodescrição está, tem as orelhas. Mas onde ficam as orelhas? O mediador vai complementar. Ele deve dar mais informação do que a audiodescrição. (Trecho da resposta à pergunta 9).

Eu acredito que uma coisa complementa à outra, porque eu tou vendo aqui, uma coisa bem técnica da audiodescrição da barbicha, talvez o mediador não lembrasse de dizer que aqui tem uma barbicha (Trecho da resposta à pergunta 9).

[...] acho que o roteiro é muito interessante, mas ajuda à pessoa a se organizar e a fazer esse toque. (Trecho da resposta à pergunta 9).

[...], um ambiente silencioso para que tu possas ouvir o mediador, a pessoa que tem audiodescrição (Trecho da resposta à pergunta 12).

[...], acho que dentro da contextualização, ficou bem claro, sim. Foi interessante, como ele (ao se referir ao trabalho de um guia) ilustrava as histórias, que ele sabia, então foi bem interessante. (Trecho da resposta à

pergunta 5).

[...], ele só descrevia. Eu acho que é melhor do que tu não ter absolutamente nada. (Trecho da resposta à pergunta 5).

Quando tu vai audiodescrevendo, o que acontece: tu vai conseguir com a mediação da pessoa, fazendo os entendimentos, então aí que tu vai conseguir tocar e entender essa peça para jogar para dentro da tua mente, a informação que é chegada através de teus ouvidos, então o cérebro vai construir algo quase que oposto, por exemplo a pessoa que enxerga o cérebro vai ver, vai projetar para os olhos e vai devolver isso para ela processar seu pensamento. (Trecho da resposta à pergunta 7).

Então eu acho que a figura do mediador vai complementar a informação audiodescrita ou em Braille. (Trecho da resposta à pergunta 9).

Então o mediador te possibilitaria o guia. O mediador ele serve para te guiar em teu entendimento... Eu te pergunto e tu tá me confirmando que sim, então quando eu te pergunto isso não distorce a minha imagem que estou construindo, tá me ajudando a construir a minha imagem tátil. (Trecho da resposta à pergunta 9).

Porque quando tem um mediador, tu acaba ouvindo o que audiodescrição tem, o lendo se o texto é em Braille as informações e o mediador te ajuda, olha aqui tá o tórax, aqui tá o cinto... Não fica com dúvida. (Trecho da resposta à pergunta 9).

Quadro 8. Declarações significativas do terceiro protocolo (G.). Fonte: Elaborado pela autora.

3.8.1.4 Assertivas significativas protocolo de (M.)

Observações gerais:

[...] existe na Pinacoteca a Galeria Tátil que ela foi reaberta em 2011, ela conta com 12 esculturas, que estão disponíveis ao toque para pessoas com deficiência visual, existe um áudio-guia para o público cego realizar esta visita com autonomia, ela inicia a visita a galeria ela tem o piso tátil. (Trecho da resposta à pergunta 5).

Para mim foi muito importante, porque é o que as pessoas com deficiência visual buscam. Que tenha direito também como qualquer pessoa ter acesso à cultura, ter acesso a obras, ter elas disponíveis ao toque. Ter áudio-guia, ter pessoas capacitadas para receber nos ambientes culturais. (Trecho da resposta à pergunta 13).

[...], aqui no museu de artes, no MARGS, existia uma exposição de pedras lapidadas, e essas pedras não estavam disponíveis ao toque. Mas não tinham o porquê de pelo menos às pessoas com deficiência visual tocassem as obras, porque elas estavam expostas sem qualquer proteção e eu fui questionada por um segurança que não poderia tocar nas obras. [...] A (Fundação) Iberê Camargo como ele é um museu com quadros ele também não está acessível e neste caso havia uma exposição de quadros, não era pintura, não era tinta óleo. Ele utilizava alguns arames, pedacinhos de madeira vários materiais. Eu tive a curiosidade de sentir o que seria esses arames e tocar, né? Naquela obra e também fui questionada que não poderia tocar. Isso realmente eu percebo que as pessoas que trabalham nesses espaços culturais, não estão preparadas, não são capacitadas para atender o público com deficiência. (Trecho da resposta à pergunta 4).

[...] um trabalho de acessibilidade, porém como nesse espaço eles trabalham com exposições de curta duração e muitas vezes não é possível realizar um trabalho com material em Braille, (ou) com áudio-guia, então eles trabalham com monitores que são preparados para receber os públicos com deficiência. (Trecho da resposta à pergunta 5).

Com relação ao tato:

Também na Pinacoteca existem obras que elas são realizadas com tinta óleo como a obra da Tarsila de Amaral, esta obra em São Paulo ela tem o quadro bi e tridimensional que é realizada em resina, e esta obra tridimensional, inclusive é como se fosse uma maquete é articulada sobre como se pode ir montando. [...] É um trabalho bem significativo. (Trecho da resposta à pergunta 5).

A possibilidade de a obra estar disponível ao toque e o áudio-guia (para se referir ao texto lido pelo mediador) possibilita à pessoa ter percepção perfeita. Sentir a obra, conhecer detalhes mínimos, que se fosse descrita por outra pessoa, e se não estivesse disponível ao toque, eu não teria essa possibilidade. Então através da obra disponível ao toque e através do áudio-guia é que a pessoa tem essa percepção de cada detalhezinho, de como é. [...] Tocando todos os detalhes perfeitos assim! (Trecho da resposta à pergunta 7).

Uma complementa à outra, com certeza! (Trecho da resposta à pergunta 10).

Com relação à audição:

É isto que nós necessitamos nos museus, de ter esta possibilidade. De ter a obra disponível e de também ter uma áudio-guia, para possibilitar a visita autônoma da pessoa com deficiência. (Trecho da resposta à pergunta 7).

A pessoa cega através do áudio-guia, ela tem a possibilidade de conhecer e tocar as 12 obras que elas são descritas e conduzidas por um locutor que vai fazendo toda a descrição e como deve ser o toque de todas essas obras. (Trecho da resposta à pergunta 5).

Apenas através da audiodescrição, eu tive a possibilidade de perceber tantos detalhes. Porque sem essa descrição seria praticamente impossível. E também a obra estando disponível ao toque. (Trecho da resposta à pergunta 7).

Em no museu o áudio-guia ele é um guia que tu vai seguindo conforme o teu ritmo, se tu gostou muito de uma escultura, você pode voltar e tocá-la novamente, fazendo toda a análise de cada detalhe daquela obra. (Trecho da resposta à pergunta 6).

Você vai descrevendo a obra e existe um tempo para você ir percebendo o rosto, o corpo, os membros inferiores superiores, para ir avaliando a obra, ir sentindo a obra. (Trecho da resposta à pergunta 6).

E se você tem o áudio-guia você tem o piso poddo tátil, ele dá autonomia à pessoa com deficiência visual para fazer a visita. (Trecho da resposta à pergunta 6).

Então o que nos buscamos, as pessoas com deficiência, é que tenham direito de visitar uma exposição com autonomia sem precisar de auxílio, de um monitor ou de uma companhia de uma pessoa para ir descrevendo os objetos, as fotografias, ou o que existe ou como é essa exposição. (Trecho da resposta à pergunta 6).

O áudio-guia ele também, inicialmente ele descreve o ambiente onde está localizada aquela exposição, ele descreve o prédio, ele descreve a sala, como estão expostas as fotografias, as esculturas, então o áudio-guia te dá a possibilidade de realmente ver a exposição, entre aspas, como qualquer pessoa. (Trecho da resposta à pergunta 6).

O áudio-guia (para se referir ao texto lido pela mediadora) ele tá bem assim, ele poderia em meu ponto de vista ser um pouco mais lento, para te dar o tempo de ir seguindo o que está sendo comentado, descrito. (Trecho da resposta à pergunta 11).

[...], si você chega no museu, você vai precisar de uma pessoa ou de um monitor (guia) que vai descrevendo as obras, o que tem ali no museu. (Trecho da resposta à pergunta 6).

Até aqui a nossa tarefa consistia basicamente na abstração de tudo o que é acidental, na busca das essências do fenômeno em estudo.

3.8.2 Integração da estrutura essencial do fenômeno

Assim mesmo, temos em conta que, de acordo com Gil (2010), esta é a etapa mais crítica do processo, pois como pesquisadores devermos nos manter fiéis ao que as pessoas disseram ao mesmo tempo em que se extraem os significados implícitos. Sem esquecer que pode ocorrer que alguns dos padrões vêm das Considerações preliminares (item 3.2), e outros somente estão nos protocolos ou não foram considerados e vice-versa. Para isso se projetou uma matriz (Quadro 10) que facilitaria esta tarefa, tentando sempre não interferir na busca da descrição do fenômeno. A matriz tem na coluna da esquerda as considerações relacionadas a observações gerais, visão, tato e audição, e na fila superior as caixas respectivas a cada sujeito pesquisado (F., L., G. e M.) e uma última coluna na qual se registrariam o resultado da combinação das assertivas, assim:

| Considerações relacionadas a | Sujeitos pesquisados | | | | Resultados |
|-------------------------------------|-----------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
| | (F.) | (L.) | (G.) | (M.) | |
| Observações Gerais | | | | | |
| Visão | | | | | |
| Tato | | | | | |
| Audição | | | | | |

Quadro 10. Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo. Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 39, mostra o Quadro 10³⁵, já preenchido e como com ajuda da cor, foi se registrando, sistematizando e consolidando as declarações significativas dos protocolos, por coincidência de temas.

³⁵ Ver quadro completo Apêndice F. - Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo.

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | | | |
|----------------------|---|--|--|---|--|
| 3 | (F.) | (L.) | (G.) | (M.) | Resultados |
| T A T O | 1. fica mais fácil na réplica maior | 1. Eu acho que a maior (ao se referir à réplica) é bem melhor para notar os detalhes | 1. As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso. | 1. tem o quadro bi e tridimensional que é realizada em resina, e esta obra tridimensional, inclusive é como se fosse uma maquete é articulada sobre como se pode ir montando. | (F.)1 + (F.)2 + (L.)1+ (G.)4. Uma réplica de tamanho maior é bem melhor para notar os detalhes. |
| | 2. tamanho é relevante, maior melhor | | 2. que a peças foram em materiais como esse, por exemplo, que eu pudesse tocar e não danificasse elas. Então acredito que as réplicas elas ajudariam bastante se fossem em matérias resistentes. | 2. Sentir a obra, conhecer detalhes mínimos, que se fosse descrita por outra pessoa, e se não estivesse disponível ao toque, eu não teria essa possibilidade. | (G.) 1 As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso |
| | 3. ressaltar bem os detalhes da peça, e até Mudar as texturas para mudar as cores | | 3. A experiência tátil foi muito legal! Muito interessante | 3. Então através da obra disponível ao toque e através do áudio-guia é que a pessoa tem essa percepção de cada detalhezinho | (F.)3+(G.)2 Os detalhes das peças podem se ressaltar com texturas diferentes, além disso que fossem feitas em materiais resistentes que não se danificassem com a manipulação. |
| | | | 4. Uma peça maior como esta, os detalhes se ampliam, ajuda mais | | (G.)3 +(M.)2 Ter uma obra disponível ao toque será sempre uma possibilidade muito interessante. |
| | | | 5. a falta de cultura mesmo, de toque. | | (G.)5. Falta cultura de toque. |

Figura 39. Registro da consolidação das declarações assertivas /observações gerais. Fonte: Elaborado pela autora.

A pesquisa fenomenológica encontra seu sentido em mostrar e não em demonstrar, por isso nosso rigor ao descrever, pois através dela é que se pode chegar à essência deste fenômeno, de acordo com Gil (2010), independentemente das variações dos olhares dos sujeitos pesquisados, haverá algo que se mantenha e que portanto o constitua.

Depois de voltar várias vezes às transcrições, de ler e reler, se tem a integração das assertivas significativas de cada protocolo (item 3.8.1), o que fundamenta a descrição deste fenômeno que procura ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Além disso, vamos levar em conta também as considerações preliminares (item 3.2) deste estudo, como resultado dessa etapa exploratória ou pré-reflexiva que foi abundante em experiências e que juntas, fundamentarão as nossas diretrizes.

Conforme a Gil (2010), depois da extração da estrutura essencial do fenômeno, procede-se à sua validação por meio do contraste da descrição obtida com as experiências vividas dos participantes. Desta integração se mantiveram as seguintes afirmações:

3.8.2.1 Integração e análise das observações gerais

- ✓ Quando tu não tem recursos inclusivos, tu vai como se fosse simplesmente passeando, com uma pessoa a teu lado que está vendo. Ao invés tu não pode ver, não pode tocar nem ter uma audiodescrição. Mas tu também não pode fazer com que essa pessoa não faça sua atividade em virtude de tua

cegueira.

- ✓ O que as peças com deficiência buscam é ter direito como qualquer pessoa a ter acesso à cultura, tendo acesso às obras, seja porque estão disponíveis ao toque, ter Braille, ter áudio-guia, ou ferramentas que nós ajudem a interpretar e entender, isso é bem relevante, isso é a inclusão.
- ✓ Tu vai depender de uma pessoa se o museu não é inclusivo. Mas se é uma sala só e o resto não?
- ✓ As peças que trabalham nesses espaços não estão capacitadas para atender o público com deficiência.
- ✓ A interpretação do cego vai depender da idade, a formação, o tempo de ter adquirido a deficiência ou se nasceu com ela, por isso é interessante saber como o cego sente, pensa e processa.
- ✓ Quando uma exposição é de curta duração é provável que não consiga fazer material em Braille ou áudio-guia, então deve preparar guias especialmente para receber públicos com deficiência.

Das considerações preliminares, observações gerais:

- Trabalhar pela inclusão das pessoas cegas implica necessariamente conhecimento do referencial próprio, pois são eles mesmos que podem orientar ao profissional que tente gerar espaços inclusivos.

Em nossa classificação denominamos esta de *observações gerais* e a deixamos como primeira, pois aqui separamos as declarações e considerações que além dos estímulos sensoriais, iam nós dizer alguma coisa sobre comportamento com pessoas cegas e generalidades.

Ao escutar do próprio cego esse clamor por ter uma vida medianamente similar à de qualquer pessoa, quem trabalha pela inclusão não somente vai ter que pensar em gerar os espaços adaptados para o deficiente visual, mas também que deverá conviver com o cego, conhecê-lo e até quiçá aceitá-lo. Pois como enfatiza Souza (1997), qualquer ação que não leve em conta (a intencionalidade e a disponibilidade de cada um em aceitar o outro) pode levar suas boas intenções à distorção do que realmente significa inclusão para um processo meramente integracionista.

Quem sabe se com o passar do tempo, tenhamos já a cultura de projetar espaços onde as características da inclusão sejam inerentes à nossa natureza e não precisemos mais da adaptação, que segundo Press; Cooper (2009), vão se refletir em valores,

crenças e significados compartilhados que se expressam em objetos materiais, serviços e atividades, o que para García-Canclini (2004) e Csikszentmihalyi (1991), geraria cultura, que é a que proporciona mitos e crenças, que nos ajudam a abordar desafios da existência, capazes de transformar forças e comportamentos e, em consequência, a significação na vida social.

Assim é imprescindível capacitar as pessoas que trabalham nestes espaços, para atender ao público, neste caso pessoas cegas, para que desde esse primeiro contato (seja ele telefônico ou pessoal) o tratamento seja especializado e prazenteiro. Segundo Samaniego de García (2006), as barreiras, além de serem físicas, se estão gerando ao nível pessoal, pela falta de informação.

A OMS (2011), em seu relatório mundial sobre a deficiência, recomenda a quem provê serviços para segmentos populacionais com deficiência:

- Realizar auditorias de acesso em colaboração com grupos locais de pessoas com deficiência, para identificar as barreiras físicas e informações que possam contribuir para a sua exclusão;
- Assegurar que os funcionários estão devidamente treinados sobre as questões da deficiência, proporcionando a formação necessária, incluindo os usuários do serviço na preparação e atividades de formação;
- Desenvolver planos de serviços individuais, em consulta com as pessoas com deficiência e suas famílias quando necessário;
- Introduzir sistemas de gestão de casos, derivação e manutenção dos registros eletrônicos para coordenar e integrar a prestação de serviços;
- Assegurar que as pessoas com deficiência sejam informadas dos seus direitos e mecanismos para apresentar denúncias (OMS, 2011).

Assim, a inclusão promoverá o respeito pela dignidade humana, igualdade e liberdade pessoal, indiferente do setor em que nos desenvolvamos como profissionais. Sem esquecer o que, para Palacios; Romañach (2007), são princípios deste processo: a vida independente, a não discriminação, o acesso universal, o diálogo civil, entre outros.

Com relação à independência em espaços como o museu, ações como fornecer piso podó tátil, informação em Braille, áudio-guias, entre outros, permitirão ao visitante caminhar livremente, sem depender de uma pessoa que conte a história de cada objeto e com a facilidade de ter autonomia para percorrer o lugar.

3.8.2.2 Integração e análise com relação à visão

- ✓ O deficiente visual tem que buscar então várias impressões para construir sua própria.
- ✓ As exposições são principalmente visuais, não têm os recursos do filme ou do cinema.
- ✓ Dar às pessoas que enxergam óculos de tecido preto para sensibilizar.

Das considerações preliminares sobre fornecer estímulos com relação à visão:

- Ao faltar a visão, haverá dependência de uma complementação sensorial como consequência da reorganização dos sentidos.
- Atuar no campo da inclusão envolve a integração daquele que enxerga com a pessoa cega, daí que não se podem esquecer os detalhes estéticos.
- O fato de uma pessoa não enxergar, não significa que ela não deseja saber sobre cores, e características meramente visuais.
- As réplicas podem ser tocadas por pessoas que podem enxergar, mas usando óculos de tecido preto para sensibilizar seus sentidos, e também para se aproximar ligeiramente ao que seria a experiência se fossem cegas.

Buscar o deleite ou bem-estar do visitante cego, quando visita o museu, tem uma complexidade intrínseca, pela sua ênfase na visualidade. "As pessoas com deficiência visual enfrentam dificuldades em usufruir destes espaços" (CARDOSO, 2012).

Esta realidade implica que o museu tenha consciência de seu papel de mediador na construção para facilitar a experiência, levando em conta que a dependência do cego à complementação da experiência não visual, segundo Dias de Sá (2002), produz a reorganização dos sentidos e das funções mentais, o que também vai gerar dependência (seja ela de uma bengala, outra pessoa que a guie, o piso podotátil, a audiodescrição, para citar alguns exemplos), e que vai demandar compreensão, valorização e fornecimento de estímulos dos outros sentidos, para que ele construa a própria impressão.

Esta interpretação, independente das diferenças culturais, diferenças de estilos cognitivos, expectativas, sentimentos, intenções, sistemas de valores e níveis de inteligência da pessoa cega, tendo ela a oportunidade de vivenciar situações

concretas, podendo fazer coisas e realizar descobertas com o corpo, possibilitará que os estímulos sensoriais sejam assimilados e transformados em sistema de significação ajudando-o a elaborar e organizar o mundo (SOUZA, 1997). Com o que se reconfirma a necessidade de promover espaços que estimulem estas descobertas.

Neste processo, e pensando em ambientes de integração do deficiente visual com quem enxerga, não deve esquecer detalhes estéticos, não somente pensando em que vê, mas também pensando na pessoa cega que deseja saber características que, do nosso ponto de vista, são visuais, mas que para eles complementa a sua percepção e, como consequência, a interpretação das coisas que o rodeiam.

Por outro lado, tanto nas considerações quanto nas entrevistas dos sujeitos pesquisados, encontramos uma estratégia sensibilizadora quando à pessoa que enxerga, se lhe fornece óculos de tecido preto, para por uns instantes experimentar o que seria não enxergar, o que pode de certa forma gerar reflexão em quem não tem nenhuma diversidade funcional.

Neste sentido, os museus que basearem suas ações em observações pessoais ou ao entrarem em contato com seus visitantes, poderão facilitar sentimentos positivos (PRENTICE, 1996) promovendo, como resultado, uma experiência memorável.

3.8.2.3 Integração e análise com relação ao tato

- ✓ Ainda se enxergasse, nos museus tem coisas que estão muito afastadas.
- ✓ As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso.
- ✓ Falta cultura de toque.
- ✓ Uma réplica de tamanho maior é bem melhor para notar os detalhes.
- ✓ Os detalhes das peças podem se ressaltar com texturas diferentes, além disso, que fossem feitas em materiais resistentes que não se danificassem com a manipulação.
- ✓ Ter uma obra disponível ao toque será sempre uma possibilidade muito interessante, mais o complemento com outro sentido, vai ajudar na percepção.
- ✓ Podem se fazer quadros bi e tridimensionais, também maquetes.

Das considerações preliminares sobre fornecer estímulos com relação ao tato:

- Indiferentemente se a pessoa enxerga ou não, ter a oportunidade de tocar os objetos, chama a atenção das pessoas e faz deste acontecimento algo quase inacreditável.
- Quando não é possível disponibilizar réplicas de objetos de museu para serem tocados, a instituição deverá conhecer como pode compensar isto.
- Algumas das ações mais usadas são os escritos em Braille e os estímulos da audição.
- O mau uso do Braille em ambientes culturais pode deixar vazios que possivelmente causem desconforto ou frustração.
- Vincular o Braille no ambiente museal precisará da assessoria de especialistas na área ou os próprios cegos, que desde seu referencial perceptual podem orientar.
- Em relação aos materiais utilizados para escrever em Braille, pode se usar diferentes tipos de papel e até fazê-lo em materiais mais resistentes ao toque das mãos, pensando na durabilidade deste, numa exposição.
- Aproximadamente por uma folha A4 em texto, se vão 5 folhas em Braille, isso para levá-lo em conta na hora de determinar a extensão dos textos da exibição.
- A informação promocional da exibição deveria ter uma versão em Braille.
- Braille é um sistema de pontinhos em relevo, eles somente desenhados não servem para nada.
- Tendo objetos dispostos para serem tocados, estes devem ter manutenção constante, pois coisas como pó, podem gerar uma sensação incômoda para quem não enxerga.
- Criar para a exibição inclusiva, não somente se traduz em gerar réplicas dos objetos originais do museu, temos que fazer um uso inteligente destas reproduções (réplicas).
- Fornecer informações, da diferença de escalas entre a original e a réplica para não deixar lacunas na informação que o visitante cego está tentando preencher.
- Independente de que o sentido do tato seja mais desenvolvido e em consequência mais sensível nas pessoas cegas, o tamanho do que vai se tocar deve corresponder ao tamanho das mãos para que possa ser manipulado.
- Com relação ao material dos objetos replicados é importante a resistência que estes podem ter devido à manipulação constante dos visitantes, estas

podem se danificar.

- Com relação à textura será ideal fazer a réplica similar ao material original, porque se o objeto tem características especiais de temperatura do material em que foi feito, o melhor será conseguir o mais próximo possível as características do objeto real.

A linguagem visual que é ainda a forma de comunicação predominante nas estratégias de comunicação museológica (CARDOSO. 2012), seja ela por costume ancestral ou pela eminente necessidade de conservação dos objetos aí resguardados, tem gerado sem querer um afastamento físico e real com relação a seus visitantes, sem importar se têm ou não alguma diversidade funcional. Ou seja, uma pessoa que enxerga, em suas plenas condições físicas e perceptivas, pode ficar tão afastada de determinado objeto exposto, que se dificulte a sua visibilidade. Isso sem pensar no que pode acontecer com aquele que é cego.

Os museus que trabalhem na complementação sensorial do cego, provendo estímulos relativos ao tato, vão precisar de assessoramento especializado, pois nas falas dos sujeitos pesquisados, eles comentavam como às vezes se acha que é somente fornecer objetos para tocar e pronto! O fato de tocar, não é suficiente por si mesmo, ele colabora na complementação de informação, mas vai precisar da ajuda de outros sentidos, para conseguir a elaboração do entendimento de quem está tocando.

Não podemos desconhecer as diferenças de estilos cognitivos, as diferenças culturais, as expectativas, sentimentos, os níveis de educação, entre outros. O que devemos é entender que as mensagens que produzimos não são recebidas, mas que são interpretadas pelas pessoas (FRASCARA, 2001).

Outra das realidades como consequência da visualidade é a falta de cultura de toque, isto independente de se somos cegos ou não. Porque não temos o costume de tocar nos museus e do mesmo jeito não temos desenvolvido a sensibilidade necessária para perceber com as mãos.

Como não sempre vai ser factível disponibilizar objetos para serem tocados, vale a pena lembrar que segundo Peck e Childers (2003), informações adicionais a respeito de um produto (ou objeto de museu neste caso), podem compensar a incapacidade de examiná-lo diretamente, estimulando a recuperação de informações sobre as propriedades físicas deste, as quais poderão ser armazenadas na memória da

pessoa mais facilmente (PECK; CHILDERS, 2003). Por conseguinte, o museu deve ser consciente de que estimular a audição (tema que vai ser tratado mais adiante) pode ser uns dos modos mais simples para enriquecer e completar a experiência do cego, bem como também fornecer textos em Braille.

Com relação incluir o Braille como estratégia complementar no museu, vai precisar de assessoria para não gerar frustração no visitante. Características como extensão dos textos, material em que é impresso o Braille e durabilidade deste, vão ser algumas das variáveis para levar em conta na hora de utilizar este sistema.

Para um uso inteligente das reproduções ou réplicas dos objetos, além de precisar da ajuda especializada para sua execução, será necessário ter cuidado com: a manutenção dos mesmos, que a *textura* destes seja similar ao original, que sejam utilizados *materiais* resistentes à constante manipulação, e com relação ao *tamanho* que se deve conservar algum elemento que proporcione informações sobre o tamanho da original com relação à réplica, sendo esta última feita em um tamanho proporcional ao das mãos para facilitar a sua manipulação.

3.8.2.4 Integração e análise com relação à audição

Audiodescrição

- ✓ A audição da audiodescrição, do áudio-guia, o toque da réplica, vão se complementar ajudando à interpretação
- ✓ Apenas por meio da audiodescrição tive a possibilidade de perceber tantos detalhes da peça, porque sem essa descrição praticamente seria impossível.
- ✓ Ainda que a audiodescrição seja algo bem técnico, montar um texto previamente é importante enquanto que é mais pontual do que poderia ser a fala do mediador que pode se esquecer de alguns detalhes de visitante a visitante.
- ✓ Em consequência como a audiodescrição é algo bem técnico, pode se pensar numa feita por mais de uma pessoa e lido de forma diferente, até com estilos diferentes.

Das considerações preliminares sobre fornecer estímulos com audiodescrição:

- Traduzir o visual ao verbal, pela sua complexidade, indiferente de que seja

ao vivo ou pré-gravada exige a presença de um profissional bem preparado.

- Tanto para a audiodescrição quanto para escutar o mediador, é importante um ambiente silencioso.
- A audiodescrição, e o toque vão mediar no entendimento da peça, o que vai permitir que o cérebro construa algo.
- O deficiente visual vai ter que procurar várias impressões para construir a própria, por isso pode precisar da várias pessoas que lhe descrevam a exposição.

Ficou evidente o modo como os estímulos da audição, independente de por qual meio se deram, complementam a experiência do cego, fornecendo informação que ajudam na percepção de detalhes e na interpretação do que foi tocado.

Já em relação à audiodescrever alguma coisa, pode parecer uma tarefa simples, traduzir em palavras o que se está vendo, definição que segundo (SCHWARTZ, 2012), "não revela as dificuldades que ela representa". Entre as características de um audiodescritor segundo Schwartz, (2012) estão: descrever com objetividade, não interferir na interpretação, por tanto não omitir nenhum elemento que ajude na percepção, deve levar em conta características do público interlocutor, levar em conta o tempo e o espaço disponível para esta tarefa, sem distorcer o que está sendo descrito.

Com o que consideramos que somente quem tenha a devida experiência poderá exercer esta atividade ao vivo, do contrário será melhor, apelar para audiodescrição pré-gravada, ou seja, que dá tempo para correções e não vai prejudicar a interpretação e construção que vai fazer quem não vê.

Com relação à audiodescrição pré-gravada, os sujeitos pesquisados corroboram que ter um roteiro montado previamente, vai ser mais pontual do que a fala do guia, que pode esquecer de alguns detalhes.

Como mencionado anteriormente, o deficiente visual vai precisar de outros percursos para complementar seu processo de recepção e interpretação da informação. Daí que tendo a audiodescrição como ferramenta bem técnica, os sujeitos pesquisados sugerem, incluir no que se refere a estímulos da audição, mais de uma pessoa lendo de forma diferente e até com estilos diferentes, do que se está expondo.

Também se sugere levar em conta ter um espaço silencioso para executar os estímulos auditivos e que nada gere ruído na comunicação destes. Em resumo, se requer a formação de profissionais capacitados para o exercício desta função, para complementar a experiência do visitante.

O guia (ou mediador)

- ✓ O mediador serve para te guiar, eu lhe pergunto e ele está me confirmando, não fico com dúvida. Portanto, está me ajudando a construir minha imagem
- ✓ A figura do mediador vai complementar a informação audiodescrita, ou em Braille, vai ajudar à pessoa a se contextualizar e em consequência a se organizar e fazer o toque, este trabalho deve ser lento para dar tempo de seguir o que está sendo comentado. Isto é melhor do que não ter absolutamente nada.

Das considerações preliminares sobre fornecer estímulos com o guia:

- A maioria dos museus usa o sentido da audição para recriar o que por meio das mãos não se pode conhecer.
- As possibilidades de ter estímulos auditivos são inumeráveis, mas não todos eles são planejados ou pensados na hora de projetar alguma exposição no museu.
- O guia faz um trabalho de relator que complementa a informação sobre todo o que envolve a exibição que seja relevante, como peças expostas, o prédio, a história do autor dos objetos, a época na qual foram feitos, entre outros.
- O guia desempenha um importante papel como mediador. Sua presença é quase que imprescindível na complementação da informação.
- É importante que este mediador, saiba minimamente, sobre como lidar e tratar com uma pessoa cega, para que não cause frustração ou rejeição na visita do cego.
- Tu tens que ter além da audiodescrição, à mediação do mediador vai complementar. Ele deve dar mais informação do que a audiodescrição.
- Em particular, o que “compensaria” a falta de contato real com a peça, pode ser uma descrição da história do objeto que o contextualize no discurso museográfico, além da descrição das propriedades físicas, tais como a textura, dureza, temperatura e peso do objeto, o que facilitaria imaginá-lo.

A maioria dos museus usa o sentido da audição para recriar o que por meio das

mãos não se pode conhecer. Estes não sempre são planejados, mas pensando no público cego, vão requerer de mais atenção. Iniciando pela preparação que deve ter o guia para lidar com o público cego.

Como resultado da pesquisa, ainda sendo a tarefa do guia menos complexa do que a audiodescrição, foi mencionada sua presença como importante, além da audiodescrição. Devido a que o visitante cego tem a possibilidade de confirmar a informação que foi descrita ou audiodescrita, isto relacionado à mesma diversidade e particularidades de cada pessoa, com relação ao que Frascara (2001) chama de estilo cognitivos, é relevante.

Portanto acreditamos que tendo uma equipe de guias, preparados para receber pessoas cegas, pode compensar o fato de não tocar os objetos expostos, ou o fato de não ter outros estímulos sensitivos. O que poderia ser explorado mais profundamente para aproveitar melhor este recurso.

Áudio-guia

- ✓ Tu vai precisar de um áudio-guia, com o qual poderá ter algo de autonomia, muito melhor sim se tivesse piso podó tátil.
- ✓ O áudio-guia possibilita a visita autônoma da pessoa com deficiência, sem precisar da companhia de um monitor (ou guia). Além disso, se tem o piso podó tátil, muito melhor.
- ✓ Num museu o áudio-guia tu vai seguindo conforme a teu ritmo, podendo repetir e voltar quantas vezes fosse necessário, o que te dá tempo para avaliar melhor a obra.
- ✓ O áudio-guia contextualiza ao visitante cego além de dar a sensação de conseguir “ver a exposição” como qualquer pessoa.

Das considerações preliminares sobre fornecer estímulos com áudio-guia:

- Usar um corrimão fixo no piso pode dar autonomia ao visitante, quem pode acionar um botão e escutar a explicação da maquete que tenha em frente, recriando por meio de falas o que o olho não consegue enxergar.

Finalmente o áudio-guia como ferramenta audível, pode acrescentar a sensação de autonomia no visitante cego, podendo este deleitar-se da exibição conforme a seu ritmos, tendo a possibilidade de voltar ou parar em alguma obra que achou interessante. Pode se fornecer por meio de fones de ouvido portáteis e fixos.

Das entrevistas, cabe salientar que coincidem em que a autonomia que se experimenta com o áudio-guia, poderá se complementar com o fornecimento de piso podo tátil.

3.9 DIRETRIZES PARA AÇÕES DE INCLUSÃO DE PESSOAS CEGAS EM MUSEUS

Tendo em vista o que foi afirmado na integração e análise da estrutura essencial do fenômeno, que inclui tanto as considerações preliminares (item 3.2) como resultado da etapa exploratória ou pré-reflexiva deste estudo e a integração das assertivas significativas de cada protocolo (item 3.8.1), são estes insumos que descrevem este fenômeno, que procura ações de inclusão de pessoas cegas em museus e que juntas, fundamentam as nossas diretrizes.

Conforme dados obtidos durante a pesquisa e já apresentados no item anterior (3.8.2 Integração da estrutura essencial do fenômeno), é possível afirmar que as principais diretrizes para promover a inclusão de pessoas cegas em ambientes museais são as seguintes, apresentadas agora de maneira sistemática:

3.9.1 Diretrizes

Em relação ao que se deve levar em conta ao iniciar ações de inclusão

1. Reconhecer que a inclusão vai além das adaptações físicas e contempla também as relações pessoais. É indispensável treinar e capacitar a equipe de trabalho do museu em relação ao atendimento de públicos com cegueira;
2. Identificar que as ações de inclusão vão variar dependendo da natureza do museu, do tempo que vai durar determinada exibição, do orçamento disponível, entre outros;
3. Promover estratégias que convidem pessoas cegas desde o início de qualquer iniciativa inclusiva, para contar com suas apreciações. Não se recomenda trabalhar baseados em pressupostos, já que isto poderia acarretar inconsistências comunicacionais que somente poderiam gerar efeitos negativos no visitante cego;
4. Saber como o cego pensa, sente e processa a informação que recebe pelos seus sentidos, e como isto vai fornecer informações aos museus que poderão se

traduzir em ações inclusivas;

5. Haver conscientização de que pela ausência de visão, existirá dependência de uma complementação sensorial como consequência da reorganização dos sentidos por parte do cego;
6. Considerar que as ações de inclusão trazem como resultado inerente a integração daquele que enxerga com a pessoa cega;
7. Distinguir as ferramentas que podem facilitar a sensação de autonomia na visita da pessoa cega, estas podem ser o piso podô tátil e as rampas, entre outros.

Em relação aos estímulos sensoriais

8. Analisar as virtudes e limitações que podem ter certas exposições com relação aos estímulos sensoriais envolvidos, para projetar levando em conta outros sentidos que podem complementar a experiência não visual do cego;
9. Entender que as pessoas cegas também desejam saber de características que podem parecer meramente visuais. Assim, a interpretação da informação recebida por meio dos outros sentidos vai complementar o processo pessoal e particular de cognição;
10. Procurar estratégias que convidem ao visitante a se sensibilizar e experimentar explorando outros sentidos;
11. Promover a cultura do sensorial procurando uma maior sensibilização e valorização destes além do visual;
12. Entender que ao longo do processo de percepção não se recebe informação pelos sentidos isoladamente. Assim, facilitará a ideia de que entre uns estímulos e outros sempre haverá complementação e, portanto, se fornecerão mais elementos que ajudem o entendimento daquilo que não se está vendo;

Em relação aos estímulos do tato

13. Gerar estratégias que favoreçam a aproximação de todos os públicos aos objetos de museu;
14. Considerar que a oportunidade de tocar os objetos (réplicas), atrai a atenção das pessoas, pois este fato ainda não é uma constante nos ambientes museais, o que pode gerar uma experiência memorável no visitante, independente se enxerga ou não;
15. Entender que a experiência da pessoa cega não fica completa pelo fato de ter disponíveis objetos para tocar, que o entendimento é mais complexo do que isso;
16. Considerar que no momento de ter **réplicas** dos objetos de museu será necessário que:
 - a. O *material* da réplica seja o suficientemente resistente para suportar o

- constante manuseio dos visitantes, sem se danificar;
- b. O *tamanho* da réplica seja suficientemente grande para ser facilmente manipulada com as mãos, além de permitir uma melhor percepção dos detalhes da peça;
 - c. As *texturas* podem ser incluídas para ressaltar partes dos objetos, e também é importante que sejam similares às da peça original, para fornecer informação tátil relacionada com a temperatura e dureza do material;
 - d. A *escala* real da peça seja mantida quando possível. Caso não seja possível, deve-se manter a proporção de tamanho entre o objeto real e a respectiva réplica, o que vai complementar a informação que o cego não consegue ver;
 - e. A *manutenção* constante dos objetos dispostos ao tato, tanto para controlar que estes não se danifiquem como para limpá-los;
17. Entender que quando não é possível disponibilizar réplicas dos objetos de museu, deverá se compensar com o estímulo de outro sentido para complementar a experiência não visual;
18. Levar em conta que ao fornecer textos em **Braille** vai ser necessário:
- a. Conhecer sobre os diferentes recursos que existem para gerar estes textos;
 - b. O *material* (suporte) em que forem feitos os textos em Braille, deve considerar a durabilidade;
 - c. A *extensão* dos textos impressos é mais curta do que os mesmos textos em Braille, em consequência deverá se pensar em que estes sejam curtos e concisos;
 - d. Os textos em Braille devem estar disponíveis ao tato, sem requerer esforço para conseguir tocá-los;
19. Considerar que o **material promocional** da exibição do museu, utilize recursos inclusivos, como textos em Braille e estratégias de promoção em meios usados pelas pessoas cegas;

Em relação aos estímulos da audição

20. Identificar que ao equipar o museu com recursos que estimulem a audição, estes podem ser
- a. Por meio do guia;
 - b. Por meio do áudio-guia;
 - c. Por meio da audiodescrição;

21. Os estímulos auditivos gerados pelo **guia**, devem levar em conta que:
- a. É imprescindível a sua presença no percurso da visita da pessoa cega, quando ele vai complementar a informação recebida por outros estímulos sensoriais;
 - b. O seu papel como mediador, já que pode confirmar em tempo real qualquer dúvida ou lacuna que tenha a pessoa cega, da informação recebida, não deixando espaço para confusões;
 - c. Treinar os guias no que concerne a questões do convívio com a pessoa cega, pode ser o modo menos difícil de gerar estímulos de audição que complementem a experiência inclusiva;
 - d. Saber que a falta de contato real com os objetos do museu pode ser compensada com as respectivas descrições detalhadas que os contextualize no discurso museográfico;
22. Os estímulos auditivos gerados por meio de **áudio-guias**, devem levar em conta que:
- a. O áudio-guia possibilita visita autônoma da pessoa cega, sem precisar da companhia de um guia;
 - b. O áudio-guia facilita a visita em ritmo pessoal, em que a pessoa pode dispor de mais tempo para avaliar e perceber cada obra conforme a seus gostos;
 - c. O áudio-guia pode ser fornecido por meio de fones de ouvido portáteis ou estar fixado ao lado de cada obra e com comandos que permitam acioná-los quando forem necessários;
23. Os estímulos auditivos gerados por meio da **audiodescrição** devem levar em conta que:
- a. A complexidade de traduzir o visual em verbal exige a participação de um profissional bem preparado;
 - b. O roteiro da audiodescrição e a equipe de trabalho que deve existir por trás, gera resultados pontuais que para a pessoa cega possa ter confiança na informação recebida;
 - c. A objetividade da audiodescrição possibilita a percepção de detalhes dos objetos que poderiam ser esquecidos por meio de outros estímulos audíveis;
24. Reconhecer que, em geral, a pessoa cega precisa várias impressões para construir a própria. Para isso o museu deve criar estratégias que facilitem, ao nível auditivo, diferentes registros de descrições que enriqueçam as imagens mentais que o cego constrói;

3.9.2 Proposta de *story-board* para museus

Como Designer Gráfica e pensado no conteúdo meramente inclusivo destas diretrizes, se quer deixar um *story-board*, primeira proposta de um material gráfico que as exemplifique, projetado para colaborar com o processo educativo para a inclusão em museus.

Apresentamos uma narrativa num *story-board*, simples e sucinto³⁶ que proporcione em essência as ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Para tanto, criamos um personagem que protagoniza a sua própria vida e cuja característica principal é a sua cegueira.

O nome da história é “*INtenção INclusiva*” e o nome de nosso personagem é *IN*. *IN* compartilha com uma amiga a suas experiências de vida sendo cego. Ele narra as dicas de convivência com uma pessoa cega, dando a conhecer à sua amiga o que deve ou não fazer quando esteja com ele ou outro cego.

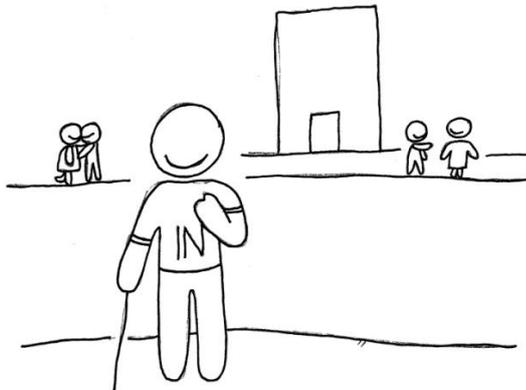
Também convida-la a dar um passeio pela cidade e vão dar uma volta pelo museu. Ali aparecem na sua narração as diretrizes, que desde o olhar de *IN* representando o mundo das pessoas cegas, podem orientar o museu em que ações gerar na hora de incluir pessoas cegas entre seus públicos alvo.

O documento teria tanto texto impresso quanto em Braille, contando a história de *IN*. A motivação deste documento nasce da realidade da falta de informação de como agir em estes casos. O Quadro 11 descreve a história.

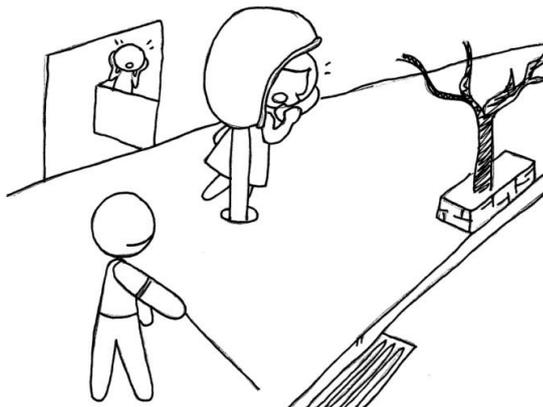
³⁶ Lembrando que os textos em Braille aumentam consideravelmente seu tamanho e extensão.

TODOS AO MUSEU! Intensão INclusiva

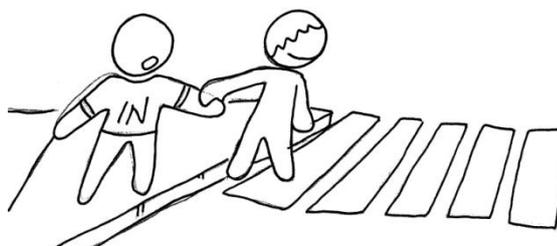
Intensão INclusiva nasce como resposta à falta de informação sobre ações de inclusão de pessoas cegas em museus.



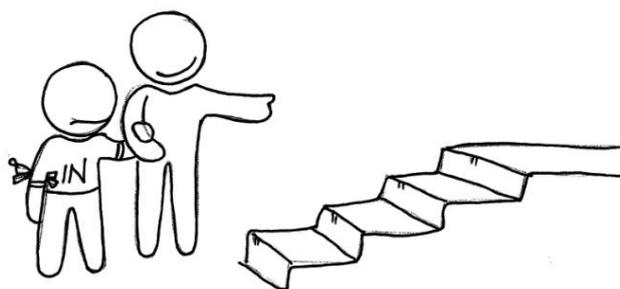
Oi, eu sou IN, para iniciar vou lhes contar algumas dicas básicas que devem ser levadas em conta na convivência com pessoas cegas.



Quando saio na rua, sei que vou encontrar obstáculos, mas sempre desejo que estes não venham da atitude das outras pessoas. Por isso, se não sabes como agir quando te encontras com um cego... vou te contar.



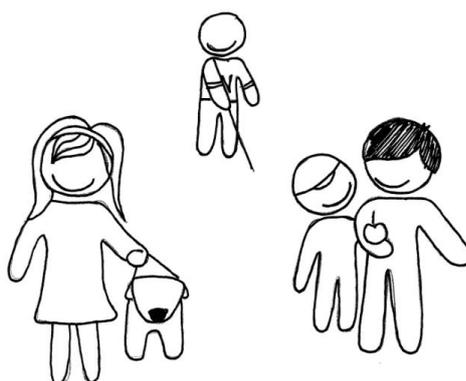
Pela informação, conseguiremos a inclusão. Quando você que vir junto comigo, não me agarre nem puxe pelo braço ou pela bengala. Ao contrário ofereça seu braço (cotovelo) para que eu me apoie em você.



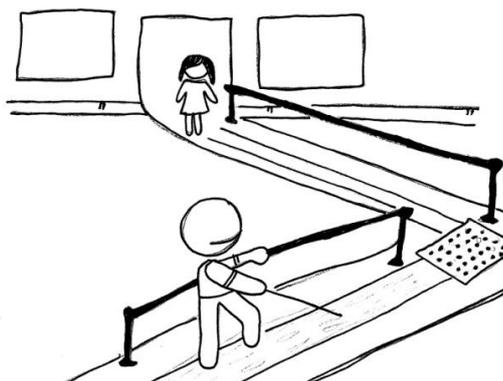
Ao me explicar alguma direção, me indique a distância e pontos de referência com clareza: tantos metros à direita, à esquerda, tantos degraus. Evite termos como "por aqui" e "por ali".



Gosto de sair, conhecer pessoas e desfrutar a cidade. Eu simplesmente não consigo ver, mas quero viver a vida como tu.



Sempre agradeço a quem me oferece sua ajuda. Pois quem não consegue ver, vai depender de algo para nos orientar. Eu dependo de minha bengala, Olga minha amiga, depende da ajuda de seu cão guia, e Lucas da ajuda de seu pai.



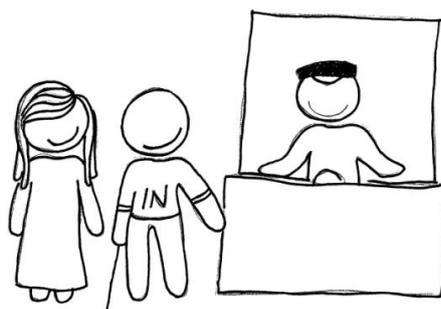
Sei das mudanças em acessibilidade que estão acontecendo na cidade. Do piso podotátil, sinalizadora sonora, elevador com aviso sonoro e outras ajudas. Mas eu quero inclusão, que vai mais além das adaptações físicas, pois envolvem diretamente às pessoas e como, apesar da diversidade, todos conseguimos ficar juntos, evitando a exclusão.



Meus sentidos, (o tato, a audição, o paladar e o olfato) são minha janela que me liga ao mundo. Os estímulos que eu recebo por meio deles vão me ajudar na complementação da minha experiência não visual.



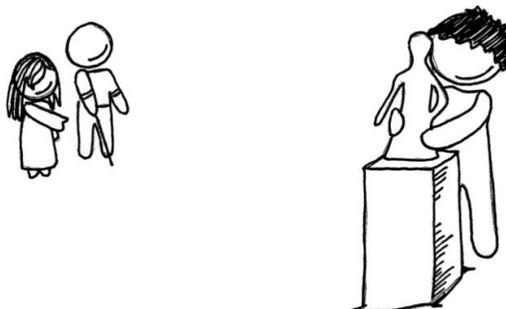
Por isso vou te convidar a passar um dia comigo no museu. Este tem uma mostra que é inclusiva. Olhe o catálogo, tem além do texto impresso, o texto em Braille, eu e tu podemos lê-lo. Isso é inclusão!



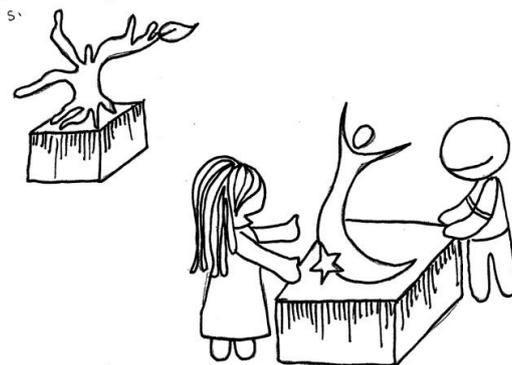
Chegamos! Observa como Pedro, o vigilante, se comporta comigo. Ele foi capacitado para atender pessoas cegas e por isso ele sabe o que me faz sentir bem. Se este museu não tivesse recursos inclusivos, eu iria visitá-lo como se estivesse simplesmente passeando.



Minha interpretação das coisas vai depender da minha idade, o tempo que levo sendo cego, a minha formação. Por isso é interessante saber como nós pensamos, processamos e sentimos. Daí que eu fui convidado para que aqui conhecessem o referencial próprio de nós, para gerar espaços inclusivos.



Como nós não conseguimos ver, precisamos da complementação sensorial para interpretar o que está acontecendo ao nosso redor e fazer a nossas próprias impressões das coisas. E como os museus são tão visuais, eles estão mudando alguns comportamentos com o fim de fazer desse um ambiente mais inclusivo.



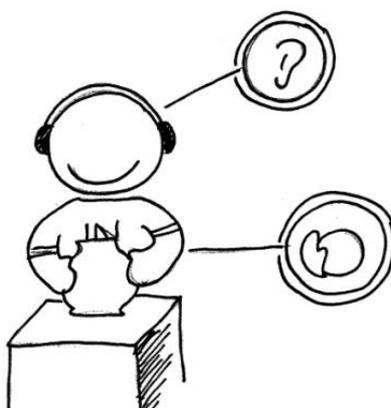
Eu soube que aqui tem escultura azul a qual ainda não tem réplica mas que o guia descreveu para mim, e fez me imaginar o cor do céu e que é igual à cor do carro da minha mãe.



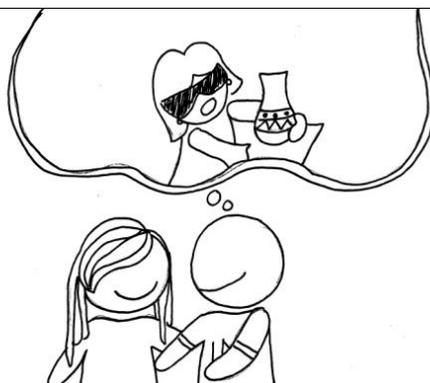
Neste museu sabem como compensar o fato de não ter réplicas dos objetos. Eles sabem dos outros estímulos que podem complementar e enriquecer a minha experiência. Olhe aqui, tem textos em Braille. Estes estão feitos em uma lâmina de cobre para que não se danifiquem com o toque das mãos. Eles fazem textos curtos pois o Braille precisa de mais espaço do que textos impressos.



Olha, aqui tem outra escultura. Esta é a réplica de uma obra estrangeira, o guia me disse. Se tu quer experimentar, debes usar este óculos de tecido preto para sensibilizar o tato.



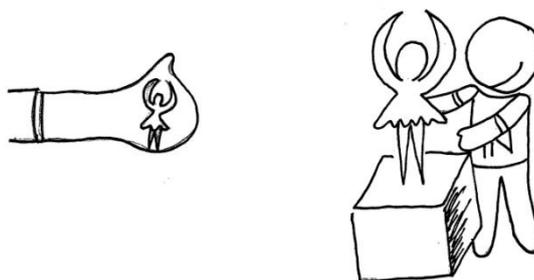
Algumas pessoas acham que é suficiente com o toque das peças. Mas é mais complexo do que isso. Tem que ter entendimento, o qual vai se conseguir por meio da complementação com o estímulo dos outros sentidos.



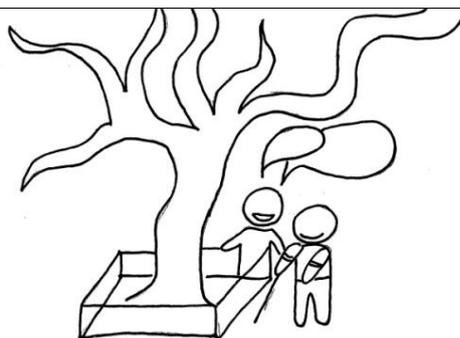
Certo que é legal conseguir tocar os objetos? Quando conheci este museu, minha mãe não acreditava ter essa oportunidade.



Esta sala está em manutenção por algumas horas, pois coisas como pó, podem gerar uma sensação incômoda para quem não enxerga, no momento em que toca as pelas empoeiradas.



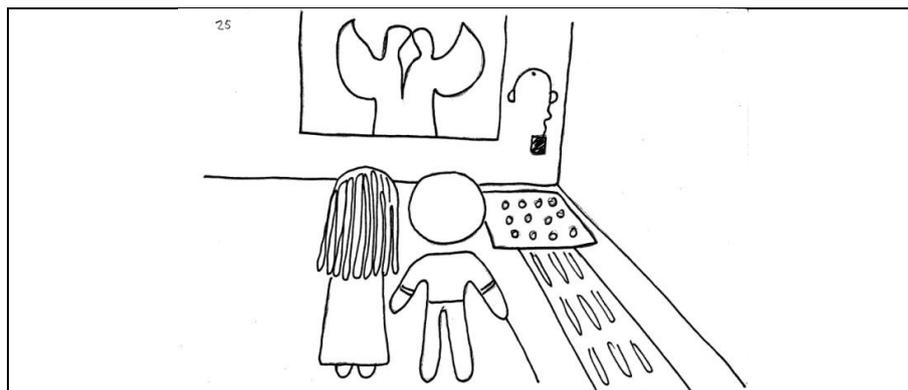
Olha como eles pensam em tudo! Deixaram esta peça, para diferenciar os tamanhos da original com relação à réplica. Na experiência do cego, não podem se deixar lagunas. Com relação ao tamanho, textura e material em que são feitas as réplicas, é bom não fazer os objetos tão pequenos para que as mãos consigam apreciar os detalhes; que é bom fazer as réplicas com materiais similares ao da peça original, e que pela manipulação constante do objeto, é melhor pensar em um material resistente.



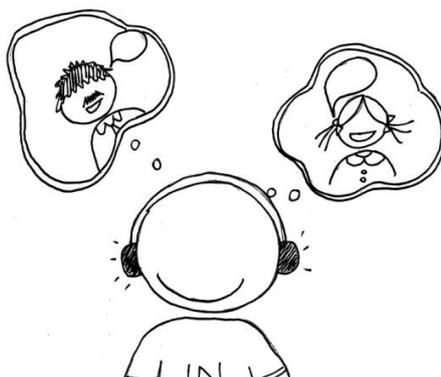
Esta obra grande que está aqui na sala, eu não conseguia imaginar. Mas com a ajuda do guia, pode confirmar que o que eu estava imaginando, estava certo. Eu lhe perguntei e ele me confirmou, portanto não fiquei com dúvidas. Ter o guia preparado para atender público cego, é melhor do que não ter absolutamente nada.



O guia complementa a informação que estou recebendo por outro meio. Por isso ele tem paciência e me descreve devagar e eu vou imaginando tudo!



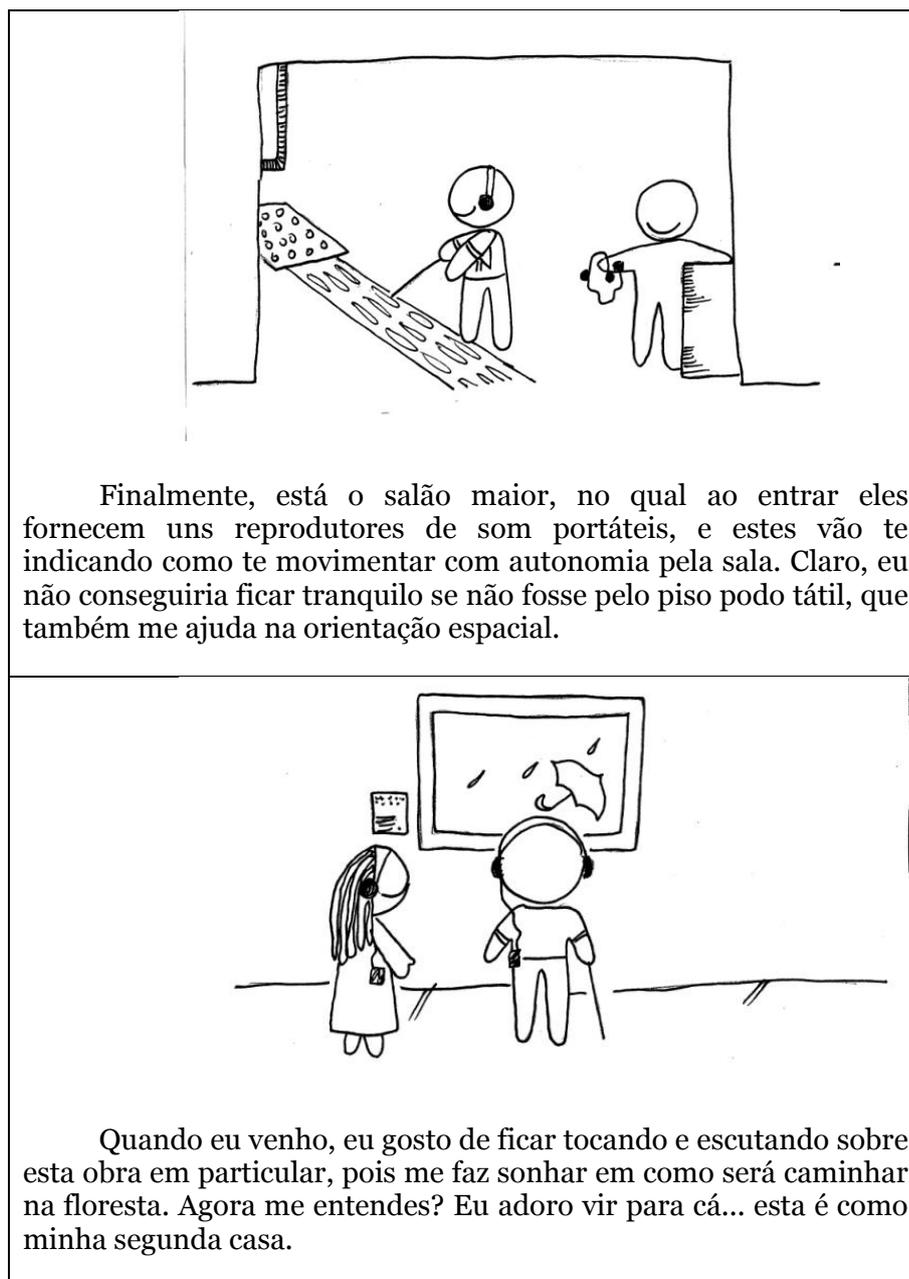
Olha, aí no cantinho estão uns fones de ouvido. Eles me deixam escutar a audiodescrição da obra que tem aqui nesta parede. Esta não se pode tocar, mas se não fosse pela audiodescrição, eu não conseguiria imaginar nada. Este lugar é legal pois é silencioso. A audiodescrição é algo bem técnico, por isso o museu contratou um grupo de profissionais, que faz esse trabalho.



Mas eu sinto a audiodescrição algo técnica. Então fiz a proposta de convidar alguns voluntários para fazer a sua própria descrição e estas serem gravadas para eu escutar outras opiniões das obras.



Nesta outra sala, tu consegues tocar e ao mesmo tempo escutar a audiodescrição da obra. Isso sim que é legal, eu rapidinho vou imaginando tudo.



Quadro 11. Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Fonte: Elaborado pela autora.

Em todos os intentos por projetar estas diretrizes, sempre estava a posição de fazer menção sobre aquilo que NÃO deveria fazer o museu que esteja tentando incluir o público cego dentro de seus visitantes. Mas se deixou a narração muito mais propositiva e, em consequência, positiva. O que poderá gerar no leitor, uma impressão muito mais agradável e tranquila do que é a inclusão.

4 CONSIDERAÇÕES E SUGESTÕES

4.1 CONSIDERAÇÕES

Esta pesquisa teve como eixo principal a inclusão de pessoas cegas em museus. Entender estes espaços educativos com características e dinâmicas sociais em constante renovação, levou ao questionamento sobre como seria possível, com as contribuições do design, projetá-los como cenários de inclusão, indiferente da sua denominação, e contribuir na integração do público cego, geralmente afastado destes espaços.

A realidade percebida desde as primeiras observações era que o museu pela sua inerente visualidade, para acolher públicos com cegueira. Com isso a motivação principal para este trabalho foi demarcada no momento em que se pensa a disciplina e o fazer do designer como mediador cultural e na contribuição que se pode deixar no que diz respeito ao Design Inclusivo.

As propostas de inclusão estudadas e a bibliografia pesquisada assumiam ações inclusivas desde a direção dos museus, dos centros culturais, mas que não existe um documento que desde a própria experiência do cego, desde suas próprias necessidades, ou a suas expectativas se geraram as ações de inclusão. O que motivou ainda mais a tarefa mediadora do design e que chamamos como: *Design inclusivo centrado no usuário*.

Adicional a isso, eram mais as perguntas e menos as certezas, era mais a curiosidade do que o intuito de chegar a um ponto certo. Daí que ao selecionar as metodologias a usar foi necessário estudar o que estas ofereciam, até nos identificarmos com a fenomenologia enquanto que cumpria com várias características às quais queríamos dar ênfase. Entre as que destacamos: que seu interesse está nas perspectivas e experiências dos participantes; tem mais orientação pelo processo que no resultado; tem preocupação com o contexto imediato e sua influência na formação de novas experiências.

Diante disso, foi necessário visitar propostas de exposições e mostras de museu que tivessem uma orientação para a inclusão, três delas na cidade de Quito –

Equador: – *Tocar, mirar, sentir* – realizada no Centro Cultural da Pontifícia Universidade Católica do Equador – PUCE, com o apoio do Museu do Louvre da França; o Centro Metropolitano de Quito, com sua sala – *Senso-Perceptiva*–; e o Museu da Cidade, de Quito, com a mostra de – *Bandas populares*–, e uma na cidade de Porto Alegre – Brasil: a exposição de maquetes táteis – *A arte de sentir* – no átrio do Bourbon Shopping Country. O que demarcava a etapa exploratória ou pré-reflexiva e que ia ser uma das etapas mais abrangentes já que precisávamos responder inquietudes no relacionado à inclusão, em espaços museais e tentar projetar como o designer mediava nessa realidade do contexto.

Desta experiência se destacam os elementos de referência com que se consegue ver o fenômeno de um jeito melhor e que chamamos de considerações preliminares, as quais se baseiam na análise do fornecimento de estímulos sensoriais (referentes à visão, olfato, paladar, tato e audição) ou à falta destes, e como desde a realidade do cego era indispensável pensar numa complementação diferente da experiência visual, valorizando outros sentidos para beneficiar as ações inclusivas do deficiente visual.

Logo depois de gerar estas considerações e baseados nelas, se pensa na coleta dos dados que foi feita por meio de entrevistas semi-estruturadas aplicadas à pessoas cegas, que consistia em responder algumas perguntas introdutórias e que estimulava a liberdade de resposta permitindo ao sujeito entrevistado viajar nas suas lembranças e recordações e descrever sentimentos de experiências passadas ao visitar museus para, posteriormente por alguns minutos, experimentar o que poderia ser um protótipo de exibição inclusiva.

Para isto, se cria um exemplo de exibição cuja intenção era aproximar a pessoa a uma proposta inclusiva, e que facilitaria a identificação de dificuldades, facilidades, sugestões, entre outros. Esta experiência de trabalho interdisciplinar com os Laboratórios de Design e Seleção de Materiais – LdSM do programa de Pós-Graduação de Design e Laboratório de Fundição – LAFUN, do Programa de Pós-Graduação em Minas, Metalúrgica e Matérias da UFRGS, foi muito produtiva, bem como o trabalho de audiodescrição que se realizou com a empresa Mil Palavras. Com o que se confirma a necessidade de trabalhar em equipes onde diversas disciplinas convergem numa mesma realidade.

Foi possível entender a forma como estas pessoas cegas se relacionam com seu

entorno, as suas necessidades em complementar o que pelos olhos não conseguem perceber. Estes novos públicos demonstram as dificuldades de adaptação que existe neste ambiente do museu devido à falta de conhecimentos das necessidades específicas para eles.

A partir desta etapa e logo depois da transcrição das entrevistas, se procede à leitura e releitura detalhada de cada um dos protocolos, na procura de uma perspectiva global dos dados coletados. Para sintetizar as respostas em padrões comuns ou tendências, se faz a extração das assertivas significativas das transcrições, garantindo que estas emergem dos respondentes, ou seja, o que está relacionado ao tema de pesquisa e não é accidental. Por fim se integram as assertivas por grupos de temas, neste caso um parâmetro de integração foram os sentidos e como estes estavam sendo ou não, estimulados.

Os objetivos propostos foram alcançados com sucesso através da exploração continua dos conceitos envolvidos, obedecendo aos critérios que delimitam a pesquisa fenomenológica e para chegar à essência que constitui o fenômeno.

Dos resultados obtidos nesta pesquisa, principalmente das entrevistas realizadas e os dados obtidos delas, e a sua integração, se delineiam as *Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus*, contribuindo para a realização dos objetivos propostos nesta dissertação e que serão importantes para que os museus, e em extensão outros ambientes culturais, avaliem se querem incursionar na inclusão de novos públicos. Assim, ter a possibilidade de se aproximar com seus sentidos à cultura, o que constituirá mais um meio eficaz de interação com o mundo não visível.

Também nesta pesquisa, foi necessário definir o que é acessibilidade com relação à inclusão com o intuito de delimitar o campo de ação deste estudo, o que leva além das adaptações físicas das coisas, a trabalhar com as pessoas e para elas. Se observa também na realidade brasileira uma crescente incursão na inclusão em ambientes culturais e grupos, que visam contribuir buscando condições de inclusão para estas pessoas cegas.

Os resultados das análises demonstraram a necessidade da valorização dos outros sentidos para beneficiar as ações inclusivas do deficiente visual. Mas que vão

requerer uma análise que transcende as intenções meramente integracionistas, para âmbitos econômicos, tecnológicos, mas antes de tudo, das transformações sociais. Pois além das barreiras físicas, existe a falta de informação sobre como atuar na inclusão onde as soluções não são mais de indivíduos isolados, mas sim de cidadãos.

Os processos de transformação da cultura são lentos, mas, mas requerem firmeza. Centrar o eixo da pesquisa nas experiências das pessoas com cegueira significa uma mudança importante no desenvolvimento do Design Inclusivo. Acreditamos que trabalhar pela cultura vai proporcionar a força que é capaz de transformar os comportamentos. Recuperar o significado das coisas que damos por perdidas é fortalecer a crença de que vale a pena entender e promover a inclusão social, com base em parâmetros que promulguem pela autonomia, a não discriminação e o respeito pela diferença.

4.2 SUGESTÕES DE FUTUROS TRABALHOS

Tendo em consideração as limitações deste trabalho surgem novas miradas que podem ser abordadas em estudos futuros:

- Testar outras iniciativas inclusivas que envolvam não só museus, mas também outros ambientes culturais;
- Nesta pesquisa o foco era pessoas cegas, mas se pode verificar em pesquisas posteriores se para outras deficiências, também se aplica o aqui mencionado;
- Investigar os efeitos na experiência inclusiva tendo como público alvo crianças, por exemplo;
- Investigar efeitos emocionais de produtos inclusivos;
- Pela natureza interdisciplinar desta pesquisa a continuidade implica participação de outras áreas de conhecimento;
- Este trabalho pode ser de consulta para projetos inclusivos na área da Museologia;
- Gerar estratégias para aplicar e validar estas Diretrizes em museus.

Com tudo deixar claro da importância de dar continuidade a este tipo de pesquisas pela relevância que a inclusão tem na mirada do designer e em geral na cultural Brasileira, o que vai precisar de tempo e perseverança.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, J. A **Sociedade de Consumo**. Portugal: Edições 70, 1995.
- BITNER, M. J. **Servicescapes**: The Impact of Physical Surrounding on Customers and Employees. *The Journal of Marketing*; v. 56, n° 2, p. 57-71, abr.1992.
- BOLAÑOS-MORA, A.; CATTANI, A. **A importância da interação, na experiência do visitante no museu**: o caso da mostra tátil do Museu de Louvre. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 6., 2011, Lisboa. Anais... Lisboa:[s.n.], 2011.
- CAMARERO, C.; GARRIDO M. J. **Fostering Innovation in Cultural Contexts**: Market Orientation, Service Orientation, and Innovations in Museums. *Journal of Service Research* . p. 39-58, 2012.
- CARDOSO E. **Recursos de acessibilidade em ambientes culturais**: contextualização e aplicações Em: CARDOSO E. CUTY J., Organizadores. *Acessibilidade em ambientes culturais / - Porto Alegre: Marca Visual, 2012. 38-59.*
- CARVALHO, J. M. **Cidadania no Brasil** – o longo caminho. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, 236 p.
- CORIAT, S. **Accesibilidad e inclusión social en las currículas de diseño**, Em: Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Argentina, p. 94-95, 2010.
- COSTA, G. Coordenadora do Centro Cultural da Pontifícia Universidade Católica do Equador (PUCE). **Entrevista** concedida a Adriana Bolaños Mora. (arquivo digital) Quito, 2011.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow**. The psychology of optimal experience. USA: Harper Perennial, 1991.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Aprender a fluir**. Barcelona: Kairós, 1998.
- DAGMAN, J.; KARLSSON, M. A. K.; WIKSTRÖM, L. **Investigating the haptic aspects of verbalised product experiences**. *International Journal of Design*, v. 4, n°. 3, p. 15-27, 2010.
- DIAS DE SÁ, E. **A bengala e a mulher invisível**, Pág. 27-32. Em: MASINI, Elcie F. Salzano (org), *Do sentido... pelos sentidos... para o sentido... Sentidos das pessoas com deficiências sensoriais*. Neterói: Intertexto; São Paulo: Vetor, 2002.
- ECO, Umberto. **El museo en el tercer milenio**. *Revista de Occidente*. España, n°, 290-291, p. 33-53, julio/agosto. 2005.
- EUROPEAN DISABILITY FORUM – EDF. **Policy paper development cooperation and disability**. 2002. Disponível em: <www.edf-feph.org>. Acessado em: Agosto, 2011.

FALCATO, J.; BISPO, R. **Design Inclusivo**. Acessibilidade e Usabilidade em produtos, serviços e ambientes. Lisboa: Centro Português de Design, 2006.

FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA - UNICEF. **Se trata de la capacidad**. Una explicación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Nueva York, 2008.

FRASCARA, J. **Diseño gráfico para la gente**. Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Infinito, 1997.

_____. La **desmaterialización del Diseño**: Un nuevo perfil del diseño de comunicación. Tipográfica, Novembro 2001, pp 18-25.

GARCÍA CANCLINI, N. **Diferentes, desiguales y desconectados**. Mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa, 2004.

GIBSON, J. J. **Observations on active touch**. Psychological Review, Cornell University, v. 69, nº. 6, p. 477-491, 1962.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOUYETTE, C. La galería táctil del Museo del Louvre. Agenda Cultural. Colombia: n. 152, 2009.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F. **Museomanía**. Revista Patrimonio cultural. Chile, nº 37, año X, p. 26, 2005. Disponível em: <www.patrimoniocultural.cl> Acessado em: Outubro 2010.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA – IBGE. **Censo demográfico**. Características gerais da população. Rio de Janeiro, 2000.

_____. **Censo Demográfico 2010** - Características gerais da população, religião e pessoas com deficiência. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2170&id_pagina=1 2010> Acessado em: Novembro, 2012.

_____. **Encontro Internacional de estadísticas sobre pessoas com deficiência**. 2005. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=438&id_pagina=1&titulo=IBGE-e-CORDE-abrem-encontrointernacional-de-estatisticas-sobre-pessoas-com-deficiencia> Acessado em: Setembro, 2010.

_____. **Glossário do IBGE, 2010**. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/guia_do_censo_2010_glossario.php> Acessado em: Setembro 2011.

LOVELOCK, C; WRIGHT, L. **Serviços: marketing e gestão**. São Paulo: Saraiva, 2009.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

MASINI, Elcie F. Salzano. **A educação do Portador de Deficiência Visual**: as perspectivas do vidente e do não vidente. Em Aberto. Brasília: v. 13, n. 60, out/dez, p. 61-76, 1993.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. 3 Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MORALES V, F. Museólogo e Museógrafo. Centro Metropolitano de Quito. **Entrevista** concedida a Adriana Bolaños Mora. (Arquivo digital) Quito, 2011.

MOREIRA, D. A. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo: Pionerira/Thomson, 2002. 155p.

MOREIRA, V. **O Método Fenomenológico de Merleau-Ponty como Ferramenta Crítica na Pesquisa em Psicopatologia**. Universidade de Fortaleza e Harvard Medical School. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 2004, 17(3), pp.447-456. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/prc/v17n3/a16v17n3.pdf>

MORSE, J. M. **Determining sample size**. *Qualitative Health Research*, v. 10 n^a 1, p. 3-5, 2000.

MOTTA, L. M.; FILHO, P. R. (Org.) **Audiodescrição**. Transformando imagens em palavras. Secretaria Estadual dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Governos do estado de São Paulo, 2010.

OLIVEIRA, Gisele. **Entrevista** concedida a Adriana Bolaños Mora e Marina Giongo. (arquivo digital). Porto Alegre, 2010.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE – OMS. **Cegueira y discapacidad visual 2009**. Disponível em: <<http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs282/es/print.html>> Acessado em: Setembro 2010.

_____. **Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías** – CIDDDM 1980. Disponível em: <<http://www.who.int>> Acessado em Abril 2011.

_____. **Classificação Internacional da Funcionalidade, Incapacidade e Saúde 2001**. Disponível em: <http://www.periciamedicadf.com.br/cif2/cif_portugues.pdf> Acessado em: Janeiro de 2012.

_____. **Informe Mundial sobre la Discapacidad 2011**. Disponível em: <http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/> Acessado em: Outubro de 2011.

PALACIOS, A.; ROMANACH J. **El modelo de la diversidad**. La Bioética y los Derechos Humanos como herramienta para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional. España: Diversitás, 2007.

PECK, J.; CHILDERS, T. L. **To Have and To Hold**: The Influence of Haptic Information on

Product Judgments. *Journal of Marketing* v. 67, 35-48, 2003.

PRENTICE, R. **Managing implosion**: The facilitation of insight through the provision of context. *Museum Management and Curatorship*, v.25 n^o. 2, p. 169-185, 1996.

PRESS, M.; COOPER, R. **El diseño como experiencia**. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: GGDiseño, 2009.

PUYUELO, M.; BALLESTER, E. **Es el diseño inclusivo, diseño exclusivo?** Una estrategia para el diseño sostenible. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2010.

RÉVÉSZ, G. **Psychology and Art of the Blind. Exploring the world of Touch**. 1950. Disponível em: <<http://www.archive.org/details/psychologyartofbooreve>> Acessado em: Maio de 2011.

SAMANIEGO DE GARCÍA, P. **Aproximación a la realidad de las personas con discapacidad en Latinoamérica**. Madrid: Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad, 2006.

SCHMILCHUK, G. **El derecho a disfrutar del arte**. Revista digital CENIDIAP. México, enero/abril 2007.

SCHWARTZ, L. **Audiodescrição**: para uma nova profissão, um novo profissional. Em: CARDOSO E. CUTY J., Organizadores. *Acessibilidade em ambientes culturais / - Porto Alegre: Marca Visual*, 2012. 136-146.

SOUZA, O. S. H. **A integração como desafio**: a (con)vivência do aluno deficiente visual na sala de aula. Porto Alegre UFRGS FACED 1997. 158p.

SUASNAVAS B., D. A. Mestre em Educação Infantil e Educação Especial. Museu da Cidade. **Entrevista** concedida a Adriana Bolaños Mora. (Arquivo digital) Quito, 2011.

TAPIA, A. **El Diseño Gráfico en el espacio social**. Buenos Aires: Nobuko, 2005.

THOMPSON, C. J.; LOCANDER, W. B.; POLLIO, H. R. **Putting consumer experience back into consumer research**: the philosophy and method of existential-phenomenology. *Journal of Consumer Research*, p. 133-147, sep, 1989.

TSITOURA, A. **Socio-cultural visions of Interactivity within Museums**. *Cadernos de Sociomuseologia*. Centro de Estudos de Sociomuseologia, América do Norte, 38, Out. 2010. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/1647>>. Acessado em: Fevereiro de 2012.

VÁSQUEZ, A. **La discapacidad en América Latina, 2000**. Disponível em: <<http://www.paho.org/Spanish/DD/PUB/Discapacidad-SPA.pdf>> Acessado em: Julho de 2011.

WAGENSBERG, J. **A favor del conocimiento científico** (Los nuevos museos). *Éndoxa: series Filosóficas - España*, n. 14, p. 341-356, 2001.

APÊNDICE A. – Roteiro da entrevista

Entrevista semi-estruturada 1.2

| | |
|---|---------------------|
| Conta-me sobre você... | |
| Nome: | Idade: |
| Nível Formação: | Causas da cegueira: |
| 1. Conta-me de você? | |
| 2. Que atividades de lazer acostuma a fazer? | |
| 3. O que você pensa, sente ou lembra, com relação à ideia de ir a um museu? | |
| 4. Alguma vez já se sentiu excluído por ser cego (a)? | |
| 5. Já conheceu algum museu ou exibição inclusiva? | |
| 6. Conheces algum museu inclusivo, seja em Porto Alegre, ou outra cidade? | |

A seguir você vai fazer de conta que, o Museu do Ouro da Colômbia veio para o Brasil trazendo sua exibição “Sentindo o ouro pré-colombiano”.

O museu quis aproximar sua coleção a um público maior, com esse objetivo fez uma réplica de uma de suas peças para que pudesse ser tocada.

Gostaria de participar?

O museu está localizado em Bogotá, capital da Colômbia e explora a vida cultural e social dos grupos humanos que viveram na Colômbia durante 2500 anos, até a chegada dos europeus.

Não podemos saber exatamente o que essas sociedades indígenas pensavam na época. Provavelmente, houve grande variedade nas formas de conceber o mundo e a existência.

Para iniciar, vamos falar da metalurgia, que foi descoberta há 3.500 anos no Perú, e se expandiu gradualmente num vasto território que cobre grande parte da Colômbia. Já no ano 500 a.C., os ourives eram mestres em usar a técnica de cera perdida de ouro e ligas de cobre para criar objetos. O ouro foi utilizado na elaboração de peças de joalheria, anéis para o nariz, braceletes ou coroas e como utensílios e oferendas em cerimônias e rituais.*

Estas peças eram comuns entre líderes políticos e religiosos, que as utilizavam para reforçar seu prestígio e tornar visível sua autoridade. Estes objetos e simbólicos sagrados expressavam uma filosofia complexa que tratava da origem do mundo e da humanidade.

Pessoas comuns usavam apenas ornamentos simples.

Os ornamentos deste período são ricos em detalhes e iconografias. Alguns representavam figuras de animais considerados sagrados (ou alguma parte deles como dentes e garras) e outros mesclavam partes do corpo humano com partes de animais, pois se pensava que quem as utilizasse assimilava as qualidades e a força destes animais, como se as peças fossem fontes de muito poder.

Temos aqui uma das figuras mais emblemáticas. É uma figura antropomorfa chamada de homem-morcego, representa um xamã.

Entrevista semi-estruturada 2.2

| |
|---|
| 7. Conta-me... Como foi tua experiência? |
| 8. Conseguiu identificar a figura, se parece ela a alguma coisa que tu já conhecesse? Já conhecias algo da cultura pré-colombiana? |
| 9. E a tua experiência tátil, permitiu identificar a peça? |
| 10. E enquanto à audiodescrição sim logrou complementar a tua experiência tátil? |
| 11. O que consideras que faz falta para conseguir que este protótipo seja adequado para a sua própria compreensão? (tanto em design, quanto em ferramentas) |
| 12. Se tivesses a oportunidade de participar na concepção ou reestruturação de um museu, quais seriam tuas propostas, para fazer dele um lugar inclusivo? |
| 13. O quê representou para ti participar deste ensaio? |

APÊNDICE B. – Transcrições das entrevistas

Primeira entrevista (F.)

| | |
|---|-------------------------|
| Data: 16/03/2012 | Duração: 2 horas |
| Dados sobre o entrevistado: F.C.B. (F.) é uma mulher com 25 anos, estudante universitária. | |

ENTREVISTA 1.2

1. Conta-me de você?

Eu tou com catarata, e agora só uso o Braille.

Mas tu tens problemas de visão desde nascença?

Eu sempre tive miopia, de usar óculos, mas o que piorou o meu problema é que eu tive descolamento de retina, com 18 anos e agora tou com 25, já faz um tempinho. Mas de ai eu conseguia ler ampliado, né? Letras bem grandes, mas de ai dois anos para cá começou a ter a catarata acima disso ai, mas agora eu enxergo a claridade assim, eu enxergo que tem uma janela para lá, mas eu não consigo te definir.

Eu inicie a frequentar essa ONG que oferecem cursos para pessoa com deficiências, pois não conhecia ninguém, eu fui conhecer o pessoal ai né? que até então não conhecia ninguém que tivesse deficiência ou alguma coisa, não conhecia ninguém. E é bom porque aí tu vai trocando experiências e até tu vê, assim, ba! tem outra pessoa que tem mais problema que tu e tu vê que o teu não é nada ao lado de outra pessoa. Aí te da mais força, sabe? Tem que continua a vida, a vida não para né?

Mas o que tu está estudando?

Estou estudando psicologia, tou no primeiro semestre. Psicologia tu tem que ter paciência né? para ouvir, conversar. Para mim está legal, estou gostando. Eu moro com minha mãe, meus pais são separados. Moro com meu irmão, minha cunhada, minha sobrinha. E a minha cunhada tá grávida de novo. Ela é muito queridinha. Minha sobrinha já tá andando por toda parte.

Já levo quase dois anos cega, e estou tranquila, porque o medico já tinha me avisado. Agora tou aprendendo a andar assim.

Mas como consegues andar sozinha?

O bom é que o pessoal ajuda bastante, aqui no centro mesmo, todo mundo. Se estiver sozinha... Tu quer ajuda para atravessar? O pessoal ajuda bastante.

2. Que atividades de lazer costuma a fazer?

Eu não paro em casa! Agora mesmo eu tenho saído muito com meus novos amigos, né? A gente está indo bastante em shows. Planeta Atlântida a gente foi. A gente pegou ônibus aqui na rodoviária, fomos ao show. De ai depois esperamos ao amanhecer e voltamos de ônibus.

Mas as outras pessoas respeitavam vocês?

Ah! Porque a gente foi a um lugar separado, todos os shows assim têm um

lugar reservado para deficientes. Isso é muito legal! Porque a gente não fica no meio do tumulto, a gente fica bem tranquilo, num lugar separado sim ninguém te apertando, a gente tirou fotos até com a Ivete Sangalo. Foi eu e mais três amigos. A semana passada a gente foi a gramado, não sei se tu conheces, é uma cidade muito legal que fica aqui na serra gaúcha, longinho também. Ficamos numa festa até o amanhecer e de aí voltamos de ônibus. Amanha tem outro, perto do aeroporto no Pepsi On Stage e um cara que canta reggae. A gente tem que fazer alguma coisa e não ficar parado.

E diferentes de concertos o que outras atividades culturais tu faz?

Eu fui numa exposição de fotos que foi aqui na frente do mercado, aquelas que tinham audiodescrição.

E que tal, gostou?

Sim gostei

Já tinhas assistido alguma coisa com audiodescrição?

Não, não tinha ainda. Mas gostei! sei que tem filmes também, mas nunca assisti.

E aquela das fotos era legal, só que como era aberta ao público, as pessoas falavam muito, mais o barulho do centro também, mas foi legal, em geral foi legal!

E conseguiu identificar as fotos, fazer uma imagem mental delas?

Uhuh, eles vão descrevendo e tu vai montado em tua cabeça, imaginando todo!

Eu estive num desfile da miss deficiência, e eu participei. Não cheguei a ganhar, mas participei. E a Letícia fez a audiodescrição do concurso.

E como foi essa experiência?

Foi bem legal, este ano tem de novo, vou tar lá!

3. O que você pensa, sente ou lembra, com relação à ideia de ir a um museu?

Eu fui num museu quando estava na UFRGS fazendo o cursinho, mas os professores não tinham experiência com pessoas com deficiência, então ele não sabia explicar direto, porque era uma exposição de quadros. E para nós que não enxergamos uma exposição de quadros, é completamente... Deveria ser com audiodescrição de cada quadro. O professor explicou algumas coisas, mas como ele não era profissional na área não soube explicar, porque a gente foi com a turma toda, então ele não conseguia prestar atenção a todos os colegas então não foi tão legal. Talvez se eu fosse sozinha ao museu o pessoal do museu, talvez o pessoal do museu saberia.

4. Alguma vez já se sentiu excluído por ser cego (a)?

5. Já conheceu algum museu ou exibição inclusiva?

Sim, maquetes. Tive uma exposição no shopping com maquetes de ambientes da casa, tinha até os "Cais do Porto" de aqui. Até minha mãe foi comigo e deram para ela uma venda para tapar os olhos, para ela sentir. Eu gostei porque eles fizeram todo perfeito, os detalhes. Eles se pagaram muito em detalhes, né? Porque lembrei que tinham uma das maquetes que era uma moça cadeirante, lavando a loza, minha mãe diz que tinha até a marca do sabão, eles fizeram tudo perfeito! Tinha até um quarto que tinha computador, tinha um telefone. Outra tinha um casal, sentados na

mesa e ele com a mão acima da mão dela, bem direitinho.

Tu achas que tua experiência fosse igual se fosses cega de nascença?

Eu acho que não, porque como eu já enxerguei, posso imaginar tudo, mas quem nunca enxergou como vai imaginar, eu acho que é muito mais difícil.

6. Conheces algum museu inclusivo, seja em Porto Alegre, ou outra cidade?

Não lembro.

Intervenção do mediador (ver texto no item, APÊNDICE B.) e manipulação das peças replicadas, por parte do entrevistado.

ENTREVISTA 2.2

7. Me conta... Como foi tua experiência?

Eu acho que fica mais fácil na réplica maior né? Para tu tocar e distinguir os detalhes né? Porque quanto menor é mais difícil tu perceber os detalhes. Maior tu sente direitinho, bem cada coisinha, da para identificar bem si.

8. Conseguiste identificar a figura, se parece ela a alguma coisa que tu já conhecesse? Já conhecias algo da cultura pré-colombiana?

É. só a parte do capacete não entendi, mas o resto entendi, hahaha! Não, não conhecia.

9. E a tua experiência tátil, permitiu identificar a peça?

O tamanho é relevante, maior melhor!

10. E enquanto à audiodescrição sim logrou complementar a tua experiência tátil?

Eu acho que completa, sim.

11. O que consideras que faz falta para conseguir que este protótipo seja adequado para a sua própria compreensão? (tanto em design, quanto em ferramentas)

Eu acho que não falta nada.

12. Se tivesses a oportunidade de participar na concepção ou reestruturação de um museu, quais seriam tuas propostas, para fazer dele um lugar inclusivo?

Eu acho que resaltar bem os detalhes da peça, e até texturas diferentes, né? Até para diferenciar se são objetos coloridos. Mudar as texturas para mudar as cores.

13. O quê representou para ti participar deste ensaio? Alguma dificuldade?

Eu adorei!

Segunda entrevista (L.)

| | |
|--|----------------------------|
| Data: 24/02/2012 | Duração: 50 minutos |
| Dados sobre o entrevistado: M.L.B.M. (L.) é uma mulher de 3, trabalha para o Governo na parte administrativa. | |

ENTREVISTA 1.2

1. Conta-me de você?

Eu tenho uma deficiência congênita, eu nasci então com um problema de visão. e assim, eu fiz vários tratamentos, cirurgias e tal, eu tenho sempre pressão alta do olho, glaucoma congênito e outras doenças congênitas. Mas hoje eu tenho o olho esquerdo com uma visão baixa, assim digamos que talvez um 5% para perto, para longe não. E eu não enxergo com o olho direito, então eu conto com visão reduzida do olho esquerdo. Depois de várias cirurgias, hoje eu tenho uma válvula no olho, tenho uma dificuldade para abrir, ele não abre muito mais, mas é o olho que eu tenho hoje.

O que eu consigo fazer com isso assim, me virar em caso assim de fazer as minhas coisas, ando assim na rua, dependendo do lugar eu vou sim bengala si eu já conheço. Se as coisas estão perto de mim eu consigo perceber as coisas que estão bem perto de mim eu consigo perceber.

Para trabalhar como eu te contei eu trabalho no tribunal eleitoral, na justiça eleitoral é um trabalho administrativo. A gente trabalha direto com o computador. Para trabalhar com o computador eu uso um programa um leitor de tela, tanto lá quanto em casa e todos os lugares.

Com relação à independência, eu moro sozinha bastante tempo. Tenho enamorado, a gente pensa morar junto, mas ainda não, eu moro sozinha. Sempre fui independente digamos assim, saia sozinha.

2. Que atividades de lazer costuma a fazer?

Eu trabalho num horário bom, claro que agora eu tou em férias, médio dia até as sete. Eu tenho as manhãs livres e assim, quero sempre fazer exercício, mas é difícil então termino contratando uma pessoa que tome conta de mim, assim por que procuro me exercitar porque é bem complicado estar parado até porque pela questão da visão a gente tem uma postura muito ruim assim, a tendência de levar a cabeça para frente, sabe? então eu estou com 38 anos então, tu começa a sentir dor nos ombros pela mesma tensão diária mesmo. Então eu faço exercício com ela.

Bom. Tenho umas amigas, e a gente sai e tal, mas em fim por ter enamorado acabo fazendo mais programas com ele. Eu faço muito programa cultural, porque ele é da área de teatro e agora ele terminou o mestrado também e vai começar a outra semana dar aulas na UFRGS, ele não tem deficiência.

E de essas coisas que a gente fez, e agora que sabia que tu vinhas para cá, eu estava pensando em minha caminhada, com relação a isso assim, às exposições, o que eu vi o que eu não vi né? Eu nunca procurei muito isso de exposições inclusivas, nunca pensei muito nisso. Mas uma pessoa me diz assim, ah! Mas tu foi até São Paulo, porque tu não agendou uma visita guiada na pinacoteca? a gente foi lá na pinacoteca, no MASP, foi a um monte de coisas assim, ele vai me descrevendo as

coisas né? então assim eu acabo não ... não é que não seja necessário, mas para mim, ter ou não ter essa opção, eu acho que fosse mais uma possibilidade né? Mas eu não procuro isso, assim, né? E eu me pergunto por que isso de ir a exposições não me pega muito assim, porque eu acho que todo o que é feito ainda não é suficiente se tu for comparar (não é que isto seja uma constatação pessimista) mas ainda não é suficiente se tu for comparar com o olhar mesmo de cada um, né? Pode ser que eu este divagando assim, mas não sei se tu conheces, só para tu ter uma noção (eu vou voltar, eu prometo que volto a esta parte) mas assim, não sei se tu conheces um fotografo cego Evgen Bavcar é um fotografo cego maravilhoso, pesquisa sobre ele na internet, eu conheci dele através de um filme que fizeram inspirado na vida dele, mas não é exatamente a vida dele, o filme se chama "A prova" um filme australiano, e ele é não sei se iugoslavo, mas em fim eu posso te passar bem o nome dele. Bavcar, ele teve uma exposição, ele vem a dar uma palestra aqui na UFRGS, a exposição dele vem para cá em 2001, eu estava olhando o registro antes de tu chegar. E ele fala uma coisa que é o que para mim, me serve mais assim para tu ir a uma exposição. Quando é uma exposição muito importante, ele vai com várias pessoas, para que várias pessoas lhe descrevam a exposição. Porque ele tem vários olhares e consegue construir seu próprio olhar. Para mim é o que mais me convence, ele tem vários livros publicados, tu pode pesquisar. Então Bavcar fala isso e eu fiz esse experimento justamente na exposição dele aqui no MARGS, em 2001. Eu fiz, eu olhe essa exposição com três pessoas, com minha mãe, com meu cunhado e com uma amiga minha, né? E eu gravei toda a fala deles na exposição e depois eu de gravei isso, até tenho esse registro, eu poderia imprimir e te passar. E assim oh! Eram três impressões do mesmo quadro, né? E era uma exposição de vinte tanto quadros, são fotos em preto e branco. E assim, as impressões são realmente muito diferentes de um para outro, na descrição né? Um sempre vai trazer um detalhe que o outro não me trouxe. Então assim até a impressão geral pode ser a mesma, mas assim, na captação tu vai me dizer assim... Realmente cada impressão do que é arte, né? A arte sempre traz assim, a impressão que tu quiser da coisa. E eu fico pensando aí é que ta, o deficiente visual tem que buscar então várias impressões para construir sua própria, né? Porque é isso, se tu for me descrever alguma coisa, vai ser teu olhar.

E no final as três experiências foram diferentes?

Foram, foram diferentes! Então voltado a isso das exposições eu nunca saio muito contente das exposições, entende? Porque assim, essa coisa de ir várias vezes para assistir a mesma exposição é complicado. Eu fiz aquela exposição como experimento sabe? Foi uma coisa maravilhosa, hoje vou como um. Amanhã vou com o outro. Mas dá trabalho, tu tem que ir várias vezes, tu tem que agendar, e tal. Então assim, normalmente eu vou só com uma pessoa, vou com meu enamorado, ou com minha mãe quando tá aqui, porque ela mora no interior. Então assim, é sempre o olhar dele, não é meu olhar, não é um olhar que eu constrói, né? Ele vai descrever em forma geral a exposição. Então assim, a coisa de ir ao museu, não está me pegando assim... Não está me atraindo muito ultimamente. Mas vou, eu vou assim até para acompanhá-lo... Mas é quase que cansativo, sabe? É a mesma coisa que tu... domingo a gente foi assistir um filme, esse do Oscar, que tá em 3D e tal. Meu enamorado queria ver em 3D, ele queria ver umas sutilezas e tal, e eu diz, para mim não faz a menor diferença. Eu vou pagar mais cara inclusive para não ver nada! Mas ta, eu fui com ele. Botar ou não botar os óculos, não me faz diferença, porque justamente é essa sutileza que meu olho não capta. Eu até consigo perceber a tela, consigo perceber algumas coisas, mas isto do 3D eu realmente não capto. Mas assim, tem isso, mas aí é que ta. Se tu vai no cinema, por exemplo tu tens outros recursos. Achei o som do filme maravilhoso! Porque como eu fui ao cinema do Barra, ele tem uma tela enorme e como tava não tão perto da tela, mas não tão longe, então conseguia ver o filme todo assim. Eu percebi algumas coisas, alguma coisa da emoção do filme eu perceberia, porque o cinema tem outros recursos que uma exposição não tem, né?

Porque a exposição é propriamente visual, né? O design gráfico é propriamente visual. Tu não tem recurso nenhum assim, de cheiro, de nada... de som... de nada né? Tu tem que inventar isso.

Então tu tens alguma anedota de aquelas vistas, ou aquela das fotografias foi a mais relevante?

Não essa foi a que mais me marcou, foi dessa experiência. Eu já fui a várias exposições aqui em Porto Alegre, ou no São Paulo mesmo com meu enamorado, mas assim... nada que tenha me marcado tanto assim.

Nem negativamente, assim que tu te sentir excluída, por não poder tocar?

Ah! Mas não pode né? É que assim, eu não me sento excluída, porque assim, como é que vou te dizer... Não vou falar de escultura, tou te falando de quadros, né? Eu sei que aqueles quadros de museu são quadros para olhar com os olhos, né? Assim, ele é feito para isso e eu não consigo conceber. E eu tenho outra coisa, digamos assim como de crítica, por exemplo, de fazer uma proposta acessível no museu, então assim, se é para fazer acessível o museu, que faça em todo o museu!. Não por exemplo assim, nos temos, assim oh! 12 peças que são acessíveis ao toque, é um caminho inclusivo, sei lá! Ou assim, um cantinho do museu, uma sala do museu... Ou tu faz tudo, ou não faz nada!! que de aí alguém leva alguém para descrever para ela. Porque assim, se uma pessoa vai sozinha no museu porque é inclusivo, acessível. Ela vai estar numa sala só, e o resto? E assim, eu não me contento. Ou tem tudo ou não tem nada! Porque se não tem nada eu dou um jeito, ou sei que eu não vou, ou levo alguém que possa me descrever, sabe? Isso de falar, que parte do acervo é incluso, então aí não serve. Eu aceito que a tela não pode ser tocada por ninguém, inclusive por mim, então eu tou dentro de um todo.

3. O que você pensa, sente ou lembra, com relação à ideia de ir a um museu?

4. Alguma vez já se sentiu excluído por ser cego (a)?

5. Já conheceu algum museu ou exibição inclusiva?

6. Conheces algum museu inclusivo, seja em Porto Alegre, ou outra cidade?

A gente vai ao MARGS a algumas exposições que eles fazem, mas eu não tenho nenhuma preferência por nenhum.

Ah! Eu vou te falar assim de uma experiência, que eu tive com uma amiga na Europa. E a gente foi para Paris. E a gente foi no Louvre, mas assim, a gente foi externamente, porque assim, a gente ia para o interior da França e a gente ficou dois dias em Paris. De aí se eu ficar no Louvre eu ia precisar de dois dias para visitá-lo, então eu fiquei pensando, tá e para ver a Mona Lisa... Não vou ver mesmo, né! Isso vai estar a muita distancia de mim, então assim aquela coisa de nem entrar no Louvre... Depois todo mundo, ah! Como foi que tu não entrou no Louvre, mas não me atraiu, sabe? Então eu tirei fotos aí na frente com a pirâmide e tal, deu. Eu me satisfiz com o Louvre e para ti ver como essa questão não me chama a atenção, nem me informei antes, ah! Tem uma visita guiada, existe alguma coisa para pessoa com deficiência? Eu não me informei porque isso não me atraiu, sabe?. Não é que a arte não seja parte de minha vida, mas assim, eu não dou prioridade a ela, assim... Esse tipo de arte, né? Se fosse a escolher, eu acho que o teatro é legal,

cinema, eu tou aprendendo mais por causa de meu enamorado. Mas assim, eu uso de outros recursos, assim para conhecer coisas artísticas.

Eu sei que aí no Louvre, tem uma sala na qual suas peças são réplicas disponíveis ao toque, mas é uma sala aparte...

Pois é... Eu nem sabia... Ainda bem que não fiquei sabendo, senão aí ter que voltar.

Intervenção do mediador (ver texto no item, APÊNDICE A.) e manipulação das peças replicadas, por parte do entrevistado.

ENTREVISTA 2.2

7. Me conta... Como foi tua experiência?

Pois assim, às vezes eu fico pensando que, ta... Eu acho que a maior é bem melhor para notar os detalhes, né? Acho que esta aqui é muito pequena.

Claro esta aqui faz o papel da original, só que é uma réplica da original em tamanho real ...

Sim está aqui seria do tamanho da original, certo. Eu acho que o que eu ganho de essa audiodescrição, é que tem os detalhes que tu previamente consegue pensar, né? para poder montar um texto, do que ter alguém ali ao vivo, te descrevendo e alguém que nem vai notar todos os detalhes. Eu acho que ela é mais pontual, sabe? Essas três impressões... Fazendo comparação com a minha experiência que as três pessoas disseram para mim, talvez assim, tirando essa coisa bem pessoal que é o olhar de cada um né? Mas a coisa assim que eu acho que, uma diz que tinha um chapéu, outra também descreveu o chapéu, mas acrescentou que tinha uma gorla diferente, a coisa visual mesmo, é uma coisa de impressão não é uma coisa assim sensorial é uma coisa visual. Essa coisa do detalhe do todo sendo prévio, né? eu acho que realmente ela te dá muitos mais elementos, tirando essa coisa particular. Eu acho sim, que é bem completo assim.

Ou seja, que além da audiodescrição complementa a parte do toque?

Ah! Eu acho que sim. Se eu não tivesse a audiodescrição, com certeza não ia me dar conta de alguns detalhes de aqui da peça, com certeza! Eu não sei se ia achar que isto aqui era um ser humano, sabe? O que é isso, né? A peça é complexa e aqui tem uns negócios que parecem uns chifres. Realmente eu não sei se ia me dar conta que isso seria um ser humano.

8. Conseguiste identificar a figura, se parece ela a alguma coisa que tu já conhecesse? Já conhecias algo da cultura pré-colombiana?

9. E a tua experiência tátil, permitiu identificar a peça?

10. E enquanto à audiodescrição sim logrou complementar a tua experiência tátil?

11. O que consideras que faz falta para conseguir que este protótipo seja adequado para a sua própria compreensão? (tanto em design, quanto em ferramentas)

O texto que tu leu faz uma inserção né? Uma coisa inicial que até para situar para eu chegar aqui (toca a peça) nesta realidade da peça. Ah! e aí como é que surgiu, um pouco a história do ouro, assim. Eu acho bem positivo, assim. A ideia do

mediador que faz essa introdução. Acho que tudo se complementa.

12. Se tivesses a oportunidade de participar na concepção ou reestruturação de um museu, quais seriam tuas propostas, para fazer dele um lugar inclusivo?

Eu faria todo ele inclusivo, ainda que talvez isso não fosse viável né? Mas acessibilidade no que fosse possível. E o que não for possível ser explicado, olha assim a gente não conseguiu esta obra por questões técnicas, tais, tais e tais. Eu acho complicado mesmo fazer isso, por isso é que eu acho um grande desafio, mas eu faria ele todo. Ou se não tivesse a réplica de tudo, que é complicado a gente saber, pois também se fosse um quadro a gente não tem como fazer. A gente fazer o relevo de uma pintura, não sei exatamente como fazer isso, tecnicamente fico pensando né? Mas assim, uma audiodescrição muito bem feita de cada quadro né? Talvez uma audiodescrição feita por mais de uma pessoa, né? Que foi o que eu te falei disso de ter os vários olhares, né? Que aquele que tem mais tempo né? Ir lá e escutar com a voz de mais uma pessoa e com o texto lido de forma diferente né? Porque esta audiodescrição foi bem assim para descrever tudo o físico mesmo, né? Talvez outra audiodescrição mais poética da coisa, sabe? Que uma coisa vai complementando a outra né? Para tu dar mais elementos para a pessoa poder construir sua própria impressão né? Sobre a obra.

13. O quê representou para ti participar deste ensaio? Alguma dificuldade?

Foi uma grata surpresa saber que tu vem de outro país e que tu acha uma benção ter o estudo gratuito aqui, porque tem gente que tá aqui e não da conta disso, quem está dentro não da conta dessa dimensão assim da UFRGS, do que ela pode representar. E tu pensar nessas coisas, pensar no cego, né? A gente acha que o pessoal do design gráfico que é realmente muito visual né? E aí tu vai te preocupar por essa coisa bem de detalhes, eu acho muito bacana. Ainda bem que eu tou de férias, porque tenho mais tempo, se não estivesse de férias talvez não te recebesse porque eu acho que a gente precisa de um tempo para conversar, para se dedicar, né? E em fim eu acho que bom que tem gente na academia que está pensando nisso, né? Eu acho que tem muito a avançar sinceramente assim, porque depende assim, porque eu acho que na academia se pensa muito, se faz muita pesquisa, mas para colocar em pratica isso tem um custo muito alto, né? Isso precisa de patrocínio, isso precisa de apoio, de um mote de coisas, da boa vontade de monte gente, então não sei, mas acho que é um bom começo. Eu fiquei feliz de saber que tu pensa nessas questões da inclusão.

Terceira entrevista (G.)

| | |
|--|--------------------------|
| Data: 09/02/2012 | Duração: 1/2 hora |
| Dados sobre o entrevistado: G.O. (G.) é uma mulher com 39 anos, pedagoga com formação em dinâmica dos grupos. | |

ENTREVISTA 1.2

| |
|---|
| 1. Conta-me de você? |
| 2. Que atividade de lazer costuma a fazer? <i>Ultimamente eu tenho trabalhado mais do que tem feito lazer, mas as atividades que eu gosto, é puder sair com os amigos, de puder ir ao parque, de viajar, de ouvir música. Ultimamente eu confesso que não tou mais saindo com os amigos por vezes, assim para tomar um choppinho um suco, e tenho ficado bastante na internet, no facebook, não tenho viajado muito na verdade.</i> |
| 3. O que você pensa, sente ou lembra, com relação à ideia de ir a um museu? <i>Na verdade, muito a falta de acessibilidade, os museus que eu freqüentei, foram todos aqui no Brasil, não cheguei visitar museus no exterior. Mas assim, a falta de peças que tu possa tocar, ou que tu possa ter o Braille ou audiodescrição, isso é bem relevante assim.</i> |
| 4. Alguma vez já se sentiu excluído por ser cego (a)? <i>Sim, si! Teve há uns doze anos uma exposição, era o museu Julio de Castilhos, de vestidos de noiva, réplicas de vestidos de noiva, era de uma autora reconhecida [...] de etiqueta e eu ia casar na época, e eu fui e a menina não queria que eu tocasse nos vestidos. Então foi preciso que meu ex-marido interviesse. A própria expositora desceu da sala dela e foi mostrar os vestidos. E eu acho que isso foi o processo mais forte para mim de exclusão direta. Porque não inclusão, isso sempre, na medida em que tu não pode visualizar, que tu vai como se fosse simplesmente passeando né, com uma pessoa a teu lado que tá vendo, que tu não pode tocar, tu não pode ver, tu não tem audiodescrição, isso é na maioria das vezes.</i> |
| 5. Já conheceu algum museu ou exibição inclusiva? <i>Não. Pessoalmente não. Sei que existe na Espanha um museu inclusivo, uns museus na França, e aqui no Brasil, as pessoas estavam se organizando para fazer algumas coisas inclusivas, mas eu particularmente não tive a oportunidade de ir. Eu estive no museu imperial em Petrópolis, no Rio e lá, na época eu tava casada, e meu ex-marido contratou um guia para que pudesse descrever algumas peças para mim.</i> E gostaste? <i>Sim, eu acho que dentro da contextualização, ficou bem claro, sim. Foi interessante, como ele ilustrava as histórias, que ele sabia, então foi bem interessante. Ele só descrevia. Eu acho que é melhor do que tu não ter absolutamente nada.</i> |

6. Conheces algum museu inclusivo, seja em Porto Alegre, ou outra cidade?

Não tenho conhecimento, não sei se existe ou não, mas eu não tenho conhecimento.

E a ideia de ir ao museu para ti, si tua filha pede para ti ir ao museu....

Eu vou com ela. No museu da PUCRS, por exemplo, a PUC tem um museu que dá para tu tocar algumas coisas, experimentar algumas coisas. Mas quando tu tem um filho, ou tu é casada com quem enxerga, tu tem que permitir que ele possa fazer esse movimento, não necessariamente tu vai ser inclusa, mas tu também não pode fazer com que essa pessoa não faça sua atividade em virtude de tua cegueira. Não é legal.

Intervenção do mediador (ver texto no item, APÊNDICE A.) e manipulação das peças replicadas, por parte do entrevistado.

ENTREVISTA 2.2

7. Conta-me... Como foi tua experiência?

Muito interessante achei, porque vou te dizer assim que, quando eu toquei a peça antes da audiodescrição, identifiquei muito que era um rosto e quando começou a audiodescrição, eu também tive uma dificuldade. Por exemplo, aqui oh! eu achei que eram as orelhas. Aqui eu achei que era a cabeça. E aqui tu me diz que é uma espécie de coroa. Aqui a cabeça né? Aqui o capacete. Aqui eu achei que fosse a boca, mas a boca esta mais aqui, né?. Os olhos que não dá para perceber, aqui o pescoço, o tórax né? e as pernas. E assim para uma pessoa cega, ela não tem tantas informações, mas ela é estilizada, então qual é a dificuldade com um cego de nascença. Que a estilização dela, o fato de não estar em 3 dimensões, a falta de cultura mesmo, de toque em algumas peças, talvez uma pessoa que já tivesse enxergado, se tu pegar o depoimento, para ela vai tar claro que essa é a cabeça. Para mim fica um pouco mais difícil então quanto mais estilizada é a peça, mais dificuldade. Quando tu vai audiodescrevendo que acontece, tu vai conseguir com a mediação da pessoa, fazendo os entendimentos, então aí que tu vai conseguir tocar e entender essa peça para jogar para dentro da tua mente, a informação que é chegada a través de teus ouvidos, então o cérebro vai construir algo quase que oposto, por exemplo a pessoa que enxerga o cérebro vai ver, vai projetar para os olhos e vai devolver isso para ela processar seu pensamento. Aqui como tem a falta dos olhos, tem que ter audição da audiodescrição, o toque, o entendimento e interpretação de isso através de teu cérebro e aí depois tu vai decodificar.

8. Conseguiste identificar a figura, se parece ela a alguma coisa que tu já conhecestes? Já conhecias algo da cultura pré-colombiana?

9. E a tua experiência tátil, permitiu identificar a peça?

A experiência tátil foi muito legal! Muito interessante, mas assim, tu tens que ter além da audiodescrição, a mediação, porque na medida em que tu me diz que as orelhas não são essas, na audiodescrição está, tem as orelhas. Mas onde ficam as orelhas? O mediador vai complementar. Ele deve dar mais informação do que a audiodescrição, porque a barbicha, onde é a barbicha é aqui? Porque quando tem um mediador, tu acaba ouvindo o que audiodescrição tem, o lendo se o texto é em Braille as informações e o mediador te ajuda, olha aqui tá o tórax, aqui tá o cinto... Não fica com dúvida. Os pés estão descalços, então vou tocar e vou saber que os pecinhos são estes de aqui? Si são esses. Então eu acho que a figura do mediador vai

complementar a informação audiodescrita ou em Braille. Eu acredito que uma coisa complementa à outra, porque eu estou vendo aqui, uma coisa bem técnica da audiodescrição da barbicha, talvez o mediador não lembrasse de dizer que aqui tem uma barbicha, então eu acho que o roteiro é muito interessante, mas ajudar à pessoa a se organizar e a fazer esse toque, aqui é a coroa, onde são os pingentes, isso é uma coisa que a audiodescrição não vai te possibilitar. Então o mediador te possibilitaria o guia. O mediador ele serve para te guiar em teu entendimento... Eu te pergunto e tu tá me confirmando que sim, então quando eu te pergunto isso não distorce a minha imagem que estou construindo, tá me ajudando a construir a minha imagem tátil.

10. E enquanto à audiodescrição sim logrou complementar a tua experiência tátil?

11. O que consideras que faz falta para conseguir que este protótipo seja adequado para a sua própria compreensão? (tanto em design, quanto em ferramentas)

12. Se tivesses a oportunidade de participar na concepção ou reestruturação de um museu, quais seriam tuas propostas, para fazer dele um lugar inclusivo?

Imagino que a acessibilidade arquitetônica né, as escadas, não estar em um ambiente escorregadio, um ambiente silencioso para que tu possas ouvir o mediador, a pessoa que tem audiodescrição e que a peças foram em materiais como esse, por exemplo, que eu pudesse tocar e não danificasse elas. Então acredito que as réplicas elas ajudariam bastante se fossem em matérias resistentes.

13. O quê representou para ti participar deste ensaio?

É sempre bom saber que algo que é estilizado tu pode entender, tu pode interpretar né? E eu acredito que a inclusão ela é isso a ajuda do outro ajudar a interpretar e entender. Eu acho que é interessante também saber como é que um cego sente, como é que ele pensa, como é que se processa. As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso. Eu acredito do que de acordo com a minha formação, com a minha idade, com a deficiência que eu tenho, no tempo que eu adquiri ela ou si eu nasci, isso todo vai fazer com que eu interprete de forma diferente. Talvez uma criança não entenda exatamente isto que tu está-me trazendo. Talvez uma pessoa que enxerga, pegue isso aqui e nem precise muito de tua ajuda do mediador. Ouvindo a audiodescrição ela já se localiza. Uma peça maior como esta, os detalhes se ampliam, ajuda mais. Acredito que seja isso. Uma experiência no mínimo inusitada!

Ficas com vontade de conhecer mais sobre a cultura pré-colombiana?

Sim, eu acho que essas questões, é sempre bom saber mais da riqueza de um país, as questões indígenas, as questões modernas desse país. Eu aprecio bastante sim a cultura dos países!

Para ti vale a pena uma pesquisa como esta?

Eu acredito assim que através das pesquisas a gente pode pensar um pouco mais sobre as camadas, assim, eu fico surpresa quando alguns orientadores de pesquisa, não sabem muitas vezes o que seus orientadores estão pensando, então a pesquisa não é só importante para a sociedade, é importante também para nos professores, como assim? Os professores muitas vezes quando eu chego em sala de aula não sabe como lidar com uma pessoa cega e no meio acadêmico a gente tem a impressão muitas vezes de que o professor sabe tudo, e ele não sabe. Então assim, imagino que para todos nos a pesquisa seja interessante. E esta pesquisa é voltada para um povo completamente excluído né? As pessoas com deficiência são muito

excluídas e a gente nunca sabe se a gente vai ficar ou não uma pessoa com deficiência. Então através das pesquisas a gente se aproxima bastante da cultura de um povo, e o pesquisador ele traz a questão científica para poder consolidar a questão mais de senso comum isso é muito importante.

Quarta entrevista (M.)

| | |
|--|------------------------|
| Data: 17/02/2012 | Duração: 1 hora |
| Dados sobre o entrevistado: M.B.D.S. (M.) é uma mulher com 45 anos, Especialista em História, trabalha na área de museus. | |

ENTREVISTA 1.2

1. Conta-me de você?

Meu nome é M. B. D. S., eu tenho 45 anos, o meu problema da cegueira é glaucoma congênito, eu já nasci com glaucoma e realizei várias cirurgias. Sempre tive dificuldade de visão. Mas eu perdi totalmente a visão no final de minha graduação que foi em ciências sociais no ano de 94 na Unisinos, em São Leopoldo. Após a minha graduação, eu realizei uma readaptação no sentido de aprender a escrita Braille e a leitura em Braille e também locomoção e mobilidade. Em 96 eu realizei um concurso público na prefeitura de porto alegre, especificamente para Secretaria Municipal da Cultura, nesse mesmo ano foi chamada e iniciei um trabalho na coordenação do livro e literatura. Na coordenação eu trabalhei inicialmente em parceria com a associação de cegos do Rio Grande do Sul, com livros gravados, chamados áudio-livro que é chamada áudioteca da ACERGS, estes livros gravados ficavam na biblioteca pública do estado. Eles eram emprestados gratuitamente para pessoas com deficiência visual e vários livros foram gravados de escritores gaúchos. E nesses livros esses escritores, eles eram convidados a dar um depoimento do porque colocaram sua obra disponível em áudio para as pessoas com deficiência visual. Na coordenação do livro eu também trabalhei, com seminários, convidando autores, professores de várias universidades do Brasil e da America latina para participar em palestras aqui em Porto Alegre. Trabalhei durante treze anos em esta área do livro e literatura. Em 2009, eu iniciei, eu trabalho na coordenação da memória cultural onde eu trabalhei durante um ano aqui no mercado público, no memorial do mercado, onde eu fiquei influenciada com a parte histórica, não apenas de Porto Alegre, mas do próprio mercado público. E faz parte também da memória cultural o museu de Porto Alegre, Joaquim Felizardo onde eu estou trabalhando há dois anos e eu iniciei um trabalho de especialização que é um curso na área da história na Universidade Luterana do Brasil a ULBRA – Canoas. O curso é sobre patrimônio cultural e identidade e neste curso e no museu eu estou tendo a oportunidade de estudar a acessibilidade. A minha monografia foi sobre acessibilidade em museus, o caso do museu de porto alegre, Joaquim Felizardo, onde eu fiz uma análise teórica sobre museus, depois analisando a questão da acessibilidade especificamente direcionada a museus. Trabalhando com as pesquisas da Viviane Sarraf e Amanda Tochal, ela é coordenadora do programa educativo para públicos especiais da Pinacoteca de São Paulo. Este trabalho me possibilitou realizar algumas atividades aqui no museu Joaquim Felizardo, no museu nós aí estamos com o catálogo da exposição “O solar que virou museu”, este catálogo ele foi elaborado em 2011 e esse catálogo ele já esta impresso em Braille,

também disponível às pessoas com deficiência visual e estamos também trabalhando com a maquete que foi realizada em 2002, ela está necessitando de manutenção, então já está em projeto à manutenção da maquete tátil que é o prédio, o solar que ele está disponível ao toque para o público em geral, e também o museu ele tem elevador possibilitando a utilização do elevador de cadeirantes, pessoas com mobilidade reduzida, para o segundo piso, onde está localizada a exposição de longa duração e inclusive este novo módulo, O solar que virou museu memórias e histórias que será a abertura em março de 2012 e também estamos organizando no museu uma oficina disponível às pessoas com deficiência visual que é conhecendo Porto Alegre através dos sentidos onde as pessoas terão possibilidade de conhecer a exposição, O solar que virou museu, através de uma áudio guia e também estarão disponíveis alguns objetos da exposição ao toque e também terão a oportunidade de conhecer o solar através da maquete e através do áudio guia. Esta exposição agora vai fazer parte da exposição de longa duração é um novo módulo. Que conta a história do Solar, que ele foi construído entre 1845 e 1850 no século XIX é um prédio histórico tombado pelo patrimônio histórico de Porto Alegre e esta exposição ela conta a história do primeiro proprietário do Solar até hoje que é a briga né, o Museu de Porto Alegre. O museu é conhecido como Museu Joaquim Felizardo, mas muitas pessoas inclusive no interior do estado conhecem como museu de Porto Alegre, Joaquim Felizardo. E aí este nome é que nós estamos trabalhando.

2. Que atividades de lazer costuma a fazer?

Eu gosto muito da área cultural, como eu trabalho na secretaria municipal da cultura eu tenho acesso a teatro, música, exposições, eu gosto de frequentar esses ambientes, inclusive outros museus de aqui de porto alegre e em outros lugares como em São Paulo, Brasília. Na verdade onde eu visito, eu procuro conhecer a parte histórica da cidade, conhecer os museus, conhecer os ambientes culturais e dentro dessa área que já existe de acessibilidade em esses lugares.

3. O que você pensa, sente ou lembra, com relação à ideia de ir a um museu?

4. Alguma vez já se sentiu excluído por ser cego (a)?

Sim, aqui no museu de artes no MARGS, existia uma exposição de pedras lapidadas, e essas pedras não estavam disponíveis ao toque. Mas não tinham o porque de pelo menos as pessoas com deficiência visual tocassem as obras, porque elas estavam expostas sem qualquer proteção e eu fui questionada por um segurança que não poderia tocar nas obras e também o Iberé Camargo como ele é um museu com quadros ele também não está acessível e neste caso havia uma exposição de quadros, não era pintura, não era tinta óleo. Ele utilizava alguns arames, pedacinhos de madeira vários materiais. Eu tive a curiosidade de sentir o que seria esses arames e tocar, né? Naquela obra e também fui questionada que não poderia tocar. Isso realmente eu percebo que as pessoas que trabalham nesses espaços culturais, não estão preparadas, não são capacitadas para atender o público com deficiência.

5. Já conheceu algum museu ou exibição inclusiva?

Em São Paulo, nos temos a Pinacoteca do estado de São Paulo, que tem o programa o PEPE, que é o Programa Educativo para Pessoas Especiais, coordenado pela Amanda Toyal, eles já tem um trabalho de acessibilidade, existe na Pinacoteca a galeria Tátil que ela foi reaberta em 2011, ela conta com 12 esculturas, que estão disponíveis ao toque para pessoas com deficiência visual, existe um áudio-guia para o público cego realizar esta visita com autonomia, ela inicia a visita a galeria ela tem o piso tátil. A pessoa cega através do áudio-guia ela tem a possibilidade de conhecer e tocar as 12 obras que elas são descritas e conduzidas

por um locutor que vai fazendo toda a descrição e como deve ser o toque de todas essas obras. Também na pinacoteca existem obras que elas são realizadas com tinta óleo como a obra da Tarsila de Amaral esta obra em São Paulo ela tem o quadro bi e tridimensional que é realizada em resina, e esta obra tridimensional, inclusive é como se fosse uma maquete é articulada sobre como se pode ir montando. Tem vários outros quadros também de outros autores que também tem disponível ao toque em resina tridimensional. É um trabalho bem significativo da Pinacoteca. E a Pinacoteca também realiza cursos voltados para a área de acessibilidade em museus e existe uma equipe participa de esse programa que está capacitada para receber o público com deficiência. Inclusive com público com deficiência auditiva, o público surdo, eles tem todo um trabalho também para atender os surdos, inclusive uma funcionária da Pinacoteca que é surda e que realiza as visitas. Eles também estão em processo de organização para fazer um guia para os surdos terem numa telinha para visitar a galeria tátil, com a descrição em libras, a Linguagem Brasileira de Sinais. Também é referência em acessibilidade, também em São Paulo o Museu de Arte Moderno o MAM, eles realizam cursos voltados para pessoas cegas, inclusive pintura e curso de fotografia para cegos. E eu visitei um também em Brasília que é o museu na verdade é um espaço, um espaço ECO, Espaço Cultural Contemporâneo, que eles também estão iniciando um trabalho de acessibilidade, porém como nesse espaço eles trabalham com exposições de curta duração e muitas vezes não é possível realizar um trabalho com material em Braille, com áudio-guia, então eles trabalham com monitores que são preparados para receber os públicos com deficiência.

6. Conheces algum museu inclusivo, seja em Porto Alegre, ou outra cidade?

Diferença entre audiodescrição e áudio-guia?

A audiodescrição ela é basicamente utilizada em teatro, em dança, para descrever uma fotografia, no cinema, é muito utilizado a audiodescrição. Em no museu o áudio-guia ele é um guia que tu vai seguindo conforme o teu ritmo, se tu gostou muito de uma escultura, você pode voltar e tocá-la novamente, fazendo toda a análise de cada detalhe de aquela obra. Você vai descrevendo a obra e existe um tempo para você ir percebendo o rosto, o corpo, os membros inferiores superiores, para ir avaliando a obra, ir sentindo a obra. Então este guia ele te da a possibilidade não apenas de perceber a obra, digamos de sentir a obra.

Essa liberdade que da um áudio-guia es indispensável para o bem estar....

Sim, porque si você chega no museu, você vai precisar de uma pessoa ou de um monitor que vai descrevendo as obras, o que tem ali no museu. E se você tem o áudio-guia você tem o piso podó tátil, ele da autonomia à pessoa com deficiência visual para fazer a visita. Então o que nos buscamos, as pessoas com deficiência, é que tenham direito de visitar uma exposição autonomia sim precisar de auxílio, de um monitor ou de uma companhia de uma pessoa para ir descrevendo os objetos, as fotografias, ou o que existe ou como é essa exposição. O áudio-guia ele também, inicialmente ele descreve o ambiente onde está localizada aquela exposição, ela descreve o prédio, ela descreve a sala, como estão expostas as fotografias, as esculturas, então a áudio-guia te da a possibilidade de realmente ver a exposição entre aspas como qualquer pessoa.

Intervenção do mediador (ver texto no item, APÊNDICE A.) e manipulação das peças replicadas, por parte do entrevistado.

ENTREVISTA 2.2

| |
|--|
| <p>7. Me conta... Como foi tua experiência?</p> <p><i>Apenas através da audiodescrição, eu tive a possibilidade de perceber tantos detalhes. Porque sem essa descrição seria praticamente impossível. E também a obra estando disponível ao toque. A possibilidade de a obra estar disponível ao toque e o áudio-guia possibilita à pessoa ter percepção perfeita. Sentir a obra, conhecer detalhes mínimos, que se fosse descrita por outra pessoa, e se não estivesse disponível ao toque, eu não teria essa possibilidade. Então através da obra disponível ao toque e através do áudio-guia é que a pessoa tem essa percepção de cada detalhezinho, de como é. De como são os olhos, os lábios, as orelhas, os pesinhos, o capacete. Tocando todos os detalhes perfeitos assim! É isto que nós necessitamos nos museus, de ter esta possibilidade. De ter a obra disponível e de também ter uma áudio-guia, para possibilitar a visita autônoma da pessoa com deficiência.</i></p> |
| <p>8. Conseguiste identificar a figura, se parece ela a alguma coisa que tu já conhecestes? Já conhecias algo da cultura pré-colombiana?</p> |
| <p>9. E a tua experiência tátil, permitiu identificar a peça?</p> |
| <p>10. E enquanto à audiodescrição sim logrou complementar a tua experiência tátil?</p> <p><i>Uma complementa a outra, com certeza!</i></p> <p>O papel do mediador...</p> <p><i>É importante a presença do mediador para situar a obra, situar em que período... quem realizou, em que ambiente. É muito importante a presença do mediador, para ir guiando, o que vem a seguir.</i></p> |
| <p>11. O que consideras que faz falta para conseguir que este protótipo seja adequado para a sua própria compreensão? (tanto em design, quanto em ferramentas)</p> <p><i>O áudio-guia ele tá bem assim, ele poderia em meu ponto de vista ser um pouco mais lento, para te dar o tempo de ir seguindo o que está sendo comentado, descrito.</i></p> |
| <p>12. Se tivesses a oportunidade de participar na concepção ou reestruturação de um museu, quais seriam tuas propostas, para fazer dele um lugar inclusivo?</p> |
| <p>13. O quê representou para ti participar deste ensaio?</p> <p><i>Para mim foi muito importante, porque é o que as pessoas com deficiência visual buscam. Que tenha direito também como qualquer pessoa ter acesso à cultura, ter acesso a obras, ter elas disponíveis ao toque. Ter áudio-guia, ter pessoas capacitadas para receber nos ambientes culturais.</i></p> <p>Diferencia entre quem é cego de nascença e quem fico cego..</p> <p><i>Eu acredito que uma pessoa que nunca tenha enxergado ela tem uma percepção diferente, porque eu tenho presente ainda as cores, por exemplo, o céu, o mar, eu tenho guardado em minha memória todos esses espaços, as tonalidades, os tons verdes de uma planta, as diferentes núncias do por do sol, do céu estrelado, e na verdade durante toda minha formação até aprender a escrita Braille, eu não era vista e também eu não me sentia uma pessoa com deficiência visual. Eu vivia com deficiência visual mas no mundo onde era para as pessoas que enxergavam</i></p> |

plenamente.

Eu percebo de fundamental importância esta pesquisa porque aqui no Brasil particularmente porto alegre nos estamos iniciando neste trabalho de acessibilidade para pessoas com deficiência visual em museus em ambiente culturais e eu acredito que a partir de esta pesquisa sendo realizada aqui em Porto Alegre, com certeza ela deixará grandes frutos para que no futuro possamos colher e possamos trabalhar essa questão da acessibilidade.

APÊNDICE C. – Produção da réplica do *Homem-morcego*

Aproveitando que no momento de delinear a metodologia, casualmente no Laboratório de Design e Seleção de Materiais – LdSM do programa de Pós-Graduação de Design da UFRGS, se desenvolvia a pesquisa de TCC: *Análise térmico e caracterização de processos de solidificação de peças de ouro pré-colombianas*, a cargo do Javier Leonardo Suárez Tello, da *Universidad de los Andes*, da Colômbia, e conhecendo a necessidade de replicar algumas peças de museu, para levar a cabo este trabalho, se juntarão esforços.

A partir daí, se trabalhou conjuntamente, no aprendizado de como foram elaboradas as peças pelos pré-colombianos e, igualmente, com ajuda da tecnologia copiar o mesmo processo na elaboração das réplicas. Reproduziu-se uma peça somente, pois, de acordo com Eco (2005) o ideal seria um museu que apresente uma única obra, ou uma escultura só, que permita sua melhor compreensão e contextualização.

Apesar de que esta peça não pertence à cultura brasileira, a novidade que proporcionarão tanto à pesquisa quanto a nosso público alvo pode ser um aspecto positivo, permitindo também intercâmbio cultural que muitas vezes só a réplica pode oferecer.

Na técnica da *Cera Perdida*³⁷, os ourives modelavam figuras com cera de abelhas e as transformavam em figuras metálicas, graças ao fogo que derrete a cera e funde o metal. Os modelos de cera cobriam-se com barro para fazer o molde. Logo, este se esquentava para derreter e extrair a cera. No interior ficava a impressão da figura a reproduzir, totalmente oca. Mais tarde, o molde devia se esquentar de novo para garantir a fluidez do metal fundido em seu interior. Em seguida, o metal se fundia e o ourives esvaziava dentro do molde o metal fundido. Se demorasse muito, o metal esfriava e se perdia a figura. Se tivesse sucesso, devia romper o molde para finalmente conhecer sua criação. Cada obra fundida era única, pois se fazia um molde novo de cada vez. Finalmente, terminava-se a obra polindo sua superfície.

³⁷Informação

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/publicacionesbanrep/bolmuseo/1978/bol2/bof1.htm>

em:

Na Figura 40, uma breve ilustração do que foi o processo de fabricação da peça, nos Laboratórios de Design e Seleção de Materiais – LdSM do programa de Pós-Graduação de Design e de Fundição – LAFUN, do Programa de Pós-Graduação em Minas, Metalúrgica e Matérias da UFRGS.

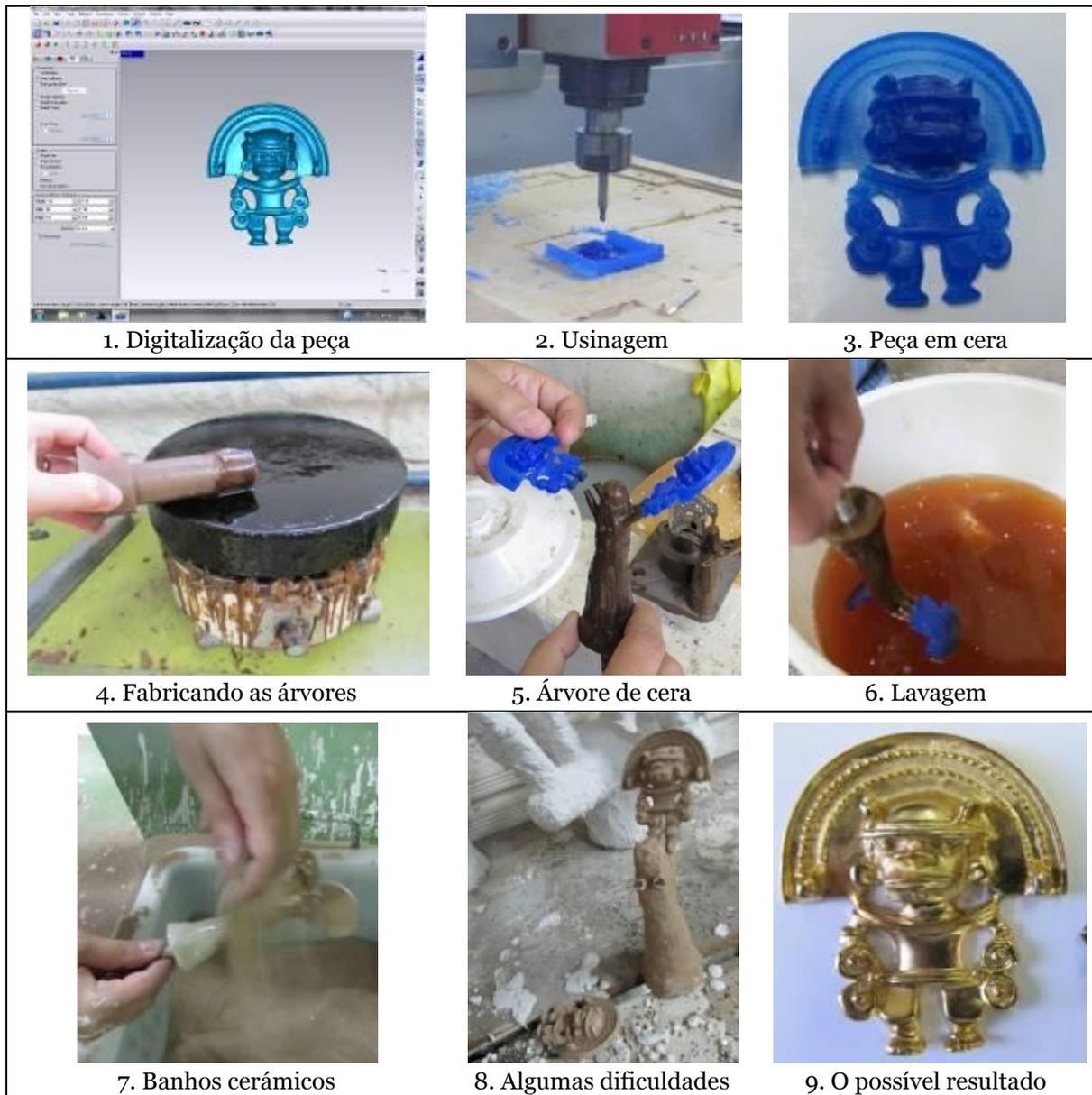


Figura 40. Alguns dos passos para a fabricação da réplica. Fonte: Acervo da autora.

APÊNDICE D. – Audiodescrição do *Homem-morcego*³⁸

“Réplicas de uma peça artesanal, pertencente à cultura pré-colombiana. Uma delas é um pingente de 5 centímetros de altura por 4 e meio de largura e foi confeccionada em estanho e banhada a ouro. A outra, de latão e cobre, é uma reprodução da primeira e tem o dobro do tamanho.

Trata-se de uma figura humana estilizada, construída em relevo. A cabeça é grande, um pouco desproporcional em relação ao resto do corpo. A face tem formato quadrado. Os lábios são retos, grossos e protuberantes. Uma barbicha parte do centro do lábio inferior em direção ao queixo.

O nariz é achatado, largo e saliente. Os olhos são representados pela pálpebra inferior e por duas pequenas esferas. As orelhas são redondas e posicionadas na altura do maxilar.

Usa uma espécie de capacete de onde partem duas pequenas protuberâncias que apontam para o alto. Apoiado sobre os ombros há um grande adorno arredondado, que passa por trás da cabeça e cuja borda é enfeitada por dois frisos feitos de pontinhos em relevo.

Sua expressão é séria. Tem pescoço curto e seu corpo é magro. Os braços estão levemente arqueados. As mãos são escondidas por adornos circulares unidos por uma espécie de cinto que fica logo abaixo da cintura.

As pernas são robustas e os joelhos estão levemente flexionados. Nos pés descalços, suaves ranhuras marcam os dedos. Nas extremidades laterais do adorno de cabeça, pequenas saliências com furinhos para se passar uma corrente identificam a peça como um pingente”.

³⁸ Voz e edição, Letícia Schwartz, Mil Palavras - Acessibilidade Cultural. www.milpalavras.net.br

APÊNDICE E. – Termo de consentimento livre e esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário (a), de um teste que faz parte da pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS, intitulada: **“DESIGN INCLUSIVO COMO EXPERIÊNCIA: Um estudo sobre a aplicação de háptica e audiodescrição como ferramentas que contribuam no envolvimento e bem-estar do cego em sua visita a um museu”**. O objetivo deste estudo é gerar e analisar informações desde o ponto de vista do usuário, que possibilitam estabelecer quais deveriam ser as características que um museu deveria proporcionar para pessoas cegas.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em fazer uso por alguns minutos, de nosso protótipo de exibição, indicado pela pesquisadora responsável, identificando dificuldades, facilidades, sentimentos e até recordações de experiências passadas.

Sua participação não é obrigatória. A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisadora responsável ou com a Instituição desta.

Não será cobrado nada; não haverá gastos nem riscos na sua participação neste teste e não estão previstos ressarcimentos ou indenizações. Não haverá benefício imediato na sua participação além do benefício de contribuir com a inclusão social dos cegos em ambientes culturais como o museu.

As informações obtidas através desta pesquisa serão de uso acadêmico. Durante seu teste, serão gravadas imagens de você utilizando nosso protótipo de exibição, as quais serão usadas como material para consulta e análise da pesquisadora responsável.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o nome completo e telefone da pesquisadora responsável, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

ADRIANA BOLAÑOS MORA
Pesquisadora responsável
Fone (51)33912341ou (51)9522 4785

- CONTINUAÇÃO -

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



Eu, _____, de CPF _____ abaixo assinado (a), concordo em participar do teste que faz parte da pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS, intitulada: **“DESIGN INCLUSIVO COMO EXPERIÊNCIA: Um estudo sobre a aplicação de háptica e audiodescrição como ferramentas que contribuam no envolvimento e bem-estar do cego em sua visita a um museu”**, acima mencionado, como voluntário (a).

Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pela pesquisadora ADRIANA BOLAÑOS MORA sobre o teste, os procedimentos nele envolvidos, assim como os benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento.

Porto Alegre, _____ de 2012

Voluntário (a) participante

Teste

Testemunha

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | |
|----------------------|--|---|--|
| (F.) | (L.) | (G.) | (M.) |
| 2 | 1. deram para ela uma venda para tapar os olhos, para ela sentir | 1. para ver a Mona Lisa... Não vou ver mesmo, né! Isso vai estar a muita distancia de mim | |
| | | | Resultados (F.) 1. Dar às pessoas que enxergam óculos de tecido preto para sensibilizar (L.)1. Ainda se enxergasse nos museus tem coisas que estão muito afastadas |

V I S Ã O

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | |
|----------------------|--|---|---|
| (F.) | (L.) | (G.) | (M.) |
| 3 | 1. Eu acho que a maior (ao se referir à réplica) é bem melhor para notar os detalhes | 1. As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso. 2. que a peças foram em materiais como esse, por exemplo, que eu pudesse tocar e não danificasse elas. Então acredito que as réplicas elas ajudariam bastante se fossem em matérias resistentes. 3. A experiência tátil foi muito legal! Muito interessante 4. Uma peça maior como esta, os detalhes se ampliam, ajuda mais 5. a falta de cultura mesmo, de toque. | 1. tem o quadro bi e tridimensional que é realizada em resina, e esta obra tridimensional, inclusive é como se fosse uma maquete é articulada sobre como se pode ir montando. 2. Sentir a obra, conhecer detalhes mínimos, que se fosse descrita por outra pessoa, e se não estivesse disponível ao toque, eu não teria essa possibilidade. 3. Então através da obra disponível ao toque e através do áudio-guia é que a pessoa tem essa percepção de cada detalhezinho |
| | | | Resultados (F.)1 + (F.)2 + (L.)1+ (G.)4. Uma réplica de tamanho maior é bem melhor para notar os detalhes. (G.) 1.As pessoas acham que é só o toque, não, não é só o toque tem que ter o entendimento, cognição, elaboração. É mais complexo do que isso (F.)3+(G.)2 Os detalhes das peças podem se ressaltar com texturas diferentes, além disso que fossem feitas em materiais resistentes que não se danificassem com a manipulação. (G.)3 +(M.)2 Ter uma obra disponível ao toque será sempre uma possibilidade muito interessante. (G)5. Falta cultura de toque. (M.)3 Ter uma obra disponível ao toque mais o complemento com outro sentido, vai ajudar na percepção. (M)1. Podem se fazer quadros bi e tridimensionais, também maquetes. |

T A T O

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | | |
|----------------------|---|--|---|--|
| (F.) | (L.) | (G.) | (M.) | Resultados |
| 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Se eu não tivesse a audiodescrição, com certeza não ia me dar conta de alguns detalhes 2. Quando é uma exposição muito importante, ele vai com várias pessoas, para que várias pessoas lhe descrevam a exposição. Porque eles tem vários olhares e consegue construir seu próprio olhar. 3. o deficiente visual tem que buscar então várias impressões para construir sua própria 4. Eu acho que o que eu ganho de essa audiodescrição, é que tem os detalhes que tu previamente consegue pensar, para poder montar um texto, do que ter alguém ali ao vivo, te descrevendo e alguém que nem vai notar todos os detalhes. Eu acho que ela é mais pontual 5. Eu acho bem positivo, assim. A | <ol style="list-style-type: none"> 1. tu tens que ter além da audiodescrição, a mediação O mediador vai complementar. Ele deve dar mais informação do que a audiodescrição 2. uma coisa bem técnica da audiodescrição da barbicha, talvez o mediador não lembrasse de dizer que aqui tem uma barbicha 3. acho que o roteiro é muito interessante, mas ajuda à pessoa a se organizar e a fazer esse toque 4. um ambiente silencioso para que tu possas ouvir o mediador, a pessoa que tem audiodescrição 5. acho que dentro da contextualização, ficou bem claro, sim. Foi interessante, como ele (ao se referir ao trabalho de um guia) ilustrava as histórias, que ele sabia, então foi bem interessante. ele só descrevia. Eu acho que é melhor do que tu não ter absolutamente nada. 6. Quando tu vai audiodescrevendo que acontece, tu vai conseguir com a mediação da pessoa, fazendo os entendimentos, então aí que tu vai conseguir tocar e entender essa peça para jogar para dentro da tua mente, a | <ol style="list-style-type: none"> 1. De ter a obra disponível e de também ter uma áudio-guia, para possibilitar a visita autônoma da pessoa com deficiência. 2. A pessoa cega através do áudio-guia ela tem a possibilidade de conhecer e tocar as obras que elas são descritas e conduzidas por um locutor que vai fazendo toda a descrição e como deve ser o toque de todas essas obras. 3. Apenas através da audiodescrição, eu tive a possibilidade de perceber tantos detalhes. Porque sem essa descrição seria praticamente impossível. 4. Em no museu o áudio-guia ele é um guia que tu vai seguindo conforme o teu ritmo, se tu gostou muito de uma escultura, você pode voltar e tocá-la novamente, fazendo toda a análise de cada detalhe de aquela obra. 5. existe um tempo para você ir percebendo o rosto, o corpo, os membros inferiores superiores, para ir avaliando a obra, ir sentindo a obra. 6. se você tem o áudio-guia você tem o piso do tátil, ele da autonomia à pessoa com deficiência visual para fazer a visita. 7. direito de visitar uma exposição autonomia sim precisar de auxílio, de um monitor ou de uma companhia de uma pessoa para ir descrevendo os objetos, | <p>(L.)1+(M.)3 Apenas por meio da audiodescrição tive a possibilidade de perceber tantos detalhes da peça, porque sem essa descrição praticamente seria impossível.</p> <p>(G.)1+ tu tens que ter além da audiodescrição, a mediação O mediador vai complementar. Ele deve dar mais informação do que a audiodescrição</p> <p>(G.)9 (G.)10 O mediador serve para te guiar, eu lhe pergunto e ele está me confirmando, não fico com dúvida. Portanto está me ajudando a construir minha imagem</p> <p>(F.)3 + (G.)4 Tanto para a audiodescrição quanto para escutar o mediador, é importante um ambiente silencioso.</p> <p>(L.)4 + (G.)2 Ainda que a audiodescrição é algo bem técnico, montar um texto previamente é importante enquanto que é mais pontual do que poderia ser a fala do mediador que pode se esquecer de alguns detalhes de visitante a visitante.</p> <p>(F.)1+ (G.)7. A audiodescrição, e o toque vão mediar no entendimento da peça, o que vai permitir que o cérebro construa algo.</p> <p>(M.)1+(M.)6(M.)7 O áudio-guia, possibilita a visita autônoma da pessoa com deficiência, sim precisar da companhia de um monitor. Além disso, si se tem o piso do tátil muito melhor.</p> <p>(M.)2+(M.)4+(M.)5 Num museu o áudio-guia tu vai seguindo conforme a teu ritmo, podendo repetir e voltar quantas vezes fosse necessário, o que te da tempo para avaliar melhor a obra.</p> <p>(G.)3+(G.)5+(G.)8+(M.)9 A figura do mediador vai complementar a informação audiodescrita, ou</p> |
| A U D I C I O | | | | |

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | | |
|-----------------------------|---|---|--|--|
| (F.) | (L.) | (G.) | (M.) | Resultados |
| 4 | <p>ideia do mediador que faz essa introdução</p> <p>6. uma audiodescrição feita por mais de uma pessoa, né? Que foi o que eu te falei disso de ter os vários olhares, né? Que aquele que tem mais tempo né? Ir lá e escutar com a voz de mais uma pessoa e com o texto lido de forma diferente</p> <p>7. é sempre o olhar dele (do enamorado), não é meu olhar, não é um olhar que eu constrói</p> <p>8. Porque esta audiodescrição foi bem assim para descrever tudo o físico mesmo, né? Talvez outra audiodescrição mais poética da coisa</p> | <p>informação que é chegada a través de teus ouvidos, então o cérebro vai construir algo</p> <p>8. Então eu acho que a figura do mediador vai complementar a informação audiodescrita ou em Braille</p> <p>9. O mediador ele serve para te guiar em teu entendimento... Eu te pergunto e tu tá me confirmando que sim, então quando eu te pergunto isso não distorce a minha imagem que estou construindo, tá me ajudando a construir a minha imagem tátil.</p> <p>10. Porque quando tem um mediador, tu acaba ouvindo o que audiodescrição tem, o lendo se o texto é em Braille as informações e o mediador te ajuda, olha aqui tá o tórax, aqui tá o cinto... Não fica com dúvida</p> | <p>as fotografias, ou o que existe ou como é essa exposição.</p> <p>8. O áudio-guia ele também, inicialmente ele descreve o ambiente onde está localizada aquela exposição, ela descreve o prédio, ela descreve a sala, como estão expostas as fotografias, as esculturas, então o áudio-guia te dá a possibilidade de realmente ver a exposição entre aspas como qualquer pessoa.</p> <p>9. ele tá bem assim, ele poderia em meu ponto de vista ser um pouco mais lento, para te dar o tempo de ir seguindo o que está sendo comentado, descrito.</p> | <p>em Braille, vai ajudar à pessoa a se contextualizar e em consequência a se organizar e fazer o toque, este trabalho deve ser lento para dar tempo de seguir o que está sendo comentado. Isto é melhor do que não ter absolutamente nada.</p> <p>(M.)8 O áudio-guia contextualiza ao visitante cego além de dar a sensação de conseguir “ver a exposição” como qualquer pessoa</p> <p>(L.)2+(L.)3 O deficiente visual vai ter que procurar várias impressões para construir a própria, por isso pode precisar de várias pessoas que lhe descrevam a exposição.</p> <p>(L.)6+(L.)8. Em consequência como a audiodescrição é algo bem técnico, pode se pensar numa feita por mais de uma pessoa e lido de forma diferente, até com estilos diferentes.</p> |

APÊNDICE F. – Matriz de integração das assertivas significativas de cada protocolo

| SUJEITOS PESQUISADOS | | | | |
|--|---|--|---|--|
| (F.) | (L.) | (G.) | (M.) | Resultados |
| 1. Não tinham experiência com pessoa com deficiência, então ele não sabia explicar direito | 1. emoção do filme eu perceberia, porque o cinema tem outros recursos que uma exposição não tem 2. Por que a exposição é própria e visual 3. se uma pessoa vai sozinho no museu porque é inclusivo, acessível. 4. Ela vai estar numa sala só, e o resto? | 1. Mas quando tu tem um filho, ou tu é casada com quem enxerga, tu tem que permitir que ele possa fazer esse movimento, não necessariamente tu vai ser inclusa, mas tu também não pode fazer com que essa pessoa não faça sua atividade em virtude de tua cegueira 2. tem que ter audição da audiodescrição, o toque, o entendimento e interpretação de isso através de teu cérebro e aí depois tu vai decodificar 3. eu acredito que a inclusão ela é isso a ajuda do outro ajudar a interpretar e entender 4. Eu acho que é interessante também saber como é que um cego sente, como é que ele pensa, como é que se processa. 5. Eu acredito do que de acordo com a minha formação, com a minha idade, com a deficiência que eu tenho, no tempo que eu adquiri ela ou si eu nasci, isso todo vai fazer com que eu interprete de forma diferente 6. Na verdade, muito a falta de acessibilidade (ao se referir ao que sente e lembra do museu), [...]. Mas assim, a falta de peças que tu possa tocar, ou que tu possa ter o Braille ou audiodescrição, isso é bem relevante assim 7. tu vai como se fosse simplesmente passeando né, com uma pessoa a teu lado que tá vendo, que tu não pode tocar, tu não pode ver, tu não tem audiodescrição, isso é na maioria das vezes. | 1. conta com 12 esculturas, que estão disponíveis ao toque para pessoas com deficiência visual, existe um áudio-guia para o público cego realizar esta visita com autonomia, ela inicia a visita a galeria ela tem o piso tátil. 2. Para mim foi muito importante, porque é o que as pessoas com deficiência visual buscam. Que tenha direito também como qualquer pessoa ter acesso à cultura, ter acesso a obras, ter elas disponíveis ao toque. Ter áudio-guia, 3. Isso realmente eu percebo que as pessoas que trabalham nesses espaços culturais, não estão preparadas, não são capacitadas para atender o público com deficiência. 4. Uma complementa à outra, com certeza! 5. exposições de curta duração e muitas vezes não é possível realizar um trabalho com material em Braille, (ou) com áudio-guia, então eles trabalham com monitores que são preparados para receber os públicos com deficiência. 6. si você chega no museu, você vai precisar de uma pessoa ou de um monitor (guia) que vai descrevendo as obras, o que tem ali no museu. | (F.) 1+(M.)3 As pessoas que trabalham nesses espaços não estão capacitadas para atender o público com deficiência. (G.)3 + (G.)6 +(M.)2 O que as pessoas com deficiência buscam é ter direito como qualquer pessoa a ter acesso à cultura, tendo acesso às obras, seja porque estão disponíveis ao toque, ter Braille, ter áudio-guia, ou ferramentas que nós ajudem a interpretar e entender, isso é bem relevante, isso é a inclusão. (M.)1 + (M.)6 Ao chegar a um museu, tu vai precisar de um guia que vai descrevendo, senão um áudio-guia, com a qual poderá ter algo de autonomia, muito melhor sim se tivesse piso podó tátil. (G.)2+(M.)4 A audição da audiodescrição, do áudio-guia, o toque da réplica, vão se complementar ajudando à interpretação (M.)5 Quando uma exposição é de curta duração é provável que não consiga fazer material em Braille, áudio-guias então deve preparar guias especialmente para receber públicos com deficiência. (G.)7+(G.)1. Quando tu não tem recursos inclusivos, tu vai como se fosse simplesmente passeando, com uma pessoa a teu lado que esta vendo. Ao invés tu não pode ver, não pode tocar nem ter uma audiodescrição. Mas tu também não pode fazer com que essa pessoa não faça sua atividade em virtude de tua cegueira (G.)5 + (G.)4 A interpretação do cego vai depender da idade, a formação, o tempo de ter adquirido a deficiência ou si se nasceu com ela, por isso é interessante saber como o cego sente, pensa e processa. (L.)1 + (L.)2 As exposições são principalmente visuais, não tem os recursos do filme o do cinema. (L.)3.+(L.)4.Tu vai depender de uma pessoa se o museu não é inclusivo. Mas se é uma sala só e o resto não? |
| O B S E R V A Ç Õ E S G E R A I S | | | | |

