

Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio (PPG-PMUS)

Mestrado em Museologia e Patrimônio

**A PERCEPÇÃO DAS PESSOAS COM
DEFICIÊNCIA VISUAL – CEGUEIRA ADQUIRIDA –
DIANTE DE OBRAS DE ARTE DIGITAL E/OU COM
RECURSOS DIGITAIS**

apresentado ao

Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio

LINHA DE PESQUISA 01 – MUSEU E MUSEOLOGIA.

Professor Orientador - Prof. Dr. Helena Cunha de Uzeda

Aluno - Matheus Rocha Moreira

Rio de Janeiro, março de 2019.

FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME DO TRABALHO

Dissertação de Mestrado submetida ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em Museologia e Patrimônio, do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO e Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST/MCT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutora em Museologia e Patrimônio.

Aprovada por

Prof. Dr. _____

(orientador)

Profª Drª. _____

Profª Dra. _____

Rio de Janeiro, março de 2019

R836 Rocha Moreira, Matheus
A PERCEPÇÃO DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL ?
CEGUEIRA ADQUIRIDA ? DIANTE DE OBRAS DE ARTE
DIGITAL E/OU COM RECURSOS DIGITAIS / Matheus
Rocha Moreira. -- Rio de Janeiro, 2019.
119

Orientadora: Helena Cunha de Uzeda.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação
em Museologia e Patrimônio, 2019.

1. Percepção. 2. Acessibilidade em museus. 3.
Arte Digital. 4. Obras de Arte com recursos
digitais. 5. Pessoas com cegueira Adquirida. I.
Cunha de Uzeda, Helena , orient. II. Título.

DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação à minha família e amigos.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos que fizeram parte desta pesquisa, seja direta ou indiretamente;

Em especial quero agradecer meus tios, Luís Carlos e Marília, que cuidaram de mim por todo o tempo que estive em terras fluminenses;

Agradeço carinhosamente a minha orientadora, Helena Uzeda, que admiro tanto;

Marco Franco, professor da UFOP, pesquisador do tema inclusão e meu amigo;

Agradeço minha família, maravilhosa, em especial, minha mãe;

E, também, não poderia deixar de agradecer a Lana Delrey, companheira fiel nos momentos de escrita, risos.

RESUMO

MOREIRA, Matheus Rocha. A percepção das pessoas com deficiência visual – cegueira adquirida – diante de obras de arte digital e/ou com recursos digitais

**Orientador: Profa Dra. Helena Cunha de Uzeda - UNIRIO/MAST. 2019.
Dissertação.**

A acessibilidade desenvolvida em exposições de obras de arte digital ou que utilizam recursos digitais é a problemática colocada por esta pesquisa. Partindo da constatação de que a sociedade contemporânea está imersa de modo inexorável na visualidade, característica que se encontra diretamente ligada às tecnologias digitais e, também, considerando que os recursos comunicacionais de uma exposição são criados, em sua grande maioria, priorizando os estímulos visuais, o trabalho busca compreender melhor alguns conceitos como a acessibilidade de pessoas com deficiência visual. A pesquisa analisou, por meio de entrevistas e observação, a percepção de duas pessoas com cegueira adquirida ainda na infância, levando em conta conhecimentos da Neurociência, da psicologia e da memória, durante visita a exposições de arte digital. Por meio de entrevistas, a pesquisa procurou entender de que forma os museus, no que diz respeito à acessibilidade, vem desenvolvendo estratégias para que exposições de arte digital possam – explorando recursos sensoriais fora do padrão visual – ser experienciadas de modo sensível pelo público não vidente.

Palavras-chave:

Acessibilidade em museus; Arte Digital; Cegueira adquirida; Percepção sensorial; Expografia

ABSTRACT

MOREIRA, Matheus Rocha. The perception of visually impaired people - acquired blindness - in the face of digital and / or digitally designed works of art.

Advisor: Profa. Dr. Helena Cunha de Uzeda UNIRIO / MAST. 2019. Dissertation (Master degree)

The accessibility developed in digital art exhibitions or using digital resources is the problem posed by this research. Starting from the realization that contemporary society is inexorably immersed in visuality, a feature that is directly linked to digital technologies and, also, considering that the communication resources of an exhibition are created, mostly, prioritizing visual stimuli, the paper seeks to better understand some concepts such as accessibility for the visually impaired. The research analyzed, through interviews and observation, the perception of two people with childhood blindness, taking into account knowledge of neuroscience, psychology and memory, while visiting digital art exhibitions. Through interviews, the research sought to understand how museums, with regard to accessibility, have been developing strategies so that digital art exhibitions can - by exploiting non-visual sensory resources - be sensitively experienced by non-seers.

Keywords:

Accessibility in museums; Digital art; Blindness acquired; Sensory perception; Expography

SUMÁRIO

Introdução	2
1. Acessibilidade em museus como demanda contemporânea	12
1.1 A Nova Museologia e a função social dos museus	13
1.2 Acessibilidade e os Modelos de Deficiências	21
1.2.1 Acessibilidade – conceitos	25
1.2.2 Modelos de Deficiência – Conceitos	26
2. A comunicação nos museus, os visitantes e o processo de percepção em um espaço onde há o predomínio das imagens visuais.	30
2.1 Conceitos de comunicação na museologia versus predomínio visual	31
2.1.1 Termo “exposição” e a relação com a comunicação visual	35
2.2 Comunicação na prática dos museus	38
2.3 Percepção multidimensional nos museus de arte	43
2.3.1 Percepção sensorial e predominância dos estímulos visuais – percepção visual	43
2.3.2 Percepção pela Gestalt	45
2.3.3 Percepção pela Neurociência	49
2.4 Percepção multimodal	51
2.5 Tecnologia assistiva em museus	57
2.6 Museu Fenômeno e comunicação visual	58
3. A processo perceptivo das Pessoas com Deficiência Visual e cegueira adquirida em exposições de Arte Digital ou Obras de Arte com recursos digitais.	63
3.1 – Deficiência visual, cegueira adquirida e memória	63
3.2 A fruição das Pessoas com cegueira adquirida em Museus de Arte	70
3.3 – Obras de arte com recursos sensoriais extravisuais	72
3.4 – Noções sobre conceito de Arte Digital e Obras de Arte com recursos Digitais	75
3.5 – A percepção das Pessoas com Cegueira Adquirida diante de Obras de Arte Digital e Obras de Arte com recursos digitais	79
3.6 – Artistas de Obras de Arte Digital	84

3.7 – Obras de Arte Digital – Thiago Amoreira: Interface Preta – exposição Casa Fiat de Cultura	87
3.8 – A percepção das Pessoas com Cegueira Adquirida diante da Obra de arte Interface Preta.	88
Considerações Finais	98
Referências Bibliográficas	103
Anexo – Entrevistas	110

INTRODUÇÃO

Introdução

Iniciar esta pesquisa apresentando um pouco da realidade das pessoas com deficiência visual dentro de exposições de arte, mais especificamente de arte digital, não é uma tarefa simples, principalmente por se tratar de um direito garantido por Leis e que, em muitos casos, não acontece como esperado. Há uns anos atrás, falar sobre expor arte para uma pessoa com deficiência visual, ou mesmo convidá-la para visitar uma exposição com obras artísticas, poderia provocar um sentimento de desconforto e até de contrassenso pelo simples fato de não contemplar a realidade perceptiva do indivíduo. Certamente, a referida expressão “não contemplação” abrange limitações comunicacionais, sensoriais, arquitetônicas, dentre outras.

As exposições de arte não deveriam ser acessíveis e destinadas somente às pessoas que pudessem vê-las, mas a todos os públicos, tenham eles restrições físicas ou sensoriais. Desenvolver exposições que ampliem a percepção dos indivíduos é uma ação digna e que deveria ser um direito de todos os cidadãos. A propósito, compreender um espaço acessível foi de extrema importância para esta pesquisa, uma vez que, todo embasamento teórico girou em torno deste termo. Segundo Viviane Sarraf, museóloga e especialista em acessibilidade em museus, um espaço acessível é aquele que acolhe os indivíduos em todas as suas particularidades, levando em conta as limitações físicas e sensoriais. Já para o cientista social, Romeu Sasaki (2009), o termo acessibilidade poderá existir através de seis formas: comunicacional, metodológico, instrumental, programática, atitudinal e arquitetônica.

Contudo, falar sobre acessibilidade em museus requer compreender as intenções e anseios de uma gama de profissionais envolvidos nos processos de criação das exposições e, também, do público que irá usufruir do espaço e das obras lá expostas, para assim, construir e efetivar um espaço acessível em todas as proporções. O campo da museologia analisa o avanço da interação entre os envolvidos – museu e público com deficiência visual – espaço este, dentro do qual se desenvolve a relação estudada por esta dissertação.

A pesquisa se propõe analisar a acessibilidade a obras de arte digital pelo viés do museu, que possui, dentre outras funções, a de promover exposições que se comuniquem com seu público. Sabendo que existem outros pontos pesquisados pelo campo da museologia, como a conservação, documentação, pesquisa e o próprio campo teórico da museologia.

Dentro do campo da Museologia existem diversas pesquisas sobre o Museu como instituição e suas relações com o público. Tais estudos apontam que a partir da década de 1980 houve uma mudança do eixo centrado na conservação do acervo para o de preocupação com público. Certamente, o movimento da Nova Museologia está intimamente vinculado aos novos paradigmas dos museus. O início deste movimento foi amplamente defendido pelos museólogos franceses Georges Henri Rivière, Hugues de Varine e Germain Bazin, membros do Conselho Internacional de Museus, ICOM, criado em 1946. O envolvimento das comunidades locais dentro do processo de preservação do patrimônio foi apresentado pelos autores franceses, que apontavam uma nova forma de tratar e cuidar do espaço

A Nova Museologia propunha que as comunidades que circundam os museus, ou que, potencialmente, podem vir a frequentá-los, passem a participar ativamente dos processos de criação das exposições, manifestando assim, suas necessidades comunicacionais, arquitetônicas, enfim, aspectos que, como os propostos por Sasaki (2009), dinamizam a acessibilidade para todos, por meio de aspectos ligados à comunicação, metodologia, instrumento, programas, atitude e espaço arquitetônico. Desta forma, o museu passa a promover uma maior interação entre os profissionais que lá trabalham com a diversidade de público que o visita.

A presente pesquisa objetiva analisar os conceitos que caracterizam as obras de arte digital, para assim compreender o que elas propõem e de que forma colaboram para a percepção das pessoas com cegueira adquirida, que são os sujeitos da pesquisa. Para isso, analisar termos como exposição, comunicação e percepção são de extrema importância, uma vez que são a base para a compreensão da percepção de pessoas com deficiência visual, especificamente, as portadoras de cegueira adquirida, diante de exposições de arte digital ou que se utilizem de recursos digitais.

Desde a década de 1980, aspectos específicos da museografia¹ vêm sendo motivos de considerações, notadamente para pesquisas que envolvem acessibilidade – principalmente as desenvolvidas pela Nova Museologia. Tais aspectos como a comunicação, em especial a visual – base das apresentações das obras de arte expostas – passaram a ser reavaliadas por restringirem a percepção de uma parcela da população de visitantes. Além disso, grande parte das instituições museais estavam sensibilizadas para o conhecimento do público frequentador, o que com o desenvolvimento da Nova Museologia, se deu através de estudos realizados por meio

¹ Segundo Desvallès e Mairesse o termo se refere a parte prática da museologia que é o conjunto de técnicas desenvolvidas que atendem funções museais como conservação, comunicação e exposição.

de entrevistas realizadas pelas próprias instituições. Tal afirmação é comprovada pela fala Desvallès (1992) quando afirma que este tipo de museu apresenta o homem em seu ambiente. Conhecer as necessidades e vontades do público é um dos diferenciais na atuação dos museus, corroborando assim com o caráter social da Nova Museologia. Segundo, Levy Strauss (1954), esse movimento foi além das funções voltadas aos cuidados com os objetos, buscando, acima de tudo, compreender os homens.

Nos estudos sobre o público, Tim O'Reilly (2006), considera que conhecer os desejos, necessidades, gostos e insatisfações dos visitantes tem um papel ímpar na forma de oferecer um serviço para comunidade. Na mesma linha de pensamento, Martins (2017), afirma que o público, sendo a principal razão de existência de um museu, passa a ser uma figura determinante, sendo de vital importância conhecer seu perfil e demandas.

A ênfase que passou a ser dada ao visitante dos museus acentua a importância na percepção do público diante do ambiente e objetos, dentre outros fatores que colaboram no processo comunicacional. Cynthia Sharon Macdonald chama atenção para a alteração da prática dos museus, mais centrados nas técnicas e nos métodos, passando a assumir com a Nova Museologia uma abordagem teórica e humanística. Tal modificação possibilitou maior acessibilidade, tanto arquitetônica – primeiras adaptações dos espaços – quanto a atitudinal, através da formação dos profissionais que recebem o público. Garantir o acesso dos indivíduos em todas as suas particularidades dentro dos museus e, conseqüentemente, de suas exposições, se tornou parte das preocupações curatoriais e institucionais.

Sendo assim, tornar um museu acessível vai além de facilitar o acesso a seu espaço físico, devendo imbuir-se de um papel ainda mais inclusivo, considerando as necessidades específicas de pessoas com diferentes tipos de necessidades específicas – sejam elas do plano físico, intelectual ou cognitivo –, removendo barreiras que impeçam uma comunicação efetiva e autônoma.

O universo dos museus, surgido para guarda de coleções de objetos, construiu um tipo de comunicação quase exclusivamente visual. Durante muito tempo foram poucos os casos de exposições que exploraram algum dos outros quatro sentidos além do visual: o paladar, o olfato, o tato ou a audição. Segundo Constance Classen, o contato sensorial promove ligações físicas e emocionais. Ainda na segunda metade do século XIX, as questões sobre acessibilidade estavam em efervescência em diversas áreas de conhecimento, em especial, nas áreas que lidavam diretamente com indivíduos em locais públicos, como no caso dos museus.

Deve-se ressaltar que, naquele momento do Pós-guerra, os países envolvidos, além da grande perda de vidas, geraram como consequência do conflito uma grande parcela de indivíduos com deficiências. Logo, foram criados, neste mesmo período, modelos e conceituações sobre deficiência que, passariam a guiar projetos direcionados a garantir acessibilidade às pessoas com deficiências em ambientes públicos. Entre os vários modelos que existem, a pesquisa apresentará três, que compreendem estudos na área médica e social. Criados para lidar com as pessoas com deficiências físicas, alguns parecem ineficientes, como acontece com o modelo médico que segregava a pessoa com deficiência. Neste modelo, o indivíduo seria tratado por médicos, únicos que poderiam auxiliar no processo de interação com o meio que cercava as pessoas com deficiência. Assim, não existia a necessidade de adaptação do espaço tornando-o acessível para uma vida independente. Também existe o “modelo social”, que acredita que o meio, no qual a pessoa com deficiência se encontra, interfere diretamente na formação do indivíduo. Para o modelo social, Diniz (2007) aponta que a deficiência era resultado político e econômico do sistema capitalista, e assim, a deficiência era construída pelos arranjos sociais opressivos às pessoas com deficiência. Ainda sobre este modelo o agente opressor era a “cultura da normalidade”, já que, se o espaço social garantisse os direitos de todos os cidadãos, não existiria “corpos indesejáveis” no sistema.

Por fim, o último modelo aqui apresentado, o biopsicossocial, coloca o indivíduo relacionando-o diretamente com o meio, com a comunidade, além das particularidades fisiológicas. Segundo a Classificação Internacional de Funcionalidade, CIF, o modelo biopsicossocial surge após um longo processo de reflexões sobre os limites e potencialidades dos modelos anteriores – médico e social. A partir deste modelo, a deficiência passa a englobar o corpo da pessoa com deficiência e os impedimentos do espaço além da sociedade, afirmando assim, que diferentes ambientes podem ter um impacto distinto sobre o mesmo indivíduo com uma determinada condição de saúde.

Desta forma, considerando que os museus, em quase sua totalidade, focam na comunicação visual, eles excluem, ainda que sem intenção, uma parcela da sociedade que possui algum grau de deficiência visual, que ficam fora daquele contexto comunicacional. Entrando, nesta questão a pesquisa se dedicou a observar a dificuldade encontrada pelo grupo composto por pessoas com deficiências visuais, especialmente aquelas com cegueira total adquirida, no processo de fruição e percepção de obras de artes visuais, notadamente as digitais. Para esta questão, consideramos que o modelo biopsicossocial se encaixa de forma mais adequada, uma vez que a interação do indivíduo versus espaço é considerada.

Alguns museus na atualidade abrem espaço para as novas tecnológicas, uma das maiores demandas na vida dos visitantes, facilitando trazer o conceito de museu fenômeno para nossa análise. Entendendo as exposições em sua função de representar a sociedade numa época determinada, a museóloga Tereza Scheiner (2003) define museu fenômeno, vinculando o museu diretamente ao contexto social de determinado momento histórico. Considerando que, atualmente, o mundo estrutura-se, cada vez mais, sobre a comunicação digital e pelas inovações tecnológicas, obviamente, os museus absorveriam essas influências comunicacionais, incluindo-as no contexto dos espaços museológicos. Tais questionamentos aproximam-se dos estudos sobre obra de arte digital e percepção, especificamente, a percepção das pessoas com limitações visuais. A cegueira adquirida foi a escolhida entre os demais níveis de deficiências visuais pelo fato de haver uma memória visual, residual do período em que o indivíduo conseguia enxergar o mundo e que continua presente em sua vida, o que poderia influenciar durante o processo de percepção das obras de arte digitais ou com recursos digitais.

A percepção foi analisada pelo viés da psicologia, mais especificamente, pelas teorias da Gestalt, considerando o fato de a pesquisa estar intimamente ligada ao processo de percepção visual – em outras palavras, a Gestalt é a base para a criação da comunicação visual, ainda utilizada nos museus. O termo Gestalt, segundo o psicólogo alemão, Rudolf Arnheim (1997), é usado desde o início do nosso século XX, estruturando-se a partir de um conjunto de princípios científicos, extraídos principalmente de experimentos realizados sobre percepção sensorial. O mesmo autor afirma que a evidencia das qualidades que dignificam o pensador e o artista caracterizam todas as manifestações da mente. O que justifica a razão para a utilização desta teoria é a afirmação feita pelo psicólogo Arnheim. Segundo o autor, os princípios da percepção visual atuam nas capacidades mentais porque a mente funciona como um todo.

A dissertação busca informações nas proposições feitas pela neurociência, cujo estudo apresenta características da fisiologia humana em relação ao espaço que o homem ocupa, o que auxiliou a pesquisa a compreender como ocorre a percepção de deficientes visuais. Os neurocientistas analisam as sensações provocadas por estímulos extracorpóreos, o que auxiliou a essa pesquisa, que trata de indivíduos expostos a obras de arte digital. A artista Rosangela Leote (2015) revela a importância do campo da neurociência como aporte para os estudos ligados à percepção. Segundo a autora, a neurociência consegue aferir a percepção dos indivíduos por meio do uso direto de instrumentos tecnológicos ou por modelos teóricos que mostram hipóteses sobre o cérebro e suas funções.

O objetivo geral deste trabalho é conhecer a percepção das pessoas com cegueira adquirida diante de obras de arte digital ou que se utilizassem de recursos digitais. Assim, a primeira etapa desta pesquisa levantou conceitos referentes às funções sociais dos museus relacionando-as à acessibilidade. Em seguida, passou-se à identificação do método mais direto de comunicação nos museus, relacionando os visitantes e a seu processo de percepção de exposições onde há o predomínio de imagens visuais. E por fim, buscou-se compreender o modo de pessoas com cegueira adquirida perceberem exposições de arte digital ou obras de arte com recursos digitais.

A metodologia da pesquisa trabalhou com análise das percepções de duas pessoas com deficiência visual, que foram levadas pelo autor a exposições de arte digital e a exposições que utilizavam recursos digitais para avaliar a efetivação da comunicação. As pessoas com cegueira adquirida foram entrevistadas durante o processo de fruição da obra de arte digital “Interface Preta” do artista Thiago Amoreira, exposta na Casa Fiat de Cultura, com a intenção de analisar a percepções desse público específico diante desse tipo de exposição. Para isso, no primeiro momento, foi realizado o levantamento de conceitos que embasam a teoria dos museus, relacionando-os à acessibilidade em exposições. Para compreender o conceito de museus acessíveis foi necessário analisar o processo de amadurecimento teórico dessa concepção, que começou com a valorização de aspectos mais humanísticos como preconizados pela Nova Museologia, passando pelas propostas dos diferentes modelos de acessibilidades às pessoas com deficiências e que culminaram nos estudos sobre os modos de percepção dos estímulos digitais das novas tecnologias, que inundam nosso cotidiano.

Sobre a metodologia de pesquisa qualitativa, Uwe Flick (2009) defende que, as narrativas das pesquisas precisam ser limitadas ao contexto contemporâneo, pelo fato de que a sociedade vive um momento de “pluralização de estilo de vida”, o que faz com os trabalhos que se focam em seres humanos enfrentem novos contextos e diferentes perspectivas sociais. Desta forma, as pesquisas tendem a ser mais indutivas e, com isso, colaboram com a abordagem dos contextos sociais a serem estudados.

A coleta de dados sobre as reações dos visitantes com cegueira adquirida quando expostos às obras de arte digital foi realizada através de registros audiovisuais, tais como fotografias e filmes, estando as entrevistas contidas no apêndice desta dissertação.

A pesquisa se justifica pelo fato de a sociedade contemporânea estar cada vez mais próxima e familiarizada das tecnologias digitais. Muniz Sodré afirma que, a cada

dia que passa os indivíduos buscam a midiaticização e virtualização, o que, para o autor, significa dizer que, no momento atual, estamos imersos na virtualidade midiática.

Débora Gasparetto (2012) corrobora essa visão ao afirmar que as relações entre as pessoas está cada vez menor, principalmente no que tange às comunicações cotidianas. Assim, os indivíduos coexistem com tecnologias digitais no seu dia a dia, seja pelo aparelho de celular, ao realizar uma ação bancária, por exemplo, ou em uma exposição museográfica, ao buscar mais informações sobre o que está exposto. Reconhecendo certa supremacia digital na contemporaneidade, a pesquisa pretende buscar alguns conceitos sobre esse tema específico, para buscar compreender de que forma as pessoas com cegueira adquirida percebem tais recursos tecnológicos.

Arlindo Machado (2004) argumenta que os artistas contemporâneos se utilizam dos meios disponíveis em seu próprio tempo, como ocorre na atualidade com o sistema computacional e com as tecnologias digitais, que também se tornam abordáveis nos processos de criação. Segundo Bernal (2015) é uma decorrência do desenvolvimento tecnológico o fato de o mundo das artes se utilizarem de dispositivos de atualização permanente em suas linguagens, incluindo ferramentas computacionais em códigos e softwares.

Partindo dessas afirmações, observa-se a importância do estudo sobre a acessibilidade para as pessoas com deficiências visuais diante das artes digitais, que por se tratar de um tipo específico de manifestação artística que valoriza muito os estímulos visuais, evidencia seu caráter inacessível às pessoas com deficiências visuais. No entanto, algumas definições sobre artes digitais de cunho interativo colocam que estas podem ser consideradas como acessíveis a toda uma diversidade de públicos, incluindo os deficientes visuais. Isso ocorre, principalmente, quando o museu, os artistas e os curadores se apropriam de recursos sensoriais mais amplos, e de fato, passam a utilizá-los. No entanto, em qual proporção e dimensão isto acontece?

Sobre a arte digital imersiva, Luciana Almeida (2004) apresenta duas possibilidades: a primeira forma seria através de dispositivos digitais que apresentam imagens no lugar da realidade, compreendendo que os recursos digitais podem substituir a prática. Já a segunda forma de interatividade seria através do contato direto com a própria obra de arte, ao criar um espaço que propicia o “estar lá”, utilizando recursos sensoriais que podem envolver vários sentidos.

Já a arte digital interativa é descrita pela pesquisadora Rafaelle Rabello (2011) como uma arte que está diretamente vinculada às descobertas científicas, oferecendo recursos interativos e complexos aos artistas, proporcionando, desta forma, que o

público possa explorar tais criações com mais oportunidades perceptivas. Para completar o pensamento sobre arte digital interativa, Ascott (1999) afirma que a arte interativa proporciona “experiências inovadoras” pelo fluxo de “dados (imagens, textos, sons), nas quais o espectador pode agir no fluxo e interagir com o ambiente, participando.

No que diz respeito à interatividade entre o visitante e os objetos musealizados tradicionais – tais como telas, esculturas, mobiliários e artefatos de civilizações antigas –, a problemática é acentuada pelo fato de que, em muitos casos, os museus, assim como os profissionais que nele trabalham, como os curadores e museólogos, impedem que estímulos sensoriais, como os táteis, sejam percebidos pelo público, como fora idealizado pelos artistas criadores das obras de arte. A justificativa é de extrema relevância – a preservação desses bens culturais colocados sob a proteção institucional.

Os capítulos foram estruturados da seguinte forma, tendo como ponto de partida o primeiro capítulo, dedicado à “Acessibilidade em museus como demanda contemporânea”, que apresenta conceitos sobre museu, tanto pelo viés da Nova Museologia como pelo “museu fenômeno”. A percepção do “Real” será um ponto analisado através da teoria desenvolvida pela museóloga, Teresa Scheiner, que considera o museu enquanto fenômeno, explicando de que forma os fatores externos, entre os quais destacamos as inovações tecnológicas e os recursos digitais. Estes serão absorvidos pelos museus, assim como outras influências externas que circundam os indivíduos e os museus. Em seguida, a pesquisa apresentará a construção dos conceitos sobre acessibilidade em museus diante das perspectivas teóricas da especialista em museologia Viviane Sarraf. A autora traz para a discussão esse tema, valorizando a comunicação sensorial como suporte para a compreensão perceptiva das pessoas com deficiência nos museus. Sendo assim, o objetivo do capítulo é trazer fundamentação teórica para embasar os próximos capítulos.

O segundo capítulo, intitulado “A comunicação nos museus, os visitantes e o processo de percepção onde há predomínio das imagens visuais”, apresentará conceitos-chave para o processo comunicacional nos museus, como os termos “comunicação” e “exposição”. Para isso, foram importantes os autores franceses Desvallées e Mairesse, considerados autores referência para o campo da museologia. Em certo momento, o estudo sobre público de museus será explicitado com o objetivo de demonstrar as necessidades individuais e, de que forma estes públicos podem contribuir para o crescimento social dos museus. Neste contexto, os museólogos Macdonald e Fernandez dedicam-se a compreender a forma pela qual os indivíduos percebem os recursos museológicos, desde o espaço arquitetônico até os elementos

expográficos. No final do capítulo, será analisada a percepção multimodal e as tecnologias assistivas, utilizando as poucas referências existentes no campo acadêmico, uma vez que o assunto ainda se encontra em pleno processo de desenvolvimento.

O terceiro capítulo, “O processo perceptivo das Pessoas com Deficiência visual – cegueira adquirida – em exposições de Arte Digital ou Obras de Arte com recursos digitais”, objetiva apresentar conceitos sobre arte digital e sobre interatividade dentro do contexto específico de pessoas portadoras de cegueira adquirida. No início desse capítulo serão trabalhados conceitos sobre deficiência visual e o conteúdo de algumas leis que garantem a participação e visam construir uma autonomia para as pessoas com deficiência. Em seguida os conceitos de percepção expostos no capítulo dois serão aprofundados diretamente no processo comunicacional entre dois visitantes com cegueira adquirida que foram entrevistados durante a exposição “Interface Preta” do artista mineiro, Thiago Amoreira na Casa Fiat de Cultura em Belo Horizonte. Essa parte prática, ainda que realizada com apenas com duas pessoas, foi decisiva para a observação direta e a obtenção de depoimentos fundamentais para a finalização do trabalho.

CAPÍTULO 1

Acessibilidade em museus como demanda contemporânea

1. Acessibilidade em museus como demanda contemporânea

Desde a década de 1970, o campo da Museologia, por meio de uma teoria conhecida como Nova Museologia, abriu espaço para as discussões que levavam em consideração os visitantes dos museus de forma prioritária. Certamente, o público sempre esteve nas pautas dos encontros teóricos da área, no entanto, foi a partir da Nova Museologia que a visão se expandiu, ganhando espaço dentro da prática dos museus. Da mesma forma, Patrícia Martins² afirma “a ‘nova museologia’ apoia-se na ideia principal de museu como agente social, de contato direto entre o público e as coleções, com um papel específico e flexível, que procura atuar e responder às necessidades da sociedade em que se insere” (2017, p.85). Segundo Martins, a Nova Museologia veio facilitar um papel concreto no tratamento dos problemas sociais nos museus e entornos.

A função social dos Museus está diretamente ligada aos pontos defendidos pela Nova Museologia que, basicamente, coloca os visitantes em posição de destaque no que diz respeito ao acesso aos acervos culturais. Importante pontuar o sentido de “acesso” aqui defendido. O termo “acesso” está diretamente ligado à expressão acessibilidade, que no senso comum direciona a atenção à manipulação direta de obras de arte ou, a instalação desenvolvimento de rampas e banheiros acessíveis — acessibilidade arquitetônica. No entanto, o conceito aqui trabalhado vai além da primeira impressão citada acima. O verbo acessar é definido pelo dicionário *on-line*³ como “dar passagem, ingresso e capacidade de conectar” (ACESSAR, 2019)

O processo de transformação, melhor conceituado pela palavra adaptação – que engloba adequar os museus às necessidades dos indivíduos – que significa “tornar acessível”, processo que ainda se encontra em desenvolvimento na contemporaneidade. Dessa forma, surgiu uma nova demanda para os profissionais que trabalham nessas instituições, enquanto passou a existir uma grande expectativa das pessoas com deficiência. Segundo Miguel Navarro⁴ (2012): “O museu do século XXI é uma indústria cultural que para sua supervivência tem que adaptar seus objetivos em função das necessidades de seus públicos” (2012, p.39).

Paralelamente ao desenvolvimento da noção de acessibilidade nos museus,

² Patrícia Roque Martins é doutora em Belas Artes, mestre em Museologia e Museografia e licenciada em História da Arte pela Universidade de Lisboa.

³ Disponível em: <https://www.dicio.com.br/acessar/> data de acesso 24 de maio de 2018.

⁴ Autor espanhol, pesquisador atuante na temática da educação inclusiva em museus.

suportes jurídicos são criados e aperfeiçoados, à medida em que a sociedade compreende mais sobre as particularidades das pessoas com deficiência. Para isso, desde o século XX, após as duas Grandes Guerras Mundiais, vêm sendo criados modelos⁵ sobre a deficiência com o intuito de ajustar os conceitos aos critérios da medicina e da própria sociedade. Enfim, o desenvolvimento de museus mais acessíveis às diferentes necessidades do público será melhor trabalhado neste capítulo.

1.1 A função social dos museus

A partir da década de 1980, uma nova abordagem sobre o papel dos museus passou a ser proposta, pelo movimento da Nova Museologia⁶. Essa visão considerava o desenvolvimento local — tanto em relação ao espaço geográfico quanto no que dizia respeito a questões sociais importantes para a comunidade — com a valorização do patrimônio e de sua relação com o indivíduo de determinada região. Desde aquele momento, uma série de teóricos do campo da museologia passou a se dedicar às pesquisas sobre as questões sociais relacionadas à noção de patrimônio cultural e aos museus. O tema Nova Museologia passou a ser discutido e, já em 1972, durante a mesa Redonda de Santiago do Chile, alguns fatores ligados a conceitos e resoluções, que se voltavam às questões sociais, foram trabalhados de forma crítica pelos teóricos presentes no evento. No encontro chileno foi apresentado também o conceito de “museu integral”, base do movimento da Nova Museologia, definindo que o museu “é destinado a proporcionar à comunidade uma visão de conjunto de seu meio material e cultural” (MESA DE SANTIAGO, 1972). Nesse mesmo encontro foi sugerido que a UNESCO utilizasse os meios de difusão para incentivar que esta concepção de museu fosse desenvolvida em diversos locais. O francês Hugues de Varine (1995) apresentou, resumidamente, este conceito de museu no evento de Santiago em carta, publicada em 1995 “Museu integral, isto é, que leva em consideração a totalidade dos problemas da sociedade” e completa a reflexão, no contexto da Nova Museologia, ao

⁵ Modelos sobre deficiência são meios conceituais para se compreender as pessoas com deficiência.

⁶ O termo Nova Museologia foi concebido pelos museólogos André Desvallées e François Mairesse, a partir de uma publicação francesa, de 1970, cujos textos foram considerados inovadores por teóricos da museologia daquele período por chamar “atenção para modos de expressão e de comunicação renovados” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p. 63). Tais textos analisavam a Nova Museologia, principalmente, no que se refere “aos novos tipos de museus concebidos em oposição ao modelo clássico e à posição central que ocupavam as coleções nesses últimos” (DESVALLÉES, MAIRESSE, 2013, 63).

afirmar que esse tipo de museu deveria ser visto “como ação, isto é, instrumento dinâmico de mudança social” (VARINE, 1995, p. 40). Outro aspecto discutido no encontro de 1972 foi a defesa de “que as técnicas museográficas tradicionais sejam atualizadas para melhorar a comunicação entre o objeto e o visitante” (MESA DE SANTIAGO, 1972). Sendo assim, foi consenso que os museus deveriam servir à conscientização dos problemas mais profundos do ambiente que acolhe a instituição museal e que o uso de recursos tecnológicos, disponíveis à época, nas exposições fossem aplicáveis ao aperfeiçoamento da vida da comunidade. Através dessas declarações ficou claro que a proposta de um museu integral – que seria a de melhor “atender às necessidades das pessoas e promover uma vitalidade cultural das sociedades às quais os museus pertencem” (MESA DE SANTIAGO, 1972). Ainda no mesmo texto, Varine afirma que...

desta forma se esquecia aquilo que havia se” constituído, durante mais de dois séculos, na mais clara vocação do museu: a missão de coleta e da conservação. Chegou-se, em oposição, a um conceito de patrimônio global a ser gerenciado no interesse do homem e de todos os homens” (VARINE, 1995, p. 40).

A museóloga Tereza Scheiner (2012) caracteriza o museu integral não apenas pelo processo de musealização do conjunto patrimonial pertencente àquela comunidade, mas sim pela “capacidade intrínseca que cada museu possui de estabelecer relações com o espaço, tempo e a memória” (SCHEINER, 2012, p. 19). Scheiner (2012) sintetiza a importância da Declaração de 1972 para todos os profissionais de museus, e, ao mesmo tempo destaca a inserção das questões ambientais dentro do campo da Museologia. Segundo Scheiner, o grande ponto a ser inserido nas discussões das instituições museais seria a “urgência ética do engajamento social” (SCHEINER, 2012, p.23), que passou a ser um assunto muito debatido a partir da década de 1980, como aconteceu na Declaração de Quebec em 1984. Neste documento, doze anos depois da Redonda de Santiago no Chile, um dos pontos discutidos foi a estruturação de uma “nova museologia”, que, desta forma, poderia reforçar e acelerar o desenvolvimento da visão estabelecida pela Nova Museologia pelo mundo.

As resoluções destes dois eventos traduzem a importância da valorização do público visitante, o que contribuiria para potencializar visões mais participativas nos museus. Segundo estes, os indivíduos devem se sentir representados dentro dos museus. Consideramos que tais definições devem ser aplicadas, ao “não público”, ou melhor, ao público em potencial, que não visita museus. A propósito, nesta pesquisa, a utilização do termo “não público” refere-se às pessoas que reconhecem a instituição Museu e se interessam pelas manifestações culturais presentes nestes espaços, mas

que, não se permitem participar por se sentirem excluídos por diversos fatores, como o econômico e o comunicacional. O ato de não visitar um museu está intimamente ligado ao sentimento de pertencimento e de “bem-estar” provocado por aquele espaço. A pesquisa sobre a temática do “não público” realizada pelo IBRAM em 2012, coloca:

A relação com espaços e práticas culturais é fruto de dinâmicas de socialização. Assim a disposição, por exemplo, para a prática cultural de ir a museus não constitui um ato natural. É o resultado de um processo dinâmico de constituição cultural. O estar na cidade e a proximidade de aparelhos culturais, como os museus, não promovem universalmente sua apropriação. Variáveis como nível de renda, escolarização, condições de moradia, gênero, capital cultural, situação geracional, entre outros, representa, aspectos importantes para compreendermos as formas distintas de uso e apropriação dos espaços e práticas culturais (CPIM/DEPMUS/IBRAM, 2012, p.3).

Assim, o caráter social dos museus, por esta lógica, deverá ser trabalhado por seus profissionais e pelos integrantes das comunidades, pensando, sobretudo, nas particularidades dos indivíduos, o que contribuiria para que houvesse uma relação de pertencimento entre o indivíduo e o museu.

Existem pesquisas sobre as primeiras décadas de desenvolvimento da Nova Museologia. Recentemente uma delas foi proposta por Cynthia Macdonald, a qual apresenta uma visão já distanciada dos acontecimentos das primeiras décadas, o que facilita uma análise daquele momento histórico. Macdonald⁷ afirma que a Nova Museologia quando surgiu criticava a representação ao nível das produções expográficas, considerando que “‘As vozes’ de certos grupos eram excluídas ou marginalizadas na esfera pública” e completa, “as críticas vieram de ativistas, acadêmicos pós-coloniais e feministas que argumentaram, fundamentalmente, que os espaços públicos eram inadequados para enfrentar as desigualdades representacionais envolvidas” (MACDONALD, Cynthia, 2006, p.3). Ainda sobre esta mesma pesquisa, a autora acrescenta que uma política de reconhecimento não é aquela que aborda somente o direito ao voto, mas insere questões ligadas à marginalização dos grupos sociais que deveriam estar nas agendas dos espaços culturais como os museus. A autora apresenta a realidade norte-americana e europeia, afirmando que as cidades estão cada vez mais multiculturais, fato que pode ser aplicado a muitas cidades brasileiras, onde também há reivindicações políticas ligadas às necessidades de direitos de identidades “sub-reconhecidas” ou “mal reconhecidas” em grande escala (MACDONALD, Cynthia, 2006, p.3). Em determinado momento desta mesma pesquisa, Macdonald afirma que os museus transferiram gradativamente o foco dos acervos museais direcionando-o para os visitantes, que

⁷ Cynthia Macdonald é pesquisadora norte americana da área da Museologia e Patrimônio.

passaram a ganhar grande repercussão em pesquisas e nas práticas do cotidiano nos próprios museus. Certamente, esse processo foi e continua sendo lento, continuando em curso nos dias atuais, colaborando para garantir uma ampliação da percepção dos visitantes nos espaços expositivos. Paralelamente a isso, mantém-se a qualidade dos objetivos dos museus, entre os quais, pesquisar, conservar e comunicar o acervo colecionado.

O contexto político e social das décadas de 1970 e 1980 desenvolveu uma “política de identidade”, citada por Macdonald Cynthia (2006), segundo a qual o “museu é uma instituição de reconhecimento e identidade por excelência”, sendo responsável por “selecionar produtos culturais para guarda oficial para posterioridade e exibição pública”. A autora conclui que o processo de exposição reconhece e reafirma algumas identidades, além de omitir o reconhecimento de outras: “Isso é tipicamente apresentado em uma linguagem – falada através de arquitetura, arranjos espaciais e formas de exposição, bem como em comentários discursivos – de fato, objetividade, gosto superior e conhecimento autoritário” (MACDONALD, Cynthia, 2006, p.4).

De fato, segundo a professora de museologia Francisca Hernandez (2001), a Nova Museologia apoia-se na ideia do “museu como agente social”, sendo ele que mediará o público e as obras de arte, procurando “atuar e responder às necessidades da sociedade em que se insere” (HERNANDEZ, 2001, p.81). Por outro lado, a pesquisadora portuguesa, Patrícia Martins (2017) pontua que mesmo um museu voltado aos conceitos da Nova Museologia, ou seja, preocupando-se essencialmente com o público e suas necessidades, continua levando em consideração as funções básicas dessas instituições, como, a conservação, investigação e documentação de seus acervos. Tais afirmações evidenciam a importância de se conhecer o público e de se concretizar o papel social dos museus, como sugerido pela Nova Museologia.

Para abordar assuntos específicos da Nova Museologia no Brasil é importante conhecer parte da pesquisa realizada pela teórica paulista Waldisa Rússio Guarnieri⁸, que analisou o museu como processo e, neste contexto, interessou-se em como as dinâmicas de interações sociais poderiam extrapolar a guarda e a conservação dos objetos. Ana Carvalho (2011) afirma que Rússio destacou-se nas discussões sobre museu e museologia, mais especificamente, identificando o museólogo como um trabalhador social. Para isso, as funções do museu, definidas pelo ICOM (*International Council of Museums*) em 1946, definidas em coleta, preservação, pesquisa e

⁸ Waldisa Rússio Camargo Guarnieri (1935-1990). Graduada em Direito (USP) com dissertação e tese produzidas na Faculdade de Ciências Políticas. Waldisa Rússio, assim como a Professora Tereza Scheiner, colaboraram para o desenvolvimento junto ao ICOFOM de uma museologia pensada como uma ciência social aplicada.

comunicação de um acervo, não teriam valor se essas ações não fossem feitas em prol da sociedade. Essa definição, elaborada após o término da Segunda Guerra Mundial, receberia acréscimos na Conferência Geral do ICOM em Copenhague, em 1974, quando ficou destacado que os museus deveriam constituir-se numa instituição “a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento” (ICOM, 1974). A preocupação de Rússio com a formação do cidadão e com a participação do museu em sua função social, levou-a, partindo desse princípio, a definir como objeto da Museologia o “fato museal” ou “fato museológico”. Para ela, na “relação profunda entre o homem – sujeito conhecedor – e o objeto, parte da realidade sobre a qual o homem igualmente atua e pode agir” (GUARNIERI, 1981 *apud* SARRAF, 2015, p.224) e essa relação comporta vários tipos de consciência, compreendendo a fruição do patrimônio cultural. A fala da autora é complementada com uma valorização dos órgãos sensoriais no processo de percepção do objeto exposto, considerando que Rússio alimenta a proposta do “fato museal” através da percepção sensorial em “vários níveis de consciência”, que seriam efetivados pela visão, audição, tato, relações pelas quais o homem “admira o objeto” (GUARNIERI, 1981 *apud* GOMES, 2015, p.123).

Sendo assim, o indivíduo percebe o objeto cultural utilizando-se de todos os sentidos, sendo que esse processo de percepção dependerá da forma pela qual o museu conduzirá as exposições, formatando sua proposta expográfica em função do visitante, levando em consideração suas particularidades perceptivas. Certamente, mostra-se de suma importância o papel social desempenhado pelos museus, uma vez que este pode ou não valorizar o indivíduo como parte essencial do processo comunicacional, e assim não observar toda essa relação discutida pela Nova Museologia.

Martins (2017) afirma que o público passou a ser valorizado a partir dos questionamentos sobre os museus como “espaços abertos de reflexões e de transformação” (MARTINS, 2017, p.83). Isso ocorreria, sobretudo, no discurso sobre inclusão social desde a década de 1980. Viviane Sarraf corrobora o pensamento de Patrícia ao afirmar que reforçando o discurso da Nova Museologia que fizeram com que os valores da acessibilidade ganhassem força dentro dos museus.

As práticas desenvolvidas por uma série de museus, no que se refere a uma proposta “socialmente responsável e ativa no contexto em que se inserem” (CARVALHO, 2016, p.34), também compreendidos nos conceitos da inclusão social, se caracterizam quando estas instituições passaram a considerar a importância do público dentro do processo comunicacional das exposições e, com isso, tentaram torná-las mais acessíveis, inclusivas e participativas. Claramente, a problemática da acessibilidade estava apenas começando e, no entanto, o entendimento sobre o papel

social dos museus – tanto pela teoria quanto pela prática – foi fundamental para sensibilizar os profissionais da área, desafiando-os a uma reflexão sobre os aspectos referentes aos valores de “intervir mais na sociedade e a repensar fronteiras de atuação” (CARVALHO, 2016).

Conhecer as necessidades e anseios do público é um dos diferenciais dos museus que desejam corroborar o caráter social da Nova Museologia. Desta forma, o público de museus é caracterizado pelo conjunto de segmentos socioculturais formados pelo público potencial dos museus, por seus visitantes efetivos e também por indivíduos que manifestam interesse e familiaridade a respeito das instituições museais. Este público potencial pode não frequentar por motivos como pela falta de acessibilidade nas suas diversas formas, tais como comunicacional e arquitetônica, assim como outros fatores como econômicos.

Nos estudos sobre o público, Timothy Ambrose e Crispin Paine (2006), consideram que conhecer os desejos, necessidades, gostos e desinteresses tem um papel impar na “prestação de serviços de sucesso e no desenvolvimento de um museu” (AMBROSE e PAINE, 2006, p.19). Na mesma linha de pensamento, Martins (2017) afirma que o público, sendo a principal razão da existência de um museu, passa a ser de vital importância conhecê-lo bem. O contrário da lógica também acontece, os mesmos autores afirmam que muitas pessoas evitam os museus por não se sentirem confortáveis naqueles espaços. Sendo assim, após perceber a importância dos visitantes, alguns museus passaram a se preocupar com esta questão – compreender o público –, buscando conhecer suas particularidades, assim como as do “não público”. Como exemplo, observa-se a busca pelo conhecimento através da aplicação de questionários, ou ainda, da observação da participação ativa e direta de algumas pessoas com deficiência para o levantamento de quais seriam suas necessidades e percepções específicas dentro dos museus.

Dessa forma, o representante do *Instituto Internacional del Museo Inclusivo*, Amareswar Galla (2013) expõe suas experiências para acelerar o desenvolvimento dos museus acessíveis, defendendo que para se construir um museu inclusivo é necessário “*comprender y practicar la autoridade compartilhada*” (GALLA, 2013 p.40). Como resultado, as comunidades irão criar um museu que as representem, juntamente com atores da instituição museal. (GALLA, 2013, p.40).

O professor e pesquisador Graham Black (2005), ao apresentar um estudo sobre público afirmou, em um dado momento da pesquisa, que muitos questionários desenvolvidos pelos museus visam gerar dados estatísticos sobre características demográficas, sociais e culturais, sem se dedicar, entretanto, a compreender o comportamento dos visitantes dentro das instituições museais. Poucas vezes, as

pesquisas destinam-se a conhecer as “motivações, características, expectativas e o modo como interagem com as exposições” (GALLA, 2005, p. 7). Importante perceber que alguns setores dos museus, como o educativo e a recepção, na maioria, conhecem o seu perfil de público, já que lidam diretamente com os visitantes. Sendo assim, os profissionais desses setores, assim como o próprio público, poderiam colaborar no desenvolvimento do processo de criação das exposições e em aspectos comunicacionais dos museus, o que poderia resultar em projetos que atendessem a famosa frase dita por Tom Shakespeare na Universidade de Sidney, Austrália “Nada para nós, sem nós” (SHAKESPEARE, 2001).

Outros estudos de público, como em Martins (2017) apontam o fato de que a “museologia atual está consciente da heterogeneidade dos públicos que frequentam os museus”, a fim de “democratizar o contexto atual da sociedade”, para que com isso haja, “uma tendência crescente para aceitar que o público tradicional não é apenas um” (MARTINS, 2017, p.81). No entanto, ao se partir da ideia de que os museus são instituições abertas, ou seja, instituições que podem receber todos os tipos de público, independente do contexto social e cultural, então, todas as expectativas deveriam ser preenchidas – tanto dos visitantes que normalmente frequentam o espaço, quanto do público em potencial, o chamado “não público”. Neste ponto em que os conceitos da Nova Museologia colaboram com a necessidade de os museus conhecerem verdadeiramente as demandas de seu público, tornam-se maiores as chances de se tomar decisões mais acertadas.

Seguir essa tendência de colocar o foco no público, proposta pelas bases conceituais e teóricas da Nova Museologia, certamente culminará em museus com maior envolvimento de públicos e de comunidades em suas atividades. Ana Carvalho (2016) comenta que trazer diferentes públicos ou comunidades para as frentes de trabalhos dos museus, reforçará a sustentabilidade social, econômica e cultural. No entanto, essas ações reafirmam que “o discurso museológico não se resume a uma só voz, neutra e autoritária”, pelo contrário, é multifocal (CARVALHO, 2016, p.37).

Carvalho (2016) apresenta o argumento sobre o poder das decisões dentro dos museus, já que, segundo a autora – pesquisadora com especialidade em Museologia pela Universidade de Évora – a participação social tende a crescer devido às lutas pela democracia e representatividade social nos espaços culturais e políticos. No entanto, o lugar de fala da autora é o território europeu, mas mesmo assim Ana Carvalho apresenta-nos dados sobre a América latina:

A crise do Estado no Brasil [1980], juntamente com a necessidade de ultrapassar a criticidades ligadas à pobreza difusa e à desigualdade

social, bem como de redinamizar uma economia em crise, levou à experimentação de novos processos de participação (CARVALHO, FALANGA, 2016, p.31)

Assim, tais argumentos sobre a representatividade social nos museus são melhor compreendidos quando a autora apresenta a ideia de que conhecer os “saberes que estão fora do museu, residem nas pessoas, nos grupos e nas comunidades” (CARVALHO, 2016, p.37), facilitará o papel dos museus perante a sociedade. Sobre as maneiras de se estabelecer um melhor conhecimento sobre o público, Galla (2008) identifica modelos de participação social dentro dos museus que, segundo o autor, seriam três: o primeiro, a “participação como consulta”, o segundo, a “participação como parceria estratégica”, e o terceiro, a “participação como capacitação das comunidades”. O primeiro modelo é o que enfatiza a participação direta do público como informante, que se finaliza quando os dados para concluir o estudo são adquiridos. O segundo modelo, “participação como parceria estratégica”, consiste em um processo de compreensão do público: o “envolvimento da comunidade está em andamento desde o planejamento até as etapas de implementação e avaliação. Assume um papel para a comunidade na tomada de decisão conjunta” (GALLA, 2008, p.22). E, por fim, o terceiro modelo, que considera a “participação como capacidade das comunidades”, parece ser o mais inclusivo, uma vez que os líderes comunitários apresentam as necessidades do grupo e ajudam a controlar a execução dos projetos através das capacitações que são promovidas pelos museus.

Salvo as proporções teóricas e práticas, o Museu do Futebol, em São Paulo, realizou um projeto intitulado “Deficiente Residente”, no ano de 2014. O objetivo do projeto paulista era “qualificar o atendimento a pessoas com deficiência que visitam o Museu do Futebol, a partir das necessidades indicadas por deficientes, em convívio com a equipe e exposição” (Museu do Futebol). o site do museu do Futebol, as adaptações expográficas e formações relativas à acessibilidade atitudinal eram repensadas pelo representante das pessoas com deficiência dentro do referido espaço cultural. A proposta do Museu do Futebol era conhecer o público considerado, até então, não usual – o “não público”. Obviamente, todos os argumentos apresentados acima sobre o estudo de público visavam incluir as pessoas com deficiência, uma vez que são consideradas como “não público” pela maioria dos museus, por representarem um percentual bem pequeno da visitação.

Sobre o “não público” ou público não usual, Viviane Sarraf aborda suas análises pelo o viés da acessibilidade. Segundo a autora, quando o museu ou as instituições culturais utilizam estratégias de comunicação e mediação acessíveis, levando em consideração as particularidades de cada indivíduo, chegam à conclusão

que as pessoas com deficiências estão inseridas no conceito do “não público”. E isso se deve ao fato de que:

[...] certamente, as que apresentam maiores diferenças em relação ao que é considerado público não usual ou não público pelos espaços culturais, por possuir limitações de caráter permanente que restringem suas formas de percepção, locomoção e compreensão em relação às linguagens praticadas nesses espaços – as exposições (SARRAF, V. 2015. p.55).

A visão do ICOM (2007) sobre o museu inclusivo, estabelece que alcançar esse objetivo é um projeto ambicioso que almeja facilitar o diálogo multisetorial e interdisciplinar, transformando os museus em locais cívicos para a proteção do patrimônio tangível e intangível, do natural e cultural e do patrimônio móvel e imóvel.

1.2 Acessibilidade e Modelos de deficiência

Compreender o termo acessibilidade e, por extensão, museus acessíveis é de extrema importância dentro da Museologia, uma vez que o conceito nunca pareceu estar diretamente ligado à concepção de Museus. As definições do termo Museu, não incluem, propriamente, conceitos de acessibilidade, tampouco aprofundam-se na definição de público, como pode ser observado na proposta do ICOM, 2007:

O museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite (ICOM, 2007).

Independente do tempo, do espaço geográfico, do teórico pesquisador, enfim, da instituição que promove reflexões sobre as definições do termo Museu, estas não abrangem, especificamente, conceitos que incluem as particularidades dos visitantes. Refletindo sobre a definição citada acima pelo ICOM (2007), observa-se as expressões “a serviço da sociedade” [...] “expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite” (ICOM, 2007). No entanto, expor e transmitir testemunhos do patrimônio material e imaterial, sem pensar na amplitude e diversidade do público poderá deixar uma grande lacuna na proposta comunicacional do museu.

Ampliando as observações sobre outros conceitos do termo Museu, André Desvallées e François Mairesse (2013) afirmam que existem museólogos que seguem a definição proposta pela escola tcheca (Brno e a *International Summer School of museology* – escola de verão internacional em Museologia): “O museu constitui um meio, entre outros, pelo qual se dá uma ‘relação específica do Homem com a

realidade” (DESVALÈES; MAIRESSE, 2013, p.65). No livro *Conceitos Chave de Museologia* (2013) é mostrado um raciocínio preocupante em relação ao avanço do conceito Museu ao longo dos anos.

[...] a definição [sobre museu] do ICOM é analisada [...] como fortemente marcada por sua época e seu contexto ocidental, mas também como uma definição muito normativa, visto que o seu fim é essencialmente corporativo. Uma definição “científica de museu deve, assim, distanciar-se de alguns dos elementos aportados pelo ICOM, tais como, por exemplo, o caráter não lucrativo do museu (DESVALÈES; MAIRESSE, 2013, p.65).

De acordo com a citação, as definições estão voltadas essencialmente ao corporativismo, ao Museu como instituição. Assim, explicando pelos valores capitalistas, predominante no contexto ocidental, os números de visitantes não necessariamente refletem a fruição dos visitantes dentro dos museus, mas representam a “venda” e a divulgação de uma cultura específica aos visitantes.

Essa afirmação leva em consideração a instituição como um local que prioriza o bem cultural salvaguardado, porém, após a década de 1980, com a Nova Museologia, o museu passou a valorizar mais o público, como foi tratado anteriormente nesta dissertação. No entanto, atualmente, extrapolando as definições até agora apresentadas, o museu passou buscar compreender o sujeito e suas particularidades, como coloca Viviane Sarraf (2008), ao definir museus acessíveis:

Espaços de convivência, serviços de informação, programas de formação e todos os demais serviços básicos e especiais oferecidos pelos equipamentos culturais devem estar ao alcance de todos os indivíduos, perceptíveis a todas as formas de comunicação e com a sua utilização de formas clara, permitindo a autonomia dos usuários. Os museus para serem acessíveis, portanto, precisam que seus serviços estejam adequados para serem alcançados, acionados, utilizados e vivenciados por qualquer pessoa, independente de sua condição física ou comunicacional. (SARRAF, 2008, p.38).

Não diminuindo a importância dos conceitos sobre o termo “Museu”, até então apresentados e vigentes no âmbito da Museologia, mas, inserindo a devida relevância do papel do público dentro das instituições museais, consideramos que o conceito de “museus acessíveis”, proposto por Viviane Sarraf em 2008, está mais sintonizado com o momento por apontar a valorização das particularidades dos visitantes, que deve caminhar paralelamente as outras funções dos museus relacionadas aos bens salvaguardados.

Alguns acontecimentos históricos que marcaram o ser humano, com destaque para as duas grandes guerras mundiais, geraram Leis e Declarações, como a do Direitos Humanos, que preconizavam uma garantia de valores individuais que

influenciariam o desenvolvimento de uma visão mais humanista que levaria ao conceito de museus acessíveis.

Sendo assim, compreender mais sobre os perfis do público e suas demandas, certamente, facilitará a ampliação dos conceitos sobre a atuação dos museus, adicionando a estes as premissas que transformam instituições tradicionais, que enfatizam a conservação de seus acervos, em museus acessíveis. Um dos principais objetivos dos estudos de públicos é a compreensão das necessidades específicas de grupos diferenciados de indivíduos, para, assim, conseguir proporcionar melhores condições de fruição dentro de espaços com manifestações culturais. A percepção do espaço e dos fatores que os compõem, como por exemplo, as expografias criadas para a apresentação de bens culturais, podem facilitar e ampliar – quando bem trabalhadas no que diz respeito aos conceitos que norteiam a acessibilidade dos museus – as percepções sensoriais de indivíduos e de grupos específicos de visitantes dos museus.

Dentro da proposta de tornar os museus mais acessíveis a todos que os visitam, cabe nesta pesquisa um aprofundamento sobre definições de acessibilidade e também sobre modelos categorizados de deficiências, que servem como base para a criação de diretrizes e legislações que orientam e regulam a acessibilidade em museus. Somente em 2009, durante o governo do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, seria publicada uma lei que apresentou os princípios fundamentais dos museus, que lista em seu artigo número 2:

- I – a valorização da dignidade humana;
- II – a promoção da cidadania;
- III – o cumprimento da função social;
- IV – a valorização e preservação do patrimônio cultural e ambiental;
- V – a universalidade do acesso, o respeito e à valorização a diversidade cultural;
- VI – o intercâmbio institucional (BRASIL. Legislação sobre Museus, Lei nº11.904 publicada no Diário Oficial da União, 14 de janeiro de 2009).

Essa lei de 2009, no artigo número 2, tentava garantir de forma legal a valorização da dignidade dos indivíduos, a promoção da cidadania e, ainda a universalidade de acesso e a valorização da diversidade cultural, o que dizia respeito diretamente à função social dos museus. Mesmo sem citar os museus é possível relacionar tal importância conceitual devido ao fato de apontar a função social e preservação do patrimônio. A legislação de 2009 – lançada duas décadas após à Constituição Federal de 1988, que também reafirmava a valorização do indivíduo – ratificava a Declaração Universal de Direitos Humanos (1948), visando garantir a acessibilidade no âmbito dos museus, considerando que estas instituições, para

oferecerem acesso à produção cultural, precisam focar-se em seu público frequente e ocasional, assim como em seus visitantes potenciais — o “não público”.

Ao longo de todo o documento da Declaração Universal de Direitos Humanos fica evidente a preocupação com o respeito à individualidade do ser humano, seja em ambientes privados seja nos públicos, o que pressupunha também a observação do direito do outro, como aponta o artigo 27 da Declaração:

Todo ser humano tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do progresso científico e de seus benefícios.

Parágrafo 2º - Todo ser humano tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica literária ou artística da qual seja autor (ASSEMBLEIA 1948).

Já na Constituição Federal Brasileira de 1988, em diversos pontos é ressaltada a defesa do direito dos cidadãos, levando em consideração uma diversidade de fatores como “raça, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação”. Em seu artigo 2, do capítulo I, relativo aos Direitos e Deveres Individuais e Coletivos, a Constituição determina: “Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, a igualdade, à segurança e à prosperidade...”. Já no Capítulo III, referente à Educação, Cultura e Desporto, na seção exclusiva para a Cultura, o Artigo 216 define Patrimônio Cultural brasileiro:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV- as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais (BRASIL. Constituição Federal de 1988, artigo 2016, capítulo III, da Educação, da Cultura e do Desporto. 1988).

Após a definição de patrimônio cultural, a Constituição de 1988 apresenta em seu parágrafo primeiro como deveria se dar a atuação do poder público, que “com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação” (BRASIL, 1988). O conjunto das leis citadas, certamente, valorizam todos os indivíduos brasileiros em suas similaridades e diferenças perante um patrimônio cultural comum.

Museus inclusivos constituem-se, como definido pelo ICOM (2007), em espaços que facilitam o diálogo entre a instituição e o público em todas as suas extensões. Desta forma, esta pesquisa visa apresentar os caminhos que colaboraram

para a formação de alguns conceitos que auxiliam o desenvolvimento do pensamento atual sobre em que consistiria realmente um museu acessível. Para isso, compreender o processo analítico de termos como “acessibilidade” e os diferentes “modelos de deficiência” mostram-se fundamentais, uma vez que o sentido de acessibilidade ligue-se, de maneira geral, às pessoas que apresentam algum tipo de deficiência. Cabe, assim, apresentar alguns conceitos de “deficiência”, a fim de que se possa compreender melhor as definições sobre acessibilidade e de como são utilizadas pelos museus que desejem inserir-se no contexto de responsabilidade social, seguindo o espírito da Nova Museologia. Importante para o trabalho seria, também, analisar de que forma a Nova Museologia colaborou para o desenvolvimento destes conceitos e práticas museológicas.

1.2.1 Acessibilidade – conceitos

O termo acessibilidade é constantemente utilizado em artigos, manuais e discursos que promovem e defendem a função social dos museus e espaços culturais. Assim, dentro deste contexto, o termo merece ser melhor analisado. O Instituto Português de Museus definiu em 2004 o termo acessibilidade, ligando-o de forma genérica às limitações físicas em relação aos espaços arquitetônicos. Entretanto, a acessibilidade envolve muito mais do que mobilidade dentro de um espaço, abrangendo também apreensão cognitiva, sensível e emocional, justamente no que tange à “acessibilidade de informação e do acervo” (COLWELL, 2004). Nessa mesma publicação, Peter Colwell, técnico de acessibilidade da Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal (ACAPO), afirma que a acessibilidade estaria ligada não somente ao espaço, mas às condições que o tornam compreensível e acessível ao processo de fruição das pessoas com deficiência visual (COLWELL, 2004), sendo destacada a diversidade que caracteriza, temporariamente ou permanentemente, os seres humanos. Já para Sarraf (2015) a acessibilidade é uma forma de “concepção de ambientes que considera o uso de todos os indivíduos, independente de suas limitações físicas e sensoriais” (SARRAF, 2015, p.65). O conceito de acessibilidade é definido pela Associação Brasileira de Normas Técnicas, ABNT (2004) como “possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaços, mobiliário, equipamento urbano e elementos” (ABNT NBR 9050:2004). Já em 2015, a mesma Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT (2015) atualizaria o conceito, expandindo-o ao considerar como acessibilidade a:

[...] possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privado de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou mobilidade reduzida (ABNT NBR 9050:2015).

O conceito de acessibilidade acima apresentada corrobora os valores defendidos pelas concepções dos museus acessíveis – aqueles cuja participação/interação do público é valorizada e onde todos podem se deslocar (mobilidade) e perceber obras de arte ou qualquer outro material patrimonial exposto com clareza e sem a necessidade de intervenção de terceiros. Por fim, tais proposta dos museus acessíveis aproximam-se dos argumentos da Nova Museologia – já que facilitar o acesso a todos os indivíduos dentro dos museus e, ao mesmo tempo oferecendo uma comunicação viável a diversidade é um dos pontos defendidos.

1.2.2 Modelos de deficiência – conceitos

Os modelos de deficiência foram criados com o intuito de colocar as pessoas com diferentes tipos de deficiência sob a proteção das estruturas jurídicas, médicas e sociais. Segundo Leandro Lino (2016), Mestre em direito pela Universidade Estadual Paulista, as pessoas com deficiências:

[...] estão incertas em um arcabouço jurídico protetivo formando-se de um verdadeiro microssistema jurídico, constituído por normas internacionais, constitucionais e infraconstitucionais que dão efetividade aos seus direitos lá plasmados, para compensar as maiores dificuldades que elas suportam nas suas relações sociais, decorrentes das limitações que vivenciam (LINO, 2016, p.32).

Com o passar dos anos foram sendo criados modelos de deficiência que acompanharam uma gama de fatores, entre eles, o momento histórico e econômico, e conceituações estabelecidas tanto em nível nacional quanto internacional. Lino apresenta a ordem cronológica dos principais modelos de deficiência através do viés dos conceitos jurídicos, uma vez que são estes que ditam as relações entre os indivíduos perante as leis e a sociedade.

O primeiro modelo a ser estabelecido foi o médico (muito utilizado nos dias atuais), em seguida, foi o modelo social e, finalmente, o biopsicossocial ou funcional, “que ganhou força após a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, aprovada pela ONU no ano de 2007 e ratificada no Brasil em 2009, com status de emenda constitucional” (LINO, 2016, p.32). Outra lei de extrema

importância é a Lei Brasileira de Inclusão (2015), que garante direitos relacionados à acessibilidade, educação e saúde.

Um breve histórico sobre a privação de capacidades específicas dos indivíduos é apresentado por Patrícia Martins, analisando de que forma os diferentes modelos sobre deficiências foram elaborados:

[...] compreender o processo histórico pelo qual se atribuíram limitações nos exercícios de atividades e de participação social, permite perceber como as pessoas com deficiências/incapacitadas foram sendo comprometidas numa lógica de inferioridade e de exclusão social (MARTINS, 2017, p.21).

Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), as práticas de integração das pessoas com algum tipo de deficiência começaram a tomar forma em torno das décadas de 1960 e 1970, tendo como base o modelo médico, que foi elaborado por pessoas sem deficiências. Martins apresenta uma série de fatores defendidos pelo modelo médico, tais como: paradigma do déficit, que considera as pessoas com deficiências como “doentes”⁹; como incapazes de se relacionar e interagir autonomamente, necessitando de auxílio; considerando como um problema singular e do indivíduo. O modelo médico considera pessoas com deficiência como “portadoras de uma patologia”¹⁰, como coloca Ingrid Augustin: “primeiramente está a deficiência da pessoa, e ela é relegada a um papel passivo de paciente” (2012, p.2). Por ser um modelo de deficiência que busca um “padrão de normalidade”¹¹ em relação ao funcionamento físico, intelectual e sensorial – este modelo trabalha com a ideia de que as pessoas com deficiência serão sempre dependentes da medicina. Juliana Lino e Leandro Netto (2016) resumem o modelo médico afirmando que alguém é identificado como uma pessoa com deficiência “não em relação às limitações e às barreiras que a sociedade lhe impõe, mas considerando apenas os impedimentos: físicos, mentais, intelectuais ou visuais” que este possui desenvolvido com o propósito de contestar o modelo médico, surgindo nos Estados Unidos da América num período marcado pela luta pelos direitos das pessoas com deficiências, principalmente, as adquiridas como consequência das guerras. Como dito anteriormente, o modelo social passou a questionar o modelo médico, defendendo que a deficiência, ou melhor, a “incapacidade” (como é entendida segundo o modelo social) seria o resultado das opressões impostas pela sociedade — a causa da “incapacidade” estaria na estrutura social. Em linhas gerais, de acordo com um dos precursores do modelo social, o sociólogo Paul Hunt (1972), a finalidade deste modelo era analisar o conceito de

⁹ Palavras utilizadas pela teórica em questão.

¹⁰ Nomenclatura em desuso, atualmente o mais aceito é Pessoa com Deficiência.

¹¹ Termos utilizados pela teórica ao defender o modelo médico.

pessoa com deficiência, sob a perspectiva da inclusão social, acabando com a exclusão destes indivíduos das atividades da sociedade. Sendo assim, o eixo de intervenção ocorreria pela ação e integração social, logo, a solução para reduzir as discrepâncias entre o tratamento dado aos indivíduos com algum tipo de deficiência seria por meio da responsabilidade coletiva e individual — o modelo social percebe a deficiência não como um problema individual, e sim com uma questão da vida em sociedade. E por fim, a incapacidade estaria na própria sociedade, que não prevê e não consegue se ajustar à diversidade. Assim, este modelo defende a adaptação dos ambientes, tornando-os acessíveis a todos os tipos de pessoas, promovendo a valorização dos direitos humanos.

Nos dias atuais, um outro modelo, o “modelo biopsicossocial” foi proposto pela Classificação Internacional de Funcionalidade — CIF¹². Segundo a OMS (2004) a CIF tem por objetivo criar classificações relacionadas à saúde, gerando informações sobre aspectos específicos, como diagnóstico, funcionalidade e incapacidade¹³. Segundo a OMS (2004), tais classificações proporcionam um sistema que, codificado e padronizado, permite a comunicação sobre a saúde e seus cuidados em todo o mundo, entre várias disciplinas e as ciências de modo geral. Segundo Lino (2014), o modelo biopsicossocial considera que a “deficiência deve ser analisada sob o prisma da funcionalidade”, assim, as limitações impostas pela deficiência deverão ser analisadas, pontuando, também, as “barreiras físicas, culturais e atitudinais presentes em seu meio ambiente de vida” (LINO, 2017, p.41).

Segundo a OMS, os seguintes pontos irão definir o modelo biopsicossocial: funcionalidade, estrutura do corpo, deficiência (perda de uma estrutura do corpo ou de uma função fisiológica), dentre outros fatores, sendo:

[...] caracterizada como o resultado de uma relação complexa entre condições de saúde do indivíduo e os fatores pessoais, com os fatores externos que representam as circunstâncias nas quais o indivíduo vive. Assim, diferentes ambientes podem ter um impacto distinto sobre o mesmo indivíduo com uma determinada condição de saúde (OMS, 2004).

De forma ampla, o modelo biopsicossocial leva em consideração a questão social e a integração dos indivíduos dentro da sociedade, como coloca Dall`Agnol:

A incapacidade transcende o atributo de um indivíduo, na medida em que também compreende um conjunto complexo de condições,

¹² Segundo o site <significados.com>, CIF é o modelo atual usado pela Organização mundial da Saúde (OMS) para saúde e incapacidade, constituindo-se em base conceitual para definição, medição e desenvolvimento de políticas nesta área. Por representar um modelo biopsicossocial, a CIF apresenta uma visão coerente das diversas perspectivas da saúde: biológica, individual e social. Acesso <https://www.significados.com.br/cif/> 30/05/2018

¹³ Termos utilizados pela própria CIF.

muitas delas criadas pelo ambiente social ou características pessoais além das alterações anatômicas e fisiológicas (DALL'AGNOL, 2018, p.1).

O modelo biopsicossocial defende que a deficiência parte de uma condição de saúde que gera deficiência dentro de fatores contextuais, fazendo uma integração dos modelos médico e social.

Apresentado os modelos de deficiência com o intuito de contextualizar a realidade das pessoas com deficiência dentro das questões de saúde, sociais e judiciais, a pesquisa lança o foco sobre a percepção das pessoas com deficiência visual — cegueira adquirida — diante de Obras de Arte Digital e das que utilizam recursos digitais e de que forma esses modelos descritos são considerados e se interferem nos processos de criação de uma exposição de obras de arte com recursos digitais.

CAPÍTULO 2

A comunicação nos museus, os visitantes e o processo de percepção em um espaço onde há o predomínio das imagens visuais.

2. A comunicação nos museus, os visitantes e o processo de percepção em um espaço onde há o predomínio das imagens visuais.

Ainda que a comunicação dentro dos museus, como a representada pela sinalização interna, folhetos de divulgação e publicações institucionais por meio digital seja compreendida, pelo senso comum, como essencial e completa, é por meio das exposições que o ato de comunicar se expressa em toda sua potencialidade. Isso porque as exposições se manifestam com uma grande amplitude de recursos sensoriais, o que de fato facilita a percepção dos indivíduos. No entanto, as exposições de objetos culturais estão sujeitas a uma gama de variáveis que alteram a percepção de cada indivíduo, e essas se referem a sensibilidade de cada um em captar estímulos sensoriais.

Os museus, segundo David Dean (1996), despertam diferentes modos de percepção, colocando o observador em estado de contemplação, compreensão, descoberta e/ou interação. Cada tipo de percepção é estimulado por uma variedade de recursos, como os sonoros, os táteis, os auditivos, e no caso das obras de arte, principalmente, os visuais. Tais recursos expográficos sensoriais vêm sendo valorizados pelas instituições. O objetivo dessas faculdades, dentre outros, é ampliar a participação dos visitantes nos espaços de exposição, permitindo assim, alterar a posição passiva do público para outra que se torne mais atuante. Desta forma, museus que promovem uma comunicação acessível, ou seja, pautada nos estímulos sensoriais e que respeitam as necessidades dos indivíduos, certamente favorecerão uma gama maior de visitantes e suas particularidades.

A presente pesquisa analisará o conceito da palavra “comunicação” e posteriormente o da palavra “exposição” proposto pelos autores André Desvallées e François Mairesse no livro *Conceitos Chave de Museologia*, como forma de aproximar o contexto da época em que o livro foi escrito, 2005, da realidade atual, 2019.

2.1 – Conceitos de comunicação na museologia x domínio visual comunicação visual e pessoas com deficiência visual

O termo “comunicação” é amplamente utilizado dentro do campo da museologia, como de fato acontece nesta pesquisa. No entanto, dentro da museologia, o máximo da comunicação acontece dentro das exposições, locais onde há predominância da comunicação visual.

Conhecer os conceitos dos termos “comunicação” e “exposição” como estão propostos em “Conceitos Chave de Museologia” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013) torna-se uma tarefa fundamental nesta pesquisa, uma vez que tal publicação norteia os conceitos e ações práticas subsequentes para o campo da museologia. O ato de comunicar em museologia, como dito anteriormente, está atrelado ao ato de expor bens culturais. Contudo, a problemática desta pesquisa se inicia no reconhecimento do domínio dos recursos visuais nos processos comunicacionais dos museus, que na maior parte das vezes exclui a parcela da população que apresenta baixa acuidade visual ou, não percebe qualquer estímulo visual.

O conceito do termo “comunicação” como definido¹⁴ pelos referidos autores coloca que “a comunicação (C) é a ação de se veicular uma informação entre um ou vários emissores (E) e um ou vários receptores (R), por meio de um canal” (DESVALLÉES, MAIRESSE, 2013, p.35). Esta afirmação apresenta de forma abrangente o sistema comunicacional básico, pelo qual se opera o processo. No sistema comunicacional delimitado por Régis Debray (2000) é identificada a presença de dois níveis, $(E \leftrightarrow C \leftrightarrow R)$ e $(E \rightarrow C \rightarrow R)$, sendo que o primeiro sistema acontece de forma interativa, enquanto no segundo, a comunicação ocorre de forma unilateral, ou seja, o público apenas percebe os dados que são emitidos, sem a possibilidade de haver interferência ou interação entre os dados recebidos pelos órgãos sensoriais do público.

Ainda que os sistemas comunicacionais descritos acima sejam explorados nas exposições museológicas, nos perguntamos em que momento as particularidades do público são realmente levadas em consideração. Em muitos casos, no que diz respeito às pessoas com deficiências, em especial as com limitações visuais, os sistemas de comunicação como os descritos por Debray em 2000 mostram-se ineficientes. Assim, surge a demanda por um sistema de interlocução para o qual a percepção do receptor seja um ponto relevante, estimulando o desenvolvimento de recursos que facilitem todas as etapas comunicacionais de qualquer visitante em qualquer ambiente.

É natural que no contexto dos museus a comunicação esteja focada nos objetos e textos expostos, considerando a materialidade que tradicionalmente faz parte das ambiências das exposições museológicas. Desta forma, na maior parte dos museus atuais, a comunicação que normalmente se vê ainda é aquela voltada à chamada transmissão de informações. Mesmo reconhecendo que cada indivíduo percebe os acervos e mesmo os textos à sua maneira, usando sua bagagem vivencial

¹⁴ Este conceito de comunicação aqui apresentado foi proposto, inicialmente, pela teoria da comunicação e semiótica. Os autores Desvallées e Mairesse readequaram a realidade comunicacional dos museus por eles apresentados no livro em questão.

e memórias, o processo comunicacional pode ser eficaz ou não. Não há dúvida, entretanto, que a comunicação tradicionalmente utilizada pelos museus baseia-se em valores predominantemente visuais, ainda que, em alguns casos, se chegue a utilizar tecnologias assistivas¹⁵, base para se formar ou definir espaços acessíveis, principalmente no que tange aspectos de uma comunicação sensível capaz de atingir pessoas com deficiência visual.

Segundo os Desvalles e Mairesse (2010) o termo “comunicação” insere-se na definição atual de museu que, segundo o ICOM (2007), constitui-se em é uma instituição que: adquire, conserva, estuda, comunica e expõe o patrimônio tangível e intangível da humanidade. Até a segunda metade do século XX, Desvallées e Mairesse (2010) identificam o foco de preocupação dos museus ligados diretamente à preservação dos bens, deixando para em segundo plano outros aspectos relevantes, como a comunicação dos acervos.

Se os conceitos da palavra museu não estavam contidos dentro das instituições como prática, certamente a forma de comunicar não era o objetivo principal. Em virtude disso, a “ideia de uma mensagem museal só surgiu muito tarde, especialmente com as exposições temáticas nas quais prevaleceu, por muito tempo, a intenção didática” (Desvallées e Mairesse, 2010) e, o argumento é confirmado ao se apontar o receptor como um agente desconhecido. Um possível desdobramento dessa falta de conhecimento dos processos comunicacionais reflete-se no crescente desenvolvimento de pesquisas e estudos sobre visitação de público. Certamente, a teoria sobre “comunicação” não estava presente conscientemente, mas intuitivamente era aplicada de alguma forma.

Em relação à prática da comunicação, McLuhan (1969), afirma que tal processo é, geralmente, unilateral. Sendo assim, o público, mesmo querendo, não consegue se envolver com os dados comunicacionais dos museus, uma vez que as exposições se apresentam fortemente arraigadas nos recursos visuais e cercados por questões da conservação preventiva. Salvo exceções, como seria o caso dos museus classificados como interativos, se manifestando nos Museus de ciências. Neste tipo de comunicação é reafirmada a exclusão dos visitantes com deficiência visual, pelo simples fato de que há uma hegemonia visual nas exposições. Desta forma, caso não seja utilizado nenhum outro recurso comunicacional, mesmo que alternativo e acessório às obras originais da exposição, as pessoas com deficiência visual e com

¹⁵ Tecnologia assistiva, Segundo Bersch e Tonolli (2006), “é um termo ainda novo, utilizado para identificar todo o arsenal de recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiências e consequentemente promover vida independente e inclusão”.

cegueira não conseguirão exercer o papel de receptoras no processo comunicacional esperado para que ocorra uma fruição real das Obras de Arte Digital.

Outro ponto analisado por Desvallées e Mairesse foi o fato de os objetos expostos serem apresentados de forma não verbal. Assim, a “comunicação se opera dentro do sistema de linguagem não verbal dos fenômenos observáveis [...] Ele é, antes de tudo, uma linguagem visual que pode se tornar uma linguagem audível ou tátil” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.27). A afirmação de que a exposição é, antes de tudo, uma linguagem visual reafirma a preponderância dos aspectos visuais para a observação. Mesmo com a complementação dos autores de que a comunicação museológica pode se transformar numa linguagem audível ou tátil, não são excluídos os valores visuais que prevalecem nesse contexto comunicacional. A supremacia visual exclui pessoas com deficiência visual e cegueira, sendo, por esse motivo, que Duncan Cameron¹⁶ (1968) defendeu a ideia de que o poder de comunicação dos museus é tão intenso que, eticamente, este deve ser uma prioridade para os profissionais de museus. Prioridade esta, que deve lançar mão de outras formas sensoriais, como tato e audição, gerando assim, uma comunicação eficiente à diversidade de capacidade perceptiva dos públicos.

O terceiro ponto de vista sobre a comunicação museal que Desvallées e Mairesse (2013) apresentam a proposta de comunicação que se iniciou no fim do século XX – mais voltada aos modelos empresariais, os quais foram criados como um setor próprio dentro dos museus (especialmente nas instituições de dimensões maiores). Uma das finalidades dessa proposta de comunicação era a preocupação em atingir diversos setores do público – previamente estudados pelas instituições. Uma outra finalidade era a intenção de propor uma comunicação extramuros, muitas vezes por meio de exposições virtuais e domínios virtuais, como, por exemplo, canais no YouTube, Twitter, Instagram e Facebook. O intuito seria ampliar a comunicação, sempre através da primazia dos recursos visuais, destinada aos visitantes que buscam mais informações e, também ao não público. O ponto relevante deste conceito, assim como no anterior, é a supremacia dos recursos visuais nas exposições museológicas. Analisa-se que as mídias, aqui exploradas, não contemplam as pessoas com deficiências visual, a menos que existam alguns recursos, como fontes tipográficas em tamanhos maiores para pessoas com baixa visão ou audiodescrição para cegos, dentre outros recursos.

A conceituação sobre o termo “comunicação” apresentado pelos autores franceses citados anteriormente é finalizada com a questão do método de transmissão

¹⁶ Duncan F. Cameron, que se auto declarava *museologist*, foi Diretor do Museu do Brooklyn, em Nova Iorque, USA, entre 1971 e 1973.

da comunicação. A falta de interatividade e participação do público – e aqui se observa, com maior relevância, as pessoas com deficiências visuais – gera visitantes menos ativos dentro das instituições museais. No argumento são apresentadas algumas alternativas para acelerar e até mesmo criar um público mais participativo. No entanto, estas opções costumam ser sempre relacionadas a recursos visuais, como desenvolvimento de narrativas textuais e expressas pelos cenários com a utilização de objetos expostos além das Obras de Arte. E, criticamente, os autores revelam que atitudes para tornar os museus mais interativos geram exposições com caráter lúdico, semelhantes aos parques de lazer que “multiplicam as atrações” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, P. 67).

2.1.2 – O termo “exposição” e sua relação com a comunicação visual

Outra análise terminológica de grande relevância para a pesquisa é, naturalmente, “exposição”. Segundo o livro *Conceitos-chave de Museologia*, o termo significa tanto a ação de expor quanto o local onde encontram-se os objetos expostos. Esta afirmação reafirma a predominância dos valores visuais. Da mesma forma o dicionário *on-line* Michaelis e Priberam, confirmam a prioridade dada à visão na definição da palavra “expor”, significando “por à vista ou em exibição”.

Dentro do campo teórico da museologia, Desvallées e Mairesse (2013) apresentam grande relevância e, a partir do livro *Conceitos-Chave de Museologia*, várias outras conceituações e teorias surgiram. Desta forma, analisar o termo “exposição”, da mesma forma como foi feito com “comunicação” é de extrema importância, tendo a relevância do tema para a museologia sido apresentada por Teresa Scheiner (2003), que fez a seguinte reflexão:

As teorias da comunicação, aplicadas ao campo da Museologia, permitiram uma nova percepção da função relacional do Museu – que passou a ser visto como instancia de diálogo com a sociedade. Nesta perspectiva, cada exposição constitui um argumento cultural, uma instancia de mediação entre visitante e objeto (SCHEINER, 2003, p. 5).

Das cinco formas de definição do termo “Exposição” apresentadas por Desvallées e Mairesse, a primeira é compreendida como conteúdo e lugar onde se expõe. Os autores reafirmam o conceito de exposição enquanto lugar, apontando as características dos museus que permitem interações sociais. Os espaços devem ser analisados em suas características específicas e, paralelamente, os resultados sobre as pesquisas de público serão inseridos seguindo as especificidades dos meios expositivos. As consequências poderão otimizar os meios comunicacionais daqueles espaços.

O segundo ponto de vista sobre o termo “exposição” é explicado pelos autores franceses reforçando o conceito sobre Museu tal como foi definido pelo ICOM em 2006, uma instituição que “adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade” (ICOM, 2006). A exposição faz parte da função mais direta da comunicação, sendo através dela que o ato de comunicar se efetiva. No entanto, diante do trecho “a exposição aparece como uma característica fundamental do museu, na medida em que este é desenvolvido como o lugar por excelência da apresentação dos objetos à visão (visualização), “mostração” – o ato de demonstrar como prova – (ICOM, 2006,p.43), assim, sendo fundamental a importância para o ato de comunicar deveria abranger as particularidades do público. Se o ato de expor está diretamente ligado ao sentido da visão, como é reafirmado em Conceitos-Chave de Museologia e que, o conceito do termo “expor” está intimamente relacionado ao ato de comunicar, percebe-se uma fraqueza no que tange às questões de acessibilidade visual, o que atinge diretamente às pessoas com deficiência visual.

O processo de expor, citado acima, leva em consideração a relação visitante↔visão↔obra de arte. Embora o objetivo desta relação seja provocar “construções mentais” ou “evocar conceitos”, esse intuito fragiliza-se por não abranger a individualidade do visitante. Parece de nada valer as pesquisas de público realizadas pelas instituições que acolhem exposições, uma vez que algumas especificidades, como as pessoas com deficiência visual, mais especificamente com a cegueira, os visitantes que não dominam a língua utilizada nas legendas e textos, os analfabetos, dentre outros, não são levadas em consideração na relação visitante↔visão↔obra de arte.

Logo, o argumento de Martin Sharer (2003), citado no mesmo texto dos autores franceses, “a visualização explicativa de fatos ausentes pelos objetos, assim como dos meio de apresentação, utilizados como signos” (Sharer *apud* Desvallées e Mairesse 2013, p.44), se tornam mais fragilizadas. E mais, essa relação acelera e reforça a expressão “não público” ou “público não usual”, já que estes sempre ficarão à margem das relações comunicacionais de uma exposição, relações estas que constituem a base para se ter um museu como conceito. Certamente, através da percepção individual e da intransferência das sensações, o público perceberá as Obras de Arte expostas a sua maneira. Desta forma, quanto mais atenção for despendida por uma exposição para alcançar diferentes aspectos sensoriais do público, mais eficiente será a comunicação das obras expostas.

Para fechar este modelo conceitual de “exposição”, Desvallées e Mairesse (2013), apresentam suportes que servem para separar o mundo imaginário do mundo

“real” – esta discussão será melhor trabalhada no próximo item deste capítulo. Os autores afirmam que vitrines ou molduras servem para distanciar o público das percepções que alimentam a imaginação. No entanto, essa análise está, mais uma vez, voltada aos valores da visualidade, já que, se não havendo outros estímulos sensoriais na exposição, as pessoas com deficiência visual ou cegas já estariam alijadas da imaginação pressuposta pela análise dos autores em questão.

O terceiro conceito sobre “exposição” refere-se ao conjunto de recursos vinculados aos elementos que fazem parte da exposição, incluindo textos, filmes, moldes, réplicas, ‘objetos autênticos’¹⁷, dentre outros. O objetivo desse conjunto de coisas é “permitir ao visitante melhor identificar a sua significação [dos objetos expostos]” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.44). Nesse modelo, os autores questionam a reconstrução da realidade pelos recursos expográficos, todavia uma exposição se apresenta como um processo de comunicação, sendo “colocado à vista¹⁸” para provocar a leitura das imagens que funcionam como signos, fechando assim o processo de comunicação. Sobre esse sistema de comunicação e de percepção da imagem, Lucia Santaella e Winfried Nöth (2010) apontam a leitura das imagens por dois modelos: o primeiro é realizado pela percepção visual e compreende os objetos gráficos como pinturas, desenhos, enfim, imagens visuais. Já o segundo domínio representa as imagens intangíveis criadas na mente do observador, formado pelas visões, fantasias e imaginações (SANTAELLA; NOTH, 2010, p.15).

Para compreender o terceiro processo de expor – comunicar – considerado pelos autores franceses, não se deve desvincular do conceito de conservação, também contido nas definições de museus proposta pelo ICOM em 2006 – “adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade”. O ato de expor utilizando auxílios cenográficos, como dito acima, propõe “permitir ao visitante melhor identificar a sua significação [dos objetos expostos]” (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013, p.44). Portanto, para a efetivação do processo de percepção da obra de arte exposta e de todos os recursos expográficos a ela vinculados fica implícito a utilização da visão, deixando de lado os outros sentidos, entre eles o tato, garantindo, assim, a conservação do objeto.

Corroborando com a teoria descrita acima, Santaella (2010) reforça a predominância da imagem percebida por meio da visão, quase que exclusivamente, uma vez que, pelo segundo modelo proposto pela autora paulista, os outros órgãos sensoriais também são capazes de criar modelos “visuais” na mente do indivíduo.

¹⁷ Segundo os autores, são obras de arte verdadeiras.

¹⁸ Expressão utilizada pelos autores.

O último olhar sobre o termo “exposição” proposto por Desvallées e Mairesse (2013), se refere às tecnologias e ao *design*, atendo-se aos meios virtuais, como no caso das “exposições virtuais”, “exposições digitais” ou “ciberexposição¹⁹”. Esses tipos de projetos “não permitem exposições clássicas de objetos materiais” (Desvallées e Mairesse, 2013, p.46) utilizando outros processos, entre os quais, recursos visuais e sonoros. Obviamente, se não houver uma preocupação com as questões da acessibilidade visual, indo além da atenção dada ao público que não possui tais limitações, ocorrerá um déficit de comunicação no projeto da exposição.

2.2 A Comunicação na Prática dos Museus

Após o breve panorama conceitual exposto acima, é interessante direcionar a discussão para a evolução teórica e prática do tema acessibilidade dentro dos museus, focalizando os processos de comunicação que ocorrem especificamente nas exposições de obras de arte. Neste item é fundamental observar conceitos do Marketing Sensorial, importante ferramenta teórica para compreender a predominância do sentido visual nos processos comunicacionais. Também se mostra primordial destacar a importância da percepção gerada nas pessoas com deficiência visual, incluindo as com cegueira adquirida – sujeitos desta pesquisa – completamente em exposições no contexto citado, principalmente no que diz respeito a exposições de Obras de Arte com recursos digitais. Tais recursos serão melhor trabalhados no capítulo sobre obras de arte digital e obras de arte que utilizam recursos digitais nos métodos de comunicação. Para estudar o processo comunicacional voltado aos órgãos sensoriais é interessante começar pelos conceitos propostos pela Nova Museologia, que foram brevemente discutidos no capítulo anterior.

Após a década de 1970, com a chegada do que se considerava como sendo uma Nova Museologia, o conceito de museus exercendo uma função social²⁰ ganha força, o que irá colaborar para o desenvolvimento de museus mais acessíveis²¹. Patrícia Martins (2017) argumenta que todas as transformações advindas das propostas da Nova Museologia deixaram os museus “imersos em uma atmosfera mais criativa e dinâmica, atentos aos contextos sociais e às questões da atualidade”, ao invés da antiga “perspectiva estática e imóvel” (MARTINS, 2017, p. 83).

¹⁹ Exposições que se desenvolvem apenas na internet.

²⁰ Este conceito é discutido por vários teóricos no que tange à função social da museologia. Nesta pesquisa, o conceito de função social está diretamente relacionado à acessibilidade em suas diversas formas de representação, como atitudinal, financeira, cultural e comunicacional.

²¹ Conceito discutido no capítulo anterior, lembrando o conceito de Museus Acessíveis como aqueles que ampliam o processo de percepção e acesso em toda a sua extensão, como a econômica, social, arquitetônica, comunicacional, dentre outras.

Sobre o mesmo momento histórico em que a Nova Museologia foi criada, o museólogo Bruno Brulon (2012) afirma que o museu, objeto da museologia, passou por várias transformações ligadas a seus antecedentes históricos. Brulon destaca que o processo de construção do museu contemporâneo começou no final do século XIX e somente teve o “reconhecimento cem anos depois com a Nova Museologia e o entendimento, no ICOFOM, do Museu como fenômeno social” (BRULON, 2012). O autor fecha o raciocínio abordando o ponto crucial para a presente pesquisa:

[...] há aí uma mudança de atitude que faz com que os museus deixem de olhar apenas para dentro de suas coleções e passem a ver o que está do lado de fora: as pessoas. No entanto, esta nova postura do Museu se viu em experiências práticas diversas, que nem sempre são lembradas na historiografia do seu desenvolvimento (BRULON, 2012, p.62).

Em suas pesquisas, Brulon mostra que, a partir de 1947, desde a criação da UNESCO e do ICOM, foram criados alguns museus temáticos que alteravam a ênfase dos objetos para os visitantes, como o museu para crianças nos Estados Unidos. O objetivo específico destes museus é “ensinar, dando subsídios para a passagem das crianças à vida adulta” (BRULON, 2012, p.62). Certamente, as criações de outros museus dentro do mesmo contexto, cuja maior valorização são as comunidades, seguem objetivos semelhantes aos do museu da criança nos Estados Unidos. Brulon (2012) conclui a ideia afirmando que os museus tiveram que ajustar suas expectativas, passando a considerar o público não como simples “observadores”, mas como verdadeiros “atores”.

Os estudos de público, como já foi colocado, direcionam-se para uma questão de extrema relevância para o ponto ao qual esta pesquisa se propõe analisar: a percepção das pessoas com deficiência visual e, principalmente, as que possuem cegueira adquirida em exposições de arte com recursos digitais. Quando o público do museu é reconhecido através das pesquisas internas ampliam-se as oportunidades da inserção dos indivíduos com suas particularidades e/ou desenvolvimento dos museus inclusivos. Assim, o museu se torna aberto às propostas de comunicações acessíveis a todos os tipos de público, incluindo o público alvo desta pesquisa, as pessoas com cegueira adquirida.

Segundo Sarraf (2015), a acessibilidade aplicada aos espaços culturais, incluindo os museus, “indica que todas as esferas envolvidas no acesso ao patrimônio cultural [...] devem estar ao alcance de todos os indivíduos, perceptíveis a todas as formas de comunicação [...] possibilitando autonomia dos usuários” (SARRAF 2015, p.65). Assim, o ponto crucial que surge a partir das ideias apresentadas dizem respeito à autonomia dos visitantes nos espaços expositivos – não apenas a autonomia de

deslocamento no espaço, mas acima de tudo a autossuficiência no que diz respeito à percepção do que é exposto. Ao analisar os recursos expográfico utilizados em diversas exposições museológicas, observa-se a predominância de elementos visuais, dentre os quais destacam-se a cor, a luz, os textos e os suportes como componentes fundamentais para o processo de comunicação museológica. Obviamente, estes são elementos ligados ao design, quase que exclusivamente referentes aos estímulos visuais.

Estudos ligados ao campo da comunicação, mais especificamente ao “marketing sensorial”, apontam a supremacia e relevância dos recursos visuais nesse processo, uma vez que, as sociedades mais desenvolvidas tecnologicamente acostumaram-se a perceber estes estímulos com mais intensidade e, com isso, a valorizar as informações que são emitidas visualmente. Sobre o ato de comunicar, Sarraf (2015) destaca: “os espaços culturais precisam mudar sua linguagem em todas as formas de relacionamento com o público para se tornar acessíveis, uma vez que suas origens históricas e sociais [são] ligadas à primazia visual” (SARRAF, 2015, p.66).

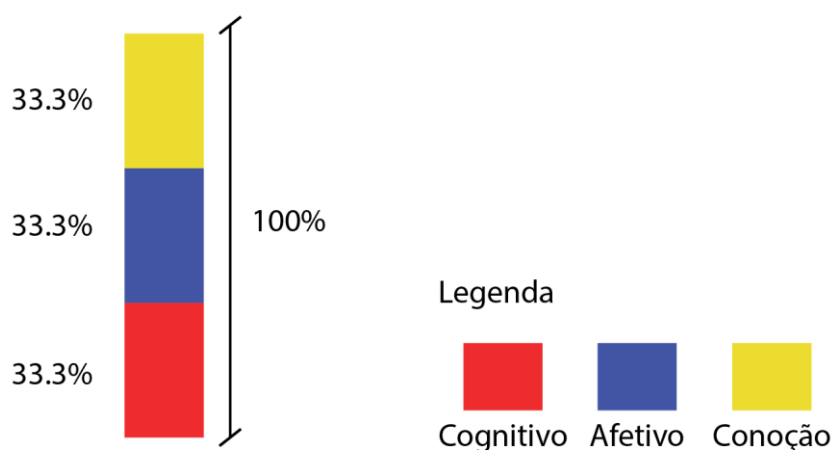
Ainda neste contexto e à luz do campo da comunicação – mais especificamente do Design e do Marketing – pode-se apontar o Marketing Sensorial como recurso, mesmo que intuitivo, presente nas exposições. Sophie Rieunier²² (2004) doutora em Marketing Sensorial, caracteriza esse tipo de marketing como um ramo da comunicação que objetiva atingir o intangível no momento da escolha do consumidor. Certamente, nas exposições museológicas o intuito, em sua grande maioria, não é a venda ou compra das obras de artes, no entanto, os recursos visuais atraem e provocam a atenção dos visitantes da mesma forma como nos ambientes comerciais, cujo estímulo, encantamento e interesse pelo objeto (ou conceito) exposto estão em voga.

Marc Gobé (2001), pesquisador da temática Marketing Sensorial e especialista em comportamento de consumidores, apresenta importantes reflexões sobre estes que, nesta pesquisa, serão comparados aos visitantes dos museus em seu papel de consumidores de cultura. Consideramos que tal comparação poderia ser realizada uma vez que nas pesquisas de Marketing Sensorial os indivíduos são apresentados com variáveis que os influenciam nas tomadas de decisões quando da aquisição de produtos. Nos museus, os indivíduos passam por processos semelhantes durante a escolha/atração por uma obra, sala expositiva ou recurso comunicacional de uma galeria. Tais processos de escolha e atração estão diretamente ligados aos aspectos

²² Doutora em Marketing Sensorial, do *Laboratoire CREREG UMR, Université de Rennes, França.*

cognitivos, afetivos e a conação – termo proveniente da área da psicologia que significa aspecto do processo mental e/ou do comportamento que faz com que estes tendam a se transformar. Atividade mental que, como a cognição e afeto nos impedem de realizar um ato intencional baseado nos nossos conhecimentos prévios. Impulsos e intenção comportamental/atitude – intenção de agir.

Gráfico 1: Comportamento do consumidor – comparação com público de museus.



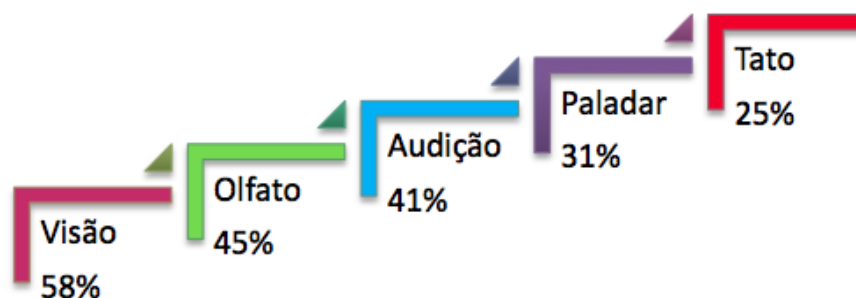
Fonte: Adaptado Schiffman e Kunuk, 2005.

Concluindo o pensamento de Marc Gobé (2001) e o inserindo no contexto dos museus, o sentido visual desempenha um papel fundamental – o de surpreender/atrair os visitantes –, funcionando como uma ponte para as emoções, transmitindo sensações de emoção e divertimento, conforto e prazer.

A valorização dos múltiplos estímulos sensoriais mostra-se de grande importância para o processo de construção do conhecimento humano e na produção de significados, tendo sido também tópico de reflexão desde os primeiros tempos da filosofia. No entanto, o estímulo visual é o que seria sempre mais explorado no âmbito das exposições museológicas, o que seria, até certo ponto, compreensível, tendo em vista que os museus se instituíram a partir das coleções de objetos. O instituto Internacional de Pesquisa Millward Brown²³ realizou um estudo em 13 países com o intuito de perceber qual a porcentagem hierárquica de utilização dos sentidos pelos consumidores:

²³ Millward Brown é uma empresa de pesquisa líder e global, especializada em pesquisas de propaganda, comunicações de marketing e mídia.

Gráfico 2: impacto dos Sentidos



Fonte: Adaptado de Undstrom (2005)

O gráfico mostra quais os sentidos sofrem maior impacto durante a primeira exposição ao produto exposto e, conseqüentemente, qual a primeira percepção do produto exposto. Segundo a pesquisa, mais de um sentido pode ser estimulado ao mesmo tempo, podendo estar no mesmo grau de importância dentro da análise. O sentido visual representa mais da metade do grau de importância quando o público busca produtos ou objetos em exposição. Desta forma, segundo Morrin e Ratneshwar (2003), a visão resulta na ampliação da percepção do indivíduo no que se refere aos produtos.

Outro dado importante foi apresentado por Guida Duarte (2014) ao afirmar que a visão tem grande potencial de registro na memória humana (2014, p. 41). Dentro do espaço expositivo, a memória, como ponto de extrema importância, será melhor detalhada no decorrer desta pesquisa. Sobre o espaço expositivo, Scheiner (2003) conclui que “o controle excessivo e absoluto da técnica [expositiva]” – forma, espaço, tempo, som, luz, cor, objeto e conteúdo – pode criar “magníficos espetáculos visuais ou multimídia, que mobilizem os sentidos do visitante no plano cognitivo ou motor” (2003, p. 2, *grifo nosso*). No mesmo texto, Scheiner enfatiza a “importância do olhar” – sentido aqui, compreendido como ato de ver – a partir das visões de Mathilde Bellaigue e Leyla Perrone-Moises (1992). Segundo Scheiner, é através do olhar, dentro do ‘mundo da museologia’, que se inicia o conhecimento”. Tal afirmação, que corrobora o império da comunicação visual, inclui logo em seguida, em suas análises críticas sobre o ato de expor, que “o olhar, partindo do visível” colaborará para extrapolar o domínio da matéria para o plano do intangível (SCHEINER, 2003).

2.3 A Percepção Multidimensional nos Museus de Arte

A relação entre comunicação e percepção é o que motiva esta pesquisa, uma vez que os processos comunicacionais em Museus estão profundamente ligados às diferentes formas de percepção do público. Especificamente para esta pesquisa, as pessoas com cegueira adquirida, cuja percepção está intimamente unida aos outros órgãos do sentido que não sejam pelos estímulos visuais.

A escolha do público, se deve especificamente ao fato de que a cegueira adquirida apresentar em algumas pesquisas (melhor detalhadas ao longo desta unidade da dissertação) alguma relação com a memória. Mesmo que essa seja remota e, em alguns casos inexistente, a presente pesquisa leva em consideração a memória proveniente da primeira infância.

Assim, para analisar a percepção das pessoas com cegueira adquirida é importante considerar que a comunicação trabalha todos os sentidos, o que Scheiner identifica como caráter “multidimensional de comunicação” (SCHEINER, 2003, p3). Neste item será desenvolvido conceitos da Gestalt e Neurociência, importantes ferramentas para compreender o processo perceptivo das pessoas com cegueira adquirida.

Desta forma, a Gestalt ajuda a comprovar que as experiências multidimensionais no processo de comunicação “permitem que toda a ampla gama de experiências visuais, táteis, aurais e emocionais impregnem o processo, transformando o observador em participante ‘ativo’ e permitindo maior grau de imersão no conjunto a ser comunicado” (SCHEINER, 2003, p.3). E a neurociência vai apresentar estudos fisiológicos em relação aos estímulos externos ao corpo das pessoas com cegueira adquirida.

2.3.1 Percepção sensorial e Predominância dos estímulos visuais - Percepção visual

O termo percepção tem origem no latim *perceptio, ónis* que significa, segundo o dicionário Houaiss (2002), o ato de compreender, faculdade de perceber, sensação física interpretada através da experiência e consciência dos elementos do meio ambiente através da sensação física. A percepção está compreendida na etapa final do processo comunicacional, momento em que o receptor, através das sensações, compreenderá/perceberá a mensagem transmitida. A bibliografia sobre o tema aponta, principalmente, para a existência de diversos estímulos, no entanto, acentua a supremacia dos cinco sentidos da percepção humana: tato, olfato, paladar, audição e a visão. Existem outras formas de perceber pelos sentidos, como por exemplo a propriocepção, cinestesia e termoccepção. A “propriocepção” é muito importante no

processo de percepção do próprio corpo, e este é o sentido responsável por reconhecer/perceber o local no qual o corpo se encontrar no espaço; a “cinestesia” seria a percepção da posição e do equilíbrio das várias partes do corpo e de seu movimento no espaço; e, por fim, a “termocepção”, que é a percepção da temperatura em um nível interno corporal. Certamente todas as diferentes formas de percepção são importantes dentro do processo comunicacional museal.

Como a percepção dentro dos museus está diretamente ligada à tipologia específica de cada museu, este será o ponto que inicia esta investigação. Há os museus que provocam uma percepção contemplativa, ou uma necessidade de compreensão por meio de narrativas, ou uma interação por experiências, e outros que induzem à descoberta. Para uma comunicação efetiva, cada estímulo deve ser levado em consideração dentro do processo de percepção, uma vez que, a forma de expor os objetos direcionará a forma pela qual o visitante se posicionará dentro do museu.

Os museus de arte, que representam o foco de análise desta pesquisa, em sua maioria, poderiam ser enquadrados como museus que motivam uma percepção contemplativa, ou seja, em muitos casos as obras de arte são expostas acompanhadas por suas legendas, podendo estar inseridas em vitrines, protegidas com barreiras de segurança, isto é, com uso de recursos que impedem o toque e uma aproximação direta. Assim como também podem acontecer com os outros tipos de museus, no entanto essas ações estão presentes em uma maior proporção nos museus de arte. Outra característica dos museus onde a percepção contemplativa é predominante é a presença de assentos dentro das galerias que reafirmam o processo de contemplação dos visitantes. Conclui-se, assim, que o sentido visual é o mais explorado dentro desse tipo de percepção contemplativa.

Antes de discorrer sobre comunicação multidimensional nos museus, importante reforçar a ideia de que “os museus são usados pelas pessoas” (BRULON, 2012, p.56) e que são instituições caracterizadas “como um serviço social idiossincrático que fornece uma experiência particular, o museu não é apenas um espaço para a contemplação de algo mais [...] ele funciona com a experiência de nós mesmos em uma arena humana determinada” (BRULON, 2012, p.56). Brulon contextualiza os espaços museais dentro da perspectiva da Nova Museologia, citada no capítulo anterior. A comunicação prevalente nos dias atuais desenvolveu-se em conceitos predominantemente visuais.

A origem dos espaços culturais está fundamentalmente ligada ao período do fim da idade Média e início do Renascimento na Europa. Nesse período, surgiram os primeiros representantes da categoria de espaços culturais: os museus, que em um primeiro momento eram privados e foram progressivamente abertos aos cidadãos. Nas

práticas de gestão e extroversão desses espaços, o sentido da visão e o desprezo pelos sentidos de proximidade (audição, tato, olfato e o paladar) faziam parte de uma construção social, religiosa e política ligada aos preceitos da burguesia, classe social em plena ascensão (SARRAF, 2015, p.33).

A realidade expográfica, ou melhor, a comunicação nas exposições museológicas, desde o momento da criação dos primeiros museus, como apresentado acima pela especialista em Museologia Viviane Sarraf (2015), sempre esteve ligada mais diretamente à percepção visual. Sendo assim, muitos projetos expográficos estão embasados em teorias que levam em conta a percepção visual, como acontece com a Gestalt. A Gestalt é uma linha da psicologia que estuda a percepção humana a partir dos estímulos externos, principalmente ligado à percepção da forma diante do olhar. Segundo Durozoi e Roussel (2006) “Para a psicologia, é o ato pelo qual o espírito organiza suas sensações e reconhece um objeto exterior. Designa também o resultado desse ato” (DUROZOI; ROUSSEL, 2006, p. 26). Tal segmento teórico da psicologia focaliza as atenções aos estímulos visuais e, conseqüentemente, reforça a predominância visual dentro dos museus. Isso se deve ao fato das escolas superiores de Arquitetura e Design –responsáveis pela formação dos profissionais que lidam diretamente com o processo de criação dos *layouts* dentro das exposições.

2.3.2 Percepção pela Gestalt

A Gestalt apresenta ferramentas necessárias para analisar as perspectivas visuais dentro das exposições, isso se deve ao fato de que “a Gestalt entende que é de suma importância a disposição em que são apresentados à percepção os elementos unitários que compõem o todo” (BOCK, 2004, p.1). Entendendo que, em grande maioria, estes elementos unitários presentes nas exposições são formados por componentes visuais, a escolha pela teoria nascida na Alemanha, se justifica devido a necessidade de compreensão perceptivo pelo âmbito dos recursos visuais.

Como foi enfatizado, a comunicação museal é, em grande parte, visual. No entanto, alguns visitantes, como os que possuem deficiência visual ou cegueira, não percebem os recursos visuais, tendo como estímulos perceptivos, quase que exclusivamente, outros que não têm como base a luz, base para a efetivação da visão. Para este público, a percepção pode se dar por meio de outros estímulos sensoriais, como por ondas sonoras ou pelo toque. Desta forma, surge a necessidade de estudar os estímulos e as percepções provocadas pelos outros estímulos sensoriais como os táteis e auditivos, que podem estar presentes nas exposições.

O estudo da percepção acontece em diversas áreas do conhecimento. A psicologia pesquisa ativamente tal ação – o ato de perceber – e, em diversos momentos, como os históricos e culturais, enfim, nas variáveis maneiras de interação do tema perante a comunidade. O pesquisador Inglês, Roberson Davidoff (1983), conceitua a percepção como um processo de organização e interpretação dos dados sensoriais recebidos para desenvolver a consciência de si mesmo e do ambiente (DAVIDOFF, 1983, p. 38).

Já no campo das Artes Visuais, a artista plástica Rosangella Leote (2015), caracteriza a percepção ao afirmar que “convencionamos que percepção se aplicaria a um evento que é construído a partir de processos subjacentes, os quais são os processos perceptivos” (2015, p. 76). Assim, a percepção é considerada um fenômeno composto por condições. Ainda sobre o tema, Leote (2015) complementa, “ao travar-se um estado inicial de relação com a coisa percebida [estímulo], já estamos experimentando este fenômeno. Os demais estados de sentimento e conscientização precedem o juízo sobre o fenômeno” (LEOTE, 2015, p. 74). Assim, de maneira ampla, a percepção é entendida como fenômeno no campo das Belas Artes e depende de diversos fatores, incluindo a bagagem relativa às experiências do indivíduo, levando em conta os aspectos mentais de cada um.

Na filosofia, Maurice Merleau-Ponty, autor francês que viveu no início do século passado, expôs seu pensamento sobre a teoria de percepção e sensação, por ele criada:

Construímos a percepção com o percebido. E, como o percebido ele mesmo não é evidente acessível a não ser pela percepção, não compreendemos finalmente nem um nem outro. Estamos presos ao mundo e não chegamos a nos destacar dele para passar à consciência do mundo. Se nós o fizéssemos, veríamos que a qualidade nunca é experimentada imediatamente e que toda consciência é consciência de algo. Este “algo” alias não é necessariamente um objeto identificável (MERLEAU-PONTY, Maurice. 1999 [1945], p.26).

A fala de Merleau-Ponty mistura as experiências das percepções do “real” às percepções de imagem por representações visuais (presentes no universo do visual). Quando as percepções são expostas pelo intangível, ou seja, por diversas formas sensoriais, forma-se o “real” – esta criação será pessoal e intransferível. Desta forma, cada indivíduo construiria o seu mundo “real”. Considerando que, para Merleau-Ponty, a maioria dos visitantes são pessoas sem deficiência visuais – videntes plenos, as teorias citadas fazem sentido para essa parcela dos visitantes. No entanto, a percepção das pessoas com deficiência visual ou cegas acontece através de outros sentidos, como a audição e o tato e, desta forma, a criação do “real” não terá

influência direta deste “algo” por Merleau-Ponty citado, se for levado em consideração apenas a percepção pelo campo visual.

E ainda, seguindo a linha dos estudos sobre a percepção visual, compreende-se a importância dos autores Santaella e Noth (2015) no que diz respeito a análises sobre semiótica, em suas propostas sobre a percepção do mundo visual:

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios das imagens não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagem como representações mentais que não tenham surgido de imagens daquele que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo (SANTAELLA, NOTH, 2015, p.15).

Os dois modelos de imagem propostos pelos autores Santaella e Noth são corroborados, sob outro ponto de vista, pelo filósofo Merleau-Ponty:

Nós construímos, pela ótica e pela geometria, o fragmento do mundo cuja imagem pode formar-se a cada momento em nossa retina. Tudo aquilo que está fora desse perímetro, não se refletindo em nenhuma superfície sensível, não age sobre nossa visão mais do que a luz em nossos olhos fechados. Ora, a experiência não oferece nada de semelhante e nós nunca compreenderemos, a partir do mundo, o que é *campo visual* (MERLEAU-PONTY, 1999. p.26).

As ideias são congruentes, Merleau-Ponty e Santaella levam em consideração as percepções visuais a partir de estímulos luminosos que incidem nos objetos materiais e geram a formação do objeto para o indivíduo vidente, em seguida o fenômeno da percepção visual do mundo tangível. Por essa citação acima, observa-se que Merleau-Ponty e Santaella levam em consideração o processo neuroquímico da percepção visual. Porém, com cada teórico utiliza palavras e recursos específicos de suas respectivas áreas: filosofia e semiótica.

Voltando aos conceitos sobre percepção, Max Wertheimer, destacado representante da teoria da Gestalt, afirma que os indivíduos percebem os “objetos da mesma maneira como percebemos o movimento aparente, isto é, como totalidades unificadas, e não como aglomerados de sensações individuais” (WERTHEIMER *apud* SCHULTZ, 2015 p.309). Outra questão levantada por Schultz (2015) sobre a percepção se refere ao processo de organização que ocorre instantaneamente quando um indivíduo recebe estímulos sensoriais, assim, “partes do campo perceptivo se combinam, unindo-se para formar estruturas [...] A organização da percepção é

espontânea e inevitável sempre que olhamos ao nosso redor” (SCHULTZ, 2015 p.309).

Certamente, os estímulos visuais podem estimular outros órgãos dos sentidos, como o tato, audição. No entanto, a teoria da Gestalt preocupa-se, em grande parte, com os elementos visuais e pela forma como os indivíduos os percebem, quase não problematizando os outros estímulos sensoriais.

Para compreender um pouco melhor a linha de pensamento da Gestalt é importante voltar um pouco no tempo, quando a psicofísica estava em voga – final do século XIX início do XX. A psicóloga Ana Mercês Bock (2004) afirma que “Ernst Mach, físico, e Christian Von Ehrenfels, filósofo e psicólogo, desenvolviam uma psicofísica com estudos sobre as sensações (o dado psicológico) de espaço-forma e tempo-forma (o dado físico) e podem ser considerados como os mais diretos antecessores da Gestalt” (MATOS, 2006, p.40). Em seguida, os psicólogos alemães, Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Koffka iniciaram estudos psicofísicos que relacionavam forma e percepção. As pesquisas começaram por estudos sobre percepção e sensação de movimento – a Gestalt queria desvendar os processos psicológicos envolvidos na ilusão de ótica, levando em consideração os estímulos físicos. Segundo esta teoria, os estímulos físicos são percebidos pelos terminais nervosos contidos nos órgãos sensoriais para que aconteça em cada indivíduo o fenômeno da percepção – e, desta forma, cada um criará sua própria realidade, distinta da que seria a “real”. Sobre a Gestalt, Santaella e Noth afirmam o seguinte:

O Gestaltismo traz um primeiro modelo para a interpretação da imagem como um signo autônomo. Formas visuais são unidades de percepção independentes da linguagem. No campo visual, as figuras são percebidas, em sua totalidade, como formas. As totalidades aparecem como algo que é mais do que o somatório de suas partes. A percepção acontece, então, não de maneira reprodutiva, mas sim como um processo construtivo da nova organização do campo visual. (SANTAELLA E NOTH, 2010, p.44).

A Gestalt, apesar de surgir imersa em conceitos a partir de imagens visuais, pode ser utilizada nos processos de percepção que vinculam outros sentidos, como o tato, o olfato e a audição, uma vez que, a formação de imagens mentais será formada por estímulos externos, provenientes dos mais variados sentidos. E para isso, Santaella completa dizendo “apesar de formas não possuírem um significado conceitual concreto, elas podem como invariantes visuais do campo visual, ser interpretadas como unidades semióticas autônomas” (SANTAELLA, 2010, p. 44).

2.3.3 Percepção pela Neurociência

Após breve estudo sobre a percepção à luz da Gestalt, a pesquisa busca compreender a problemática da percepção pela visão da neurociência. Nesta área a fisiologia e a memória são fatores relevantes no desenvolvimento dos processos teóricos, o que pode contribuir para a compreensão da percepção das pessoas com deficiência visuais diante de obras de arte com recursos digitais. Tudo isso porque muitos estímulos são percebidos fisiologicamente e armazenados na memória dos indivíduos que são o foco dessa pesquisa – as pessoas com cegueira adquirida. O neurocientista António Damásio (2011) afirma que a...

percepção está intimamente ligada à memória e é através dela que os indivíduos podem localizar os depósitos pulverizados de informação que apreendem estando no mundo, respeitando toda a influência do inconsciente genômico (instruções do DNA) e do inconsciente cognitivo (DAMÁSIO, 2011, p. 76).

Alguns autores como Richard Magill (1984), proveniente do campo da saúde, ressaltam a importância da visão para o processo da percepção nos dias atuais. Para o autor, a visão é o sentido dominante, fonte primária entre o sentido auditivo e proprioceptores, envolvidos no desempenho de habilidades motoras, quando se procura adquirir a informação necessária para produzir uma resposta. Para o autor, quando a visão está disponível, a pessoa tende a confiar nela para obter a informação, mesmo que outra modalidade sensorial possa promover informações mais úteis para uma resposta adequada. Magill (1984) denomina esta capacidade de interpretação dos estímulos externos ao corpo por percepção. Já no livro Princípios da Neurociências, de Hudspeth (2014), são apresentadas informações sobre a codificação sensorial:

A informação sensorial é definida como a atividade neural originada da estimulação de células receptoras em partes específicas do corpo. Esses sentidos incluem os cinco sentidos clássicos mais uma variedade de modalidades não reconhecidas pelos antigos, mas essenciais às funções do organismo: as sensações somáticas da propriocepção (postura e movimento do próprio corpo), prurido e temperatura; as sensações viscerais (consciente e inconsciente) necessárias para a homeostase; e os sentidos vestibulares de equilíbrio (a posição do corpo no campo gravitacional) e os movimentos da cabeça (HUDSPETH, 2014, p.393).

Assim, será através das atividades neurais que o corpo realizará o fenômeno da percepção sensorial. O autor destaca a grande relevância dos órgãos dos sentidos para o estudo da percepção do indivíduo, seja ele ou não uma pessoa com deficiência visual:

A força de estímulo mais baixa que um indivíduo pode detectar o limiar sensorial. Os limiares normalmente são determinados de forma

estática, apresentando-se a um participante uma série de estímulos com amplitudes ao acaso. A PORCENTAGEM de vezes que o participante relata ter detectado o estímulo é colocada em um gráfico em função da amplitude do estímulo, formando uma relação denominada função psicométrica. Por convenção, o limiar é definido como a amplitude de estímulos detectada em metade das tentativas. Os limiares também podem ser determinados pelo método dos limites, no qual o participante informa a intensidade de um estímulo que diminui progressivamente não mais é detectado, ou a intensidade em que um estímulo crescente é detectado (HUDSPETH, 2014, p.395).

A partir dessa colocação, conclui-se que a percepção dos estímulos externos é única, individual e, muitas vezes, incomparável e imensurável. Ainda sobre essa particularidade da percepção, o cientista Hudspeth (2014) afirma que a “medida de limiares sensoriais é uma técnica diagnóstica útil para determinar a função sensorial em modalidades individuais” (HUDSPETH, 2014, p. 395). Segundo o autor, um limiar elevado pode sinalizar uma anormalidade nos receptores sensoriais, podendo ser para mais ou para menos, no processo de percepção. Assim, uma lesão, o envelhecimento, deficiências nas propriedades de condução nervosa – como a esclerose múltipla, por exemplo, ou uma lesão em área específica do encéfalo – podem provocar diminuição da percepção sensorial do indivíduo.

Dentro da proposta de mensurar a percepção, Hudspeth afirma que o cientista S.S. Stevens, desenvolveu um processo metodológico e conceitual em psicofísica chamado de “estimulação de magnitude”. Segundo essa técnica, os “participantes utilizam uma escala numérica para atribuir um valor à intensidade de sensações experimentada sob estímulos de diferentes amplitudes” (HUDSPETH, 2014, p. 396).

Para concluir essa ideia sobre a particularidade na percepção dos indivíduos, outra forma de medida quantitativa da percepção de estímulos foi criada em 1865 pelo oftalmologista holandês Franciscus Donders (1818-1889), DONDERS, 1865 apud HUDSPETH, 2014.

O método consiste em medir em indivíduos, que recebem determinado estímulo em um mesmo intervalo de tempo. No entanto, apesar de estímulo e tempo serem iguais, o tempo de resposta ao estímulo era diferente em cada indivíduo, fazendo com que cada um percebesse uma intensidade ou qualidade diferente de estímulo.

DONDERS, 1865 apud HUDSPETH, 2014.

Diante dessas informações vindas da área da neurociência, observa-se a reflexão de Hudspeth (2014): “Uma questão tem intrigado tanto filósofos quanto cientistas: as sensações experimentadas refletem acuradamente os estímulos que as produzem, ou o conhecimento do mundo é inerentemente subjetivo e impreciso?”

(HUDSPETH, 2014, p.394). O questionamento levantado pelo neurocientista leva a uma reflexão que se aproxima da proposta teórica sobre “museu fenômeno” de Teresa Scheiner, pela qual a percepção leva ao desenvolvimento do “real”. Assim, como acontece com a teoria sobre a criação da imagem dos autores Santaella e Noth, a teoria destes autores revela que a criação do “real” acontecerá na mente, sendo que, cada indivíduo a criará à sua maneira, buscando, em sua mente, dados para esta função neuronal. Confirmando esse pensamento, Hudspeth coloca:

Ao analisar-se a experiência sensorial, é importante perceber que as sensações conscientes humanas diferem qualitativamente das propriedades físicas dos estímulos, pois, como previram Kant e os idealistas, o sistema nervoso extrai apenas certos fragmentos de informação de cada estímulo, ao mesmo tempo em que ignora outros (HUDSPETH, 2014, p.401).

Para finalizar a relação entre comunicação e percepção e introduzir a proposta da pesquisa, que consiste em analisar a percepção das pessoas com cegueira adquirida é importante considerar que a comunicação trabalha todos os sentidos, o que Scheiner identifica como caráter “multidimensional de comunicação” (SCHEINER, 2003, p3).

2.4 Percepção multimodal

A percepção multimodal funde os conceitos “multimodal”, que se refere ao que possui simultaneamente vários meios de comunicação, e “percepção”, que está ligada ao ato de compreender e à sensação física experimentada por meio da consciência dos elementos do meio ambiente²⁴. Entende-se por percepção multimodal, portanto, a faculdade de apreensão provocada pelas variedades de estímulos sensoriais externos ao corpo humano. Assim, conclui-se que em um espaço com características da comunicação multimodal se apresenta através de uma diversidade de recursos sensoriais, tais como fala, gestos, textos, processamento de imagem, potencializando a comunicação destinada à uma grande variedade de públicos e suas individualidades perceptivas.

Sobre o processo de participação dos visitantes em museus, Bruno Brulon (2012) coloca que

O “experimental” (em seu sentido amplo e ilimitado) supera o “contemplar” – que até então vinha sendo percebido como a única

²⁴ As definições das palavras Multimodal e Percepção foram extraídas do dicionário Houaiss (2002) e do Dicionário on line (<https://www.dicio.com.br/multimodal/>)

experiência possível – no novo museu que nasce a partir das novas formas que se apresentam, principalmente ao longo do século XX. E é o nascimento dos museus exploratórios que coroa essa (r)evolução. Embora alguns museus de ciência e tecnologia, além de alguns dos *Children's Museums*, já utilizassem o recurso das exposições interativas e as técnicas de demonstração, estes eram mais simplistas e mais estruturais do que experimentais, e estavam centrados na indústria e na tecnologia, em vez de priorizarem o ensino das ciências (BRULON, 2012, p.63).

David Dean (1996) apresenta quatro tipos de percepção do público visitante dos museus: a contemplação, a compreensão, a descoberta e a interação. O tipo “compreensão” está focado nas apresentações contextuais e temáticas, geralmente ocorrendo em museus históricos, arqueológicos e etnográficos. Nesse caso, as maiores características são a contextualização dos objetos no tempo, espaço e em relação ao tema. Já a percepção considerada de “descoberta” respondem ao sentido exploratório, muito comuns em museus de ciência naturais, possuindo características de exploração de espécimes, grupos e categorias dentro das ciências. Os museus cuja percepção se caracteriza pelo tipo “interação” utilizam, em sua maioria, recursos de multimídia e experimentação direta com o visitante. Esse tipo, muito comum em museus de ciência e tecnologia, tem suas características inscritas no campo das respostas cinestéticas. E por fim, os museus que se caracterizam pela “contemplação”, nos quais o foco é a observação do tipo estético, comuns em museus de arte e muito relacionada aos estímulos visuais.

Os museus de arte estão caracterizados como espaços de percepção contemplativa, segundo a definição de Dean (1996), apresentando-se como locais onde os visitantes se comportam de forma passiva, com pouca ou nenhuma participação. Dentro da mesma pesquisa, Dean apresenta três maneiras de absorção das informações, que podem ser pela linguagem, audição ou por textos escritos. No entanto, é completamente compreensível que os outros dois sentidos não citados por Dean também colaborem no processo da absorção das informações. Em todos os tipos de percepção citadas por Dean o indivíduo terá que decodificar os significados absorvidos pelos sentidos e, desta forma, apresentam-se na mente.

Neil Fleming (2001) criou em 1992 a técnica de mapeamento de estilos de aprendizagem, a VARK – Visual, Aural-Read, Write and Kinesthetic – que representam os quatro canais de absorção das informações: visual, auditivo, leitura/escrita e sinestésico. Segundo Fleming (2001), a última forma de aprendizado é sensorial “as pessoas com aprendizado sinestésico preferem aprender fazendo as tarefas por si só. Eles usualmente têm muita energia e gostam de utilizar o toque, o movimento e a interação com seu ambiente”.

E por fim, consideraremos especificamente as imagens, estímulo que é oferecido quase que exclusivamente pela visão. Em alguns momentos as imagens apresentam-se com outros recursos sensoriais como o sonoro e o tátil. Somar todas as formas de absorção de informações é possível se aproximar do que seria a percepção multimodal. A passagem do visitante menos participativo para um mais ativo diante das exposições dos museus é uma característica alimentada pela Nova Museologia. Para confirmar essa ideia, a museóloga Cristina Santos (1999), afirma que “a passagem do sujeito passivo e contemplativo para o sujeito que age e transforma a realidade. Nessa perspectiva, o preservar é substituído pelo apropriar-se do patrimônio cultural, buscando a construção de uma nova prática social” (SANTOS, 1999, p.9).

As palavras de Santos corroboram as propostas de uma comunicação mais acessível aos visitantes, que respeite suas particularidades, ou melhor, ratificam o conceito de Museus Acessíveis. Os museus que prezam por uma comunicação mais amplamente sensorial reafirmam a importância da inclusão da comunidade na dinâmica do museu. Nos museus onde ocorre uma comunicação de forma multimodal, todos os públicos recebem os benefícios. Segundo Viviane Sarraf (2015), nos países europeus e nos Estados Unidos os recursos da comunicação multimodal beneficiam visitantes “estrangeiros, idosos, numerosas famílias com crianças, jovens e bebês, [...] que conseguem utilizar, atividades inclusivas por meio dos recursos sensoriais” (SARRAF, 2015, p.76).

Essas relações mais participativas devem ocorrer dentro dos museus, considerando que o espaço expositivo:

[...] é ainda uma poderosíssima instancia relacional, um vigoroso instrumento mediático que não apenas conjuga pessoas e objetos, mas também – e principalmente – conjuga pessoas e pessoas: as que fizeram os objetos, as que fizeram a exposição, as que trabalham com o público, as que visitam o museu, as que não estão no museu, mas falam e escrevem sobre a exposição (SCHEINER, 2003, p.2).

Assim, as exposições como maior estímulos sensoriais, componentes da comunicação museal, podem colaborar para o processo participativo do visitante nos museus. Tereza Scheiner (2003) explica o conceito de um espaço relacional, apresentando que este “significa buscar entender, em profundidade, as infinitas e delicadas nuances de trocas simbólicas possibilitadas pela imersão do corpo humano no espaço expositivo” (SCHEINER, 2003, p.2). Tais trocas acontecem nos museus acessíveis – com características de uma comunicação multissensorial. Muito dificilmente uma exposição que leve o indivíduo à uma percepção contemplativa proporcionará este estado de interatividade, já que a proposta perceptiva advém dos

recursos expográfico, como os que exploram uma gama de recursos sensoriais, no entanto, em sua grande maioria voltados aos estímulos visuais. E neste caso, a interatividade não compreende somente a relação entre o visitante e o objeto de arte exposto, mas, entre indivíduos, o objeto e outros recursos comunicacionais. E Scheiner completa o pensamento ao afirmar que, “esta imersão será tão mais intensa e efetiva quanto mais abertos forem os modos de controle das articulações entre forma, espaço, tempo, som, luz, cor, objeto e conteúdos” (SCHEINER, 2003, p.2).

Muitos dos recursos expográficos podem ser caracterizados dentro dos estímulos visuais, tais como luz e cor, desta forma, a preocupação no processo de manipulação ocorre sobre estes, como os citados por Scheiner. Assim sobre a amplitude de todos os recursos sensoriais.

Quero dizer que o controle excessivo e absoluto da técnica pode ajudar a criar magníficos espetáculos visuais ou multimídia, que mobilizem os sentidos do visitante no plano cognitivo ou motor, mas que dificilmente poderão gerar instâncias de verdadeira mobilização afetiva (SCHEINER, 2003, p.2).

Tais recursos expográficos podem colaborar no processo de uma comunicacional voltada aos recursos sensorial e por consequência tornar o espaço museal mais acessível e participativo. Martins (2017) complementa ao afirmar que ao se romper com...

[...] as estruturas ‘autoritárias’ do museu abrindo espaço para um “novo modelo de comunicação, o emergente, que parte da participação sensorial, emocional e física do público e se afasta do modelo de comunicação tradicional, de transmissão de mensagem do especialista (MARTINS, 2017, p.131).

Este “modelo emergente”²⁵ colocado por Patrícia Martins (2017) explica que de comunicação em museus “procura o diálogo e a participação ativa entre o público e o objeto cultural, a concessão da comunicação museológica deve partir de um olhar democrático baseado no respeito pela diversidade do público” (MARTINS, 2017, p.132). Sendo assim, a comunicação expográfica gera interação recíproca entre o emissor e o destinatário. A referida comunicação sensorial, nos dias atuais, está muito voltada aos recursos digitais, tais como os provenientes das TIC`s (Tecnologias de Informação e Comunicação). Muitos desses recursos se manifestam na forma dos aplicativos, jogos digitais, QR Codes, realidades aumentadas, aparatos que se movem com a presença humana. Um exemplo é a obra Shrink do artista belga, Lawrence Malstaf, exposta no FILE²⁶. Com o intuito de provocar sensações diversas, mas

²⁵ Termo criado pela autora portuguesa referindo-se ao que foi aqui utilizado como “museus acessíveis”, desenvolvido pela autora brasileira, Viviane Sarraf em 2015.

²⁶ FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. É uma organização cultural sem fins lucrativos que viabiliza uma reflexão atual sobre as principais questões do universo eletrônico-

claramente imersivas – a partir de um dispositivo que suga o ar dentro de duas folhas de plástico, enquanto outro tubo mantém o fluxo de oxigênio para o visitante – a obra dá a impressão de estar embalando o participante a vácuo. A obra Shrink só funciona com a interatividade do público. Nessa instalação o indivíduo controla o fluxo de ar pelos canos introduzidos entre as folhas plásticas que, por meio da tecnologia digital, corta ou injeta ar para dentro do espaço interativo.

Figura 1: Instalação do artista Lawrence Malstaf com recursos interativos tecnológicos a partir da presença humana



Fonte: Foto elaborada pelo autor.

É notório a crescente transformação tecnológica digital dentro dos espaços expográficos, sendo, como afirma Scheiner, “no plano afetivo que se elabora a comunicação” o mesmo espaço onde “a mente e o corpo se mobilizam em conjunto [...] para novos saberes, novas visões de mundo, novas experiências, novas possibilidades de percepção” (SCHEINER, 2003, p.2). Esse espaço expográfico recebe grande quantidade de recursos tecnológicos com o intuito de ampliar a comunicação e, de certa maneira, podem elevar o nível de percepção dos indivíduos, já que, potencialmente, baseiam-se em diversos recursos sensoriais.

O excesso de tecnologias também pode provocar danos às propostas expográficas, como coloca Helena Uzeda (2016) ao questionar: “o uso intensivo das mídias digitais nas exposições poderia modificar de forma irreversível a relação comunicacional com o público na mesma intensidade que vêm alternando o cotidiano contemporâneo?” (UZEDA, 2016, p.3). A utilização dos recursos digitais “visam

aprofundar o nível de experiência dos visitantes nas exposições”, no entanto, o excesso desses recursos visuais acaba “reformatando sua própria percepção do ‘real’²⁷ criando uma nova capacidade de interagir e compreender o mundo” (UZEDA, 2016, p.2). O equilíbrio entre as experiências por meio dos recursos digitais e o uso de tecnologias analógicas podem ser bem dosadas e, mesmo assim, promover uma excelente aceitação por parte do público visitante. Para a autora:

A visão das exposições como canais de transmissão de informações e de formulações de significados foi sendo construída ao longo do século 20, com uma crescente valorização da comunicação como função e de recepção de mensagens e percepção dos acervos [...] (UZEDA, 2016, p.11).

Isso gera uma característica que se reflete nos dias atuais: o excesso do uso das mídias digitais tende a deixar o visitante mais participativo. Tal interatividade permite ao público co-criar, mudar o percurso, buscar um dado específico dentro da mesma exposição, exatamente como acontece com o fato de poder ou não acessar tal imagem, ou texto através de um link presente em um *QR Code*, ou através da utilização de óculos com realidade virtual. Enfim, o público ao interagir com alguma proposta dessas citadas, cria a partir do *feedback* – pesquisas de público demonstra isso – o discurso narrativo e a estrutura estética das exposições. Com tudo isso, Uzeda (2016) afirma:

A preocupação em surpreender plasticamente o visitante, com recursos digitais espetaculares, por vezes, superpõe-se à tarefa de interpretar o acervo e de facilitar a recepção de informações sobre os objetos expostos, na tentativa de equipará-las ao nível perceptivo da contemporaneidade (UZEDA, 2016, p.11).

Ampliando a discussão no que tange as pessoas com deficiência visual, o uso de algumas tecnologias digitais, como os que utilizam sons e informações táteis, ampliam a participação/interatividade quando aliadas a outros recursos sensoriais ou às tecnologias assistivas. Caso contrário, como foi afirmado por Helena Uzeda, os recursos digitais, principalmente os visuais, tais como realidade aumentada ou projeções em paredes ou em suportes que não acrescentam informações além dos recursos visuais podem dispersar a atenção dos visitantes, independente de ter ou não deficiências.

2.5 Tecnologia assistiva em museus

²⁷ Conceito proposto pela museóloga Teresa Scheiner, melhor trabalhado no próximo item deste capítulo.

As Novas Tecnologias, principalmente as digitais, carregam consigo grande base para o desenvolvimento de outras tecnologias que, como função primordial, são criadas para facilitar a comunicação entre os espaços culturais e os visitantes – as pessoas com deficiência que em algum momento receberão tais recursos. No entanto, os recursos comunicacionais potencializam a comunicação entre os indivíduos, principalmente pensando nas particularidades. As tecnologias assistivas ainda se apresentam como recursos pouco explorados em toda sua potencialidade em relação às pesquisas acadêmicas, e desta forma, mostram-se como novidade e com pouca produção teórica.

Tecnologia Assistiva auxilia a comunicação entre o objeto exposto e o visitante. Rita Bersch defini a expressão: “Tecnologia Assistiva – TA é um termo utilizado para identificar todo o arsenal de recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência e consequentemente promover vida independente e inclusão” (BERSCH, 2008)

Segundo Ana Fátima Ferreira (2011), museóloga, “as tecnologias assistivas são classificadas como recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais das pessoas com deficiência e, consequentemente, promover sua independência e inclusão” (FERREIRA, 2011, p.67). Já Tavares (2013) conceitua tecnologia assistiva como “recurso que promoverá a ampliação de uma habilidade funcional deficitária, ou possibilitará a realização da função desejada e que se encontra impedida” (TAVARES, 2013). Conclui-se, assim, que as tecnologias assistivas servem para facilitar a comunicação entre o objeto ou espaço, podendo ser tangível ou intangível e o sujeito, podendo ser ou não uma pessoa com deficiência. Assim, o recurso ou serviço²⁸ mediador promoverá o empoderamento e autonomia das pessoas com deficiência.

Segundo Martins (2017), é responsabilidade dos museus “estudar e acomodar os direitos específicos de cada público, que muitas vezes ocorrem pela adaptação de técnicas utilizadas em outros meios”. As técnicas podem ser várias, tendo Eduardo Cardoso (2016), doutor em design com pesquisa em acessibilidade, apresentado sete estratégias de comunicação, representadas através do infográfico mostrado abaixo. O autor lista os recursos acessíveis para diferentes públicos, são eles (Figura 4): “audioguias; Libras – Língua Brasileira de Sinais; Recursos táteis, que podem englobar maquetes táteis, taxidermias, réplicas e toque em artefatos originais; a audiodescrição; texto ampliado; o Braille; e o *closed caption*” (CARDOSO, 2016, p.58).

²⁸ Aqui um mediador poderá servir como parte de uma comunicação acessível - recurso assistivo. O interprete de libras se encaixa nessa definição.

Figura 2: Principais tipos de recursos da tecnologia assistiva em museus.



Fonte: Eduardo Cardoso (CARDOSO, 2016, p.59)

2.6 Museu Fenômeno e comunicação visual

A comunicação realizada em exposições museológicas apresenta-se, majoritariamente, pelo uso de recursos visuais, como vem sendo demonstrado ao longo desse trabalho. Nesse processo comunicacional, que utiliza a exposição museológica como meio está, segundo Devalle (2010), compreendido seu papel de “mediação”. Esse termo embute uma finalidade cultural, caracterizando-se como ação social, uma vez que trata da “dimensão intersubjetiva e social da comunicação”, por meio de manifestações patrimoniais tangíveis ou intangíveis pelos recursos sensoriais das exposições.

Sobre o ato de mediar em exposições, Devalle mostra que pelo uso de recursos expográficos acontece a comunicação entre “um público e uma entidade simbólica (uma obra de arte)” (DEVALLE, 2010). Jean Davallon afirma que “a exposição é o meio da presença, pois reúne fisicamente objeto e visitante” (DAVALLON, 1986, p. 275). Corroborando, Scheiner completa este pensamento ao afirmar que “a exposição é efetivamente o meio da presença – mas não apenas porque reúne pessoas e objetos: ela é a principal voz do Museu como instância de presentificação da memória do homem” (SCHEINER, 2003, p.2).

Sobre estas relações entre homem e obras de arte no universo dos museus, Scheiner (2013) apresenta o Museu como fenômeno num cenário de um contexto subjetivo, considerando, assim, as várias manifestações nas diferentes percepções do “real”, o que para a autora poderá ser melhor compreendido através da filosofia.

Os argumentos sobre o que seria esse “real” estão relacionados às diferentes visões de variados grupos sociais, no tempo e no espaço. Desde os arquiconceitos sobre museus até chegar nos dias atuais:

A relação entre humano e real é agora entendida pela experiência da ordem, no âmbito da representação. Percebido como espécie ou gênero analisável pelas ciências naturais, o humano se articula à natureza pelos mecanismos do saber, articulados num jogo de similitudes. E o museu se alimenta dessa proposta de uma ‘ciência geral da ordem’, incorporando para sempre a função ordenadora, como forma de representar o mundo. Espaço ideal onde exerce a sistemática dessa ordenação, é nele que melhor se elabora, na prática, a síntese epistêmica da rede de interdependências definidoras do saber da época (SCHEINER, 2013, p.365).

Desta forma, Scheiner destaca que a percepção do “real” acontece pelos órgãos dos sentidos, e “a ideia de ‘mostruário’ [exposições contemplativas] reduz os sentidos à prevalência da visão. Conhecer passa a ser antes de tudo, observar.” (SCHEINER, 1999). Assim, os estudos da área do Marketing, que evidenciam a percepção dos indivíduos em relação aos estímulos sensoriais presentes nos meios de comunicação, e também as teorias sobre a supremacia visual nos meios de comunicação corroboram com as visões sobre percepção do “real” propostas por Teresa Scheiner, o que gera a importância do estudo sobre a percepção dos cegos nos espaços museais, uma vez que os estímulos efetivados pelo sistema visual geram uma variedade de percepções do “real”. Assim, conclui que:

Este é o momento em que se percebe que é no espaço entre o real interior e o real exterior que se dá a compreensão e a formação da identidade; e que se torna possível analisar os constantes entrecruzamentos simbólicos que levam à mudança cultural e às representações coletivas. É também o momento em que florescem as teorias antropológicas, que buscam compreender as relações entre cultura e território por meio da análise das estruturas simbólicas de casa grupo cultural; e ainda as teorias sociológicas – que, baseadas no conceito positivista de que as ideias são ‘fatos sociais’, buscam analisar as percepções de mundo das diferentes sociedades, para entender como cada uma delas se organiza hierarquicamente, informada por suas concepções. Para assim proceder, antropologia e sociologia classificam os homens “como antes se classificavam as coisas, buscando uma relação entre o sistema social e o sistema lógico de cada sociedade (SCHEINER, 1998; 1999 a, p. 369).

A percepção do real interior e o real exterior acontece majoritariamente, como pontuados por Teresa Scheiner, por intermédio da visão. Os outros órgãos dos sentidos, como o olfato, o paladar, o tato e audição, contribuem com menor intensidade, não por serem menos eficientes que a visão, mas pela predominância visual no campo da comunicação. E, por fim, fica o questionamento: de que forma as pessoas com deficiência visual ou com cegueira adquirida percebem obras de arte em

museus e em exposições, nas quais predominam estímulos visuais, em especial os digitais?

Sobre o espaço imagético da comunicação visual, Santaella e Noth (2010) contribuem ao afirmar que o mundo das imagens está dividido em dois domínios: o primeiro seria composto pelas imagens visuais, onde se encontram os desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e imagens cinematográficas, dentre outras; sendo o segundo, o domínio composto pelas imagens imateriais, as mesmas que são criadas na mente. Aqui, o intangível é representado pelas “visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais” (SANTAELLA; NOTH, 2010, p.15).

Claramente, a percepção visual é o foco desta teoria, principalmente, em relação ao primeiro domínio – o das imagens visuais. No entanto, o universo das imagens intangíveis, mentais, pode ser gerado por diversos outros sentidos, como o olfato, o paladar, o tato e a audição. Ainda sobre essa diferente forma de sentir as imagens, Santaella e Noth comungam com a teoria de Tereza Scheiner. Para os autores:

A polaridade fundamental entre a imagem como representação visual e como imaginação mental se reflete, em muitas culturas, nas opiniões divididas sobre as imagens. As imagens mentais, seja como ideias ou modelos (desde Platão) ou também como sonhos (desde Freud), podem, pelo menos quase sempre, no Ocidente, ser valorizadas positivamente, já que elas, segundo seus apologistas, são a essência das coisas, do pensamento ou até mesmo da aproximação de Deus (SANTAELLA; NOTH, 2010, p37).

No museu entendido como fenômeno, Helena Uzeda (2016) afirma que “as dramáticas transformações ocorridas no campo das comunicações têm afetado o nível de atenção dos indivíduos, reformatando sua própria percepção do ‘real’ e criando uma nova capacidade de interagir e compreender o mundo” (UZEDA, 2016, p. 2). Como o museu fenômeno compartilha as tecnologias e os pensamentos da contemporaneidade, a interatividade, proposta por estas tecnologias, deve estar presente nas exposições museológicas e, obviamente, participa do processo de percepção do público – com ou sem deficiência visual.

Cabe, neste momento, retomar o conceito da palavra percepção, já que a partir da compreensão do museu fenômeno proposto por Teresa Scheiner, a percepção do “real” passa a ter grande relevância dentro das percepções das pessoas com deficiências visual ou cegas nos museus de obras de arte. Esta pesquisa apontou duas áreas do conhecimento que analisam a percepção: a psicologia e a neurociência. O objetivo em trazer essas duas áreas para abordar a percepção se deve ao fato de a primeira trabalhar com representações mentais – como o modelo de representação da

imagem proposta por Santaella e Noth – e a segunda, com representações fisiológicas.

A psicologia entende o processo de percepção por diversas linhas de pensamento, no entanto, o trabalho analisou a teoria da Gestalt, ou psicologia da Forma²⁹, por apresentar e analisar elementos da comunicação voltados aos ambientes expositivos. Já a neurociência apresenta uma visão fisiológica da percepção, visando conhecer estes estímulos e como eles se manifestam, campo de extrema importância dentro do âmbito dessa pesquisa, por auxiliar a compreender as exposições de Arte Digital, e de que forma ocorre sua percepção por pessoas com deficiência visual e cegueira adquirida.

Em 1999, Merleau-Ponty desenvolveu a teoria do campo visual³⁰, colocando-a como “o meio singular no qual as noções contraditórias se entrecruzam porque os objetos não estão postos ali no terreno do ser” (MERLEAU-PONTY, 1999. p.27). De uma certa forma é possível comparar as diferentes formas de percepção que os indivíduos podem experimentar nas exposições de obras de arte. Certamente, a percepção do “real” presente na teoria sobre museu fenômeno de Tereza Scheiner, apresenta algum nível de semelhança à expressão citada por Merleau-Ponty “não estão postos ali no terreno do ser”, ou seja, cada indivíduo realizará suas percepções do “real” e, a partir delas, poderá criar sua própria “realidade”. Por fim, uma vez que, após a percepção por outros meios dos sentidos, imagens poderão ser representadas na mente dos visitantes, como afirma o segundo modelo proposto por Santaella e Noth, gerando assim, uma percepção de um “real” individual.

²⁹ A pesquisa analisou a teoria da Gestalt pelo fato de estar embasa nos estímulos visuais.

³⁰ Expressão utilizada por Merleau em 1999.

CAPÍTULO 3

A processo perceptivo das Pessoas com Deficiência Visual em exposições de Arte Digital ou Obras de Arte com recursos digitais – estudo da cegueira adquirida

3. A processo perceptivo das Pessoas com Deficiência Visual em exposições de Arte Digital ou Obras de Arte com recursos digitais – estudo da cegueira adquirida

David Dean (1996) classifica os Museus Contemplativos como estrutura perceptiva voltada aos recursos visuais, enquanto os Museus de Ciências seriam construídos baseado num tipo de percepção destinado à Interatividade, e conseqüentemente, estas exposições, mais participativas, abrigam, facilmente, as exposições de Arte Digital ou que utilizam recursos digitais. Obras de Arte não são, necessariamente, expostas somente num tipo de Museu, no entanto, existirá adequações quanto ao tipo de percepção proposta. As Obras de Arte Digital ou Obras de Arte com recursos digitais se adaptam facilmente aos Museus de Ciência pela própria estrutura digital e interativa neles desenvolvida. Muitos Museus de Ciência estimulam a participação do público se contrapondo aos Museus Contemplativos que incitam a observação e apreciação do visitante a uma certa distância das obras expostas.

No entanto, exposições de obras de arte digital ou nas quais há grande relevância de recursos digitais seguem os posicionamentos das instituições que as acolhem, dos Curadores e dos artistas. O ato de mesclar as propostas perceptivas – contemplação e interação – pode auxiliar no processo de comunicação e, conseqüentemente, do sistema perceptivo do público, em especial das pessoas com deficiência visual.

A preocupação em garantir certa autonomia ao público com deficiência está prevista na constituição e em diversas outras legislações que amparam e resguardam os direitos de todos os cidadãos. Dentro desta realidade, os Museus que serão objeto de análise desta dissertação almejam adequação, buscando estimular a comunicação para deixá-la acessível a todos os visitantes.

Neste capítulo o tema “comunicação acessível” e “percepção” das pessoas com cegueira adquirida – sujeitos dessa pesquisa – será melhor desenvolvido.

3.1 - Deficiência visual, cegueira adquirida e memória

Sobre os conceitos de deficiência, como visto no primeiro capítulo, basicamente pode ser resumido pelo Decreto número 3298/99, que regulamenta a Lei 7853/89, no Art 3º:

Considera-se:

I – deficiência – toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado normal para o ser humano;

II – deficiência permanente – aquela que ocorreu ou se estabilizou durante um período de tempo suficiente para não permitir recuperação ou ter probabilidade de que se altere, apesar de novos tratamentos; e

III – incapacidade – uma redução efetiva e acentuada da capacidade de integração social, com necessidade de equipamentos, adaptações, meios ou recursos especiais para que a pessoa portadora de deficiência possa receber ou transmitir informações necessárias ao seu bem-estar pessoal e ao desempenho de função ou atividade a ser exercida (LEI 7853/89, no Art 3º).

Esta lei, mesmo com alguns termos que soam ultrapassados para os dias atuais (2019), entre eles, “pessoa portadora de deficiência”, e ainda com algumas afirmações superadas³¹, ainda caracterizam o termo “deficiência” quanto ao que o senso comum acredita ser limitações de uma Pessoa com Deficiência. É importante desconstruir alguns pensamentos e afirmações sobre as “limitações” das pessoas com deficiência, como os presentes nas Leis elaboradas até o final da década de 2010. Este ponto não é o foco desta pesquisa, apenas um alerta quanto a necessidade de atualização dessa abordagem.

Para corroborar com o pensamento apresentado acima, se faz necessário citar um pensamento filosófico que enfatiza o fato de que todos os indivíduos apresentam algum tipo de deficiência – aparentes ou não –, e/ou apresentam algum potencial para utilizar recursos da acessibilidade. Tal reflexão leva em consideração o fator envelhecimento do corpo físico do indivíduo, que desencadeia uma redução do potencial perceptivo dos órgãos dos sentidos. Sobre esta ideia, a coordenadora de uma ONG³² voltada para pessoas com deficiências em Belo Horizonte – Luciane Kattaoui – afirmou em uma de suas palestras que todos nós somos pessoas com deficiências, sendo que algumas pessoas apresentam essas limitações de forma aparente outras não, e certamente em graus e porções diferenciados para cada indivíduo. Luciane Kattaoui finaliza afirmando que cabe a todos nós possuir sensibilidade para compreender as dificuldades de cada um.

Por fim, o Decreto nº 7.612, de 17 de novembro de 2011, afirma sobre as deficiências que “aquelas que têm impedimentos de longo prazo de natureza física,

³¹ Até mesmo preconceituosas, quando apresentam o termo “anormalidade” para se referir a pessoas com deficiência ou quando afirmam que uma pessoa com deficiência nunca mais poderá retornar a ações “a” de integração social, levando em consideração um padrão para se usufruir uma ação social, ou qualquer outro ponto que exija a interação do homem.

³² ONG Crepúsculo, Centro de Desenvolvimento Humano, criado e coordenado pela Terapeuta ocupacional, Luciane Kattaoui.

mental³³, intelectual ou sensorial, os quais em integração com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdades de condições com as demais pessoas”, são consideradas “pessoas com deficiência”. A finalidade deste Decreto é a de “promover, por meio da integração e articulação de políticas, programas e ações, o exercício pleno equitativo dos direitos das pessoas com deficiência” (BRASIL, 2011). Assim, de maneira mais madura (e ainda não eficiente) sobre a realidade das pessoas com deficiência, o referido Decreto procura amenizar as diferenças buscando ações equitativas dentro das ações culturais, buscando pontos de interação dos indivíduos uns com os outros.

Existe um consenso popular de que a palavra “deficiente” é carregada de um sentido pejorativo, contrapondo-se a palavra “eficiente”, significando “capacidade”. E segundo Martha Gil (2000), este pensamento de senso comum está imbuído da seguinte visão: “sendo assim, [a pessoa com deficiência] então é preguiçosa, incompetente e sem inteligência. A ênfase recai no que falta, na limitação, no ‘defeito’, gerando sentimentos como desprezo, indiferença, chacota, piedade ou pena” (GIL, 2000, p.5).

Depois das reflexões sobre o uso do termo deficiência através dos conceitos que constam em legislações e no senso comum popular, o foco desta pesquisa se direciona à compreensão do objeto estudado, as pessoas com deficiência visual, mais especificamente, as pessoas com cegueira adquirida.

O Decreto 3.298, de 20 de dezembro de 1999, consolida as normas de proteção às pessoas com deficiência visual e apresenta outras informações, tais como a definição da expressão “pessoa com deficiência visual”:

Art 4, III – deficiência visual – cegueira, na qual a acuidade visual é igual ou menor que 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; a baixa visão, que significa acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho, com a melhor correção óptica; os casos nos quais a somatória da medida do campo visual em ambos os olhos for igual ou menor que 60°; ou a ocorrência simultânea de quaisquer das condições anteriores;

Já no site da Fundação Dorina Nowill³⁴, para cegos, o conceito da expressão deficiência visual é apresentado como:

A deficiência visual é definida como a perda total ou parcial, congênita ou adquirida, da visão. O nível de acuidade visual pode variar, o que determina dois grupos de deficiência: Cegueira – há perda da visão ou pouquíssima capacidade de enxergar, o que leva a

³³ Termo em desuso.

³⁴ Organização sem fins lucrativos e de caráter filantrópico com o intuito de promover a inclusão de Pessoas com Deficiência Visual.

pessoa a necessidade de Sistema Braille como meio de leitura e escrita.

Baixa visão ou visão subnormal – caracteriza-se pelo comprometimento do funcionamento visual dos olhos, mesmo após tratamento ou correção. As pessoas com baixa visão podem ler textos impressos ampliados ou com uso de recursos óticos especiais.

Tal definição sobre deficiência visual ganha relevância quando é concebida por pessoas com deficiência visual ou que convivem e conhecem de perto a realidade desse público. É o caso da Fundação Dorina Nowill que, como citado acima, apresenta uma definição embasada em termos técnicos no que tange a relação da acuidade visual e pela convivência direta com as pessoas com deficiência visual. Martha Gil (2000) apresenta algumas informações sobre a expressão “deficiência visual”, importantes para o processo de entendimento sobre o sujeito da pesquisa. Os graus de visão obedecem a um amplo espectro de possibilidades, que vai da cegueira total até a visão perfeita. A expressão “deficiência visual se refere ao espectro que vai da cegueira até a visão subnormal” (GIL, 2000, p.6). E explicando um pouco mais sobre visão subnormal, Gil afirma que o termo, também conhecido como baixa visão, se refere a uma alteração da “capacidade funcional decorrente de fatores como rebaixamento significativo da acuidade visual, redução importante do campo visual e da sensibilidade aos contrastes e limitação de outras capacidades” (GIL, 2000, p.6).

Um ponto de extrema importância consiste no meio termo entre cegueira e boa visão. As “patologias como miopia, estrabismo, astigmatismo, ambliopia³⁵, hipermetropia, que não constituem necessariamente deficiência visual, mas que na infância devem ser identificadas e tratadas o mais rapidamente possível, pois podem interferir no processo de desenvolvimento e na aprendizagem” (GIL, 2000, p.6). Ainda que a afirmação da autora seja válida, tal preocupação não deve ocorrer somente na infância, mas em todas as fases da vida. Certamente, os recursos da comunicação sensorial e assitiva podem estar presentes em todos os lugares, não somente em locais onde há predomínio de pessoas com deficiência visual.

Segundo dados do IBGE, de 2010, existem 528.624 cegos, 6.056.654 pessoas com baixa visão e mais de 29 milhões de brasileiros que declaram possuir alguma dificuldade permanente de enxergar, totalizando 6.5 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência visual.

Martha Gil (2000) comenta a existência de duas formas de cegueira, a adquirida e a congênita, destacando que “o indivíduo que nasce com o sentido da visão, perdendo-o mais tarde, guarda memórias visuais, conseguindo se lembrar das

³⁵ Termo utilizado em Portugal para Pessoa com Baixa Visão.

imagens, luzes e cores que conheceu, e isso é muito útil para sua readaptação” (GIL, 2000, p.10). Já Neves (2011) identifica três tipos de cegueira: a congênita, que surge do nascimento ao primeiro ano de idade; a adquirida, que pode ser precoce, se ocorrer até o terceiro ano de idade, e a adquirida, que pode surgir após os três anos de idade.

Para esta pesquisa, o foco serão as pessoas com cegueira adquirida na última fase descrita por Neves – após o terceiro ano de idade. Isso se justifica pelo fato da memória visual ainda presente nestas pessoas. Mesmo considerando a memória como algo relativo, a pesquisa levará em consideração a memória como diferencial entre as pessoas com cegueira.

Martha Gil (2000) afirma que quando um indivíduo perde a visão, outras perdas também são sentidas, como as “emocionais; das habilidades básicas (mobilidade, execução das atividades diárias); da atividade profissional; da comunicação; e da personalidade como um todo” (GIL, 2000, p.9). Nesse caso, a memória passa a ser estimulada com mais frequência. A autora comenta que “quem nasce sem a capacidade da visão, jamais pode formar uma memória visual, possuir lembranças visuais” (Gil, 2000, p.8). No entanto, a memória pode ser formada por diversos outros estímulos sensoriais, que não a visão, continuando presente, de diferentes formas, dentro da mente de cada indivíduo. Desta forma, alguns pensamentos são discutidos, como acontece na seguinte afirmação:

para quem enxerga, é impossível imaginar a vida sem qualquer forma visual ou sem cor, porque as imagens e as cores fazem parte de nosso pensamento. Não basta fechar os olhos e tentar reproduzir o comportamento de um cego pois, tendo memória visual, a pessoa tem consciência do que não está vendo (GIL, 2000, p.9).

A princípio, essa fala apresenta o pensamento da maioria das pessoas – o senso comum –, no entanto, é importante reconhecer a dominância dos estímulos visuais na sociedade contemporânea. A cultura visual é predominante em Museus, Centros Culturais, Cinemas, enfim, numa diversidade de espaços, onde as manifestações culturais acontecem. Como é baixa a exploração dos outros estímulos sensoriais – como o tato, o olfato e paladar – a citação de Gil ganha força e se torna senso comum.

A título de exemplo, observa-se o seguinte raciocínio: pensar um sabor de uma fruta nunca antes experimentado ou mesmo imaginar um lugar geográfico que nunca foi visitado mostra-se algo possível para todos os indivíduos. Para alimentar tal experiência podemos contar com informações externas e com outros estímulos sensoriais que nos permitem criar relações e estabelecer analogias. Outro ponto que colabora com a imaginação de tal sabor ou de um local geográfico (incluindo a paisagem, a temperatura do ambiente, dentre outros fatores) são as referências

secundárias como as transmitidas por imagens fotográficas e por histórias contadas por terceiros. São os estímulos sensoriais que chegam até os indivíduos por outros órgãos que não só pela visão. Todos esses elementos colaboram no processo de construção do “real” - daquela realidade nunca antes experienciada.

Já nos domínios da memória e sob o olhar dos antropólogos Meirelles e Pedde (2014), o processo de aprendizado, base para criação da memória, é apresentado da seguinte forma:

tem-se então que toda forma de apreensão da realidade deve estar situada no tempo e no espaço de modo que, aquilo que hoje faz sentido, amanhã pode não o fazer. Pensando em termos cognitivos e, também, à luz da antropologia, o mundo tal como o percebemos é construído de modo relacional (MEIRELLES; PEDDE, 2014, p.2).

Esta passagem reflete as questões sobre a percepção do tempo, do espaço e, de que forma, cada indivíduo cria a sua percepção do “real”. As percepções serão as responsáveis pela criação da memória e, conseqüentemente do “real”, o mundo construído de modo relacional e individual. Assim, todos os estímulos serão utilizados na construção do “real”.

Já a relação da memória com a cegueira adquirida está intimamente ligada às conexões que os sujeitos – e nesse ponto independe de ser ou não cego – estabelecem uns com os outros e com o universo que os rodeiam. Meirelles e Pedde (2014) corroboram tal pensamento ao afirmar que as “conexões não são aleatórias, e sim, o resultado de experiências vividas e compartilhadas por um determinado grupo ou sociedade, a partir de diferentes campos de contingência” (MEIRELLES; PEDDE, 2014, p.2).

A memória estabelece relações entre um grupo social e todos que reconhecem tal manifestação cultural como patrimônio. Assim, o desenvolvimento da memória, segundo Meirelles e Pedde (2014) é reforçado com o cultivo/preservação do patrimônio pela comunidade que permeia o indivíduo.

Tudo aquilo que vemos, sentimos e tocamos só assume valor no interior de diferentes tradições, sejam elas religiosas, políticas, econômicas, culturais etc. São tradições inventadas como a Kalevala (LÖNNROT, 1978), são apropriações que são feitas de tradições culturais de outros grupos que, reinventadas, assumem novo valor como o caso do jazz (HOBBSAWN, 1991), enfim, são coisas que só fazem sentido para aqueles que no interior de uma comunidade imaginada (ANDERSON, 2008) as têm como constituintes de sua identidade (MEIRELLES; PEDDE, 2014, p.3, grifo nosso).

A expressão “comunidade imaginada” citada por Meirelles e Pedde (2014) está relacionada ao que apresentamos ao longo da dissertação como o “real” – expressão explorada anteriormente. Sendo assim, neste contexto, a “comunidade imaginada” é

criada e alimentada durante o processo de percepção e preservação do patrimônio³⁶. A partir das relações criadas entre o bem patrimonial percebido e o indivíduo que as cria é que se estabelece o sentimento de pertencimento e de identidade, fator responsável pela manutenção de tal sentimento na memória. Partindo para o *design* emocional e as relações dos objetos em sua materialidade com o ser humano, Marc Gobé (2010) afirma que, “as identidades emocionais ajudam a criar e equilibrar os estímulos sensoriais e visuais certos que despertarão sentimentos nas pessoas” (GOBÉ, 2010, p.118).

Em dado momento a emoção apresenta-se com grande relevância dentro do processo de construção e solidificação da memória. Para que a memória volte à tona em outro processo perceptivo e estabeleça as devidas relações entre o objeto percebido e a memória – como as apresentadas no processo de percepção de um sabor nunca antes experimentado –, o indivíduo buscará por meio de estímulos fisiológicos³⁷, decorrentes dos órgãos dos sentidos, fazer com que estes cheguem até o cérebro. Lopes (2012) diz que quando o público interage com um produto ou objeto exposto, o seu estado emocional é alterado, já Desmet e Hekkert (2007), pesquisadores do *Design* Industrial, afirmam que o processo de interação passa por três componentes: a experiência estética, a experiência de significado e a experiência emocional.

O princípio das experiências emocionais dentro do contexto da cegueira adquirida pode ser interpretado da mesma forma como acontece com as pessoas videntes, uma vez que já existem referências visuais acumuladas. As diferentes formas de experiências são estimuladas por diversas características dos indivíduos, como afirma Desmet e Hekkert (2007). Segundo os pesquisadores, a experiência que gera a emoção será moldada pelas características do próprio indivíduo, tais como a personalidade, gostos e pontos específicos da cultura que o acolhe, e também através das características do objeto exposto como forma, textura e cor, facilitando a formação do sentimento emocional.

Todas as ações e processos que estão envolvidos, tais como ações físicas e processos perceptivos e cognitivos (por exemplo, percepção, exploração, utilização, memória, comparação e compreensão), contribuirão para a experiência. Além disso, a experiência é sempre influenciada pelas circunstâncias (por exemplo físicas, sociais econômicas) em que a interação tem lugar importante (DESMET, 2007).

³⁶ A pesquisa focaliza o patrimônio cultural com recursos digitais, no entanto, poderia se considerar outros objetos tangíveis e intangíveis.

³⁷ Estímulos provocados pelos sentidos, como acontece com o tato. Os terminais nervosos presentes nas pontas dos dedos irão produzir substâncias neuroquímicas para fechar o processo de percepção no encéfalo.

As experiências são criadas pelos estímulos externos que geram emoções, em seguida a memória será ativada mais fortemente a partir das relações que a mente humana cria com os estímulos. Certamente deve-se considerar a mutabilidade das coisas, sendo assim, uma lembrança pode não corresponder com fidelidade aos estímulos atuais. No entanto, as memórias podem colaborar para a criação, ou recriação das coisas contemporâneas. As pessoas com cegueira adquirida e indivíduos videntes acabam buscando algumas referências por meio de sensações geradas pelos estímulos visuais. Meirelles e Pedde (2013), afirmam que:

A organização que hierarquiza o campo visual está diretamente ligada ao *acúmulo de experiências anteriores* (AUMONT, 1993, p. 139) do sujeito histórico, que se dá a partir das mais diversas instâncias socializadoras e da sua vivência cotidiana, como já nos ocupamos anteriormente. Assim, ver é ao mesmo tempo viver e reviver, pois os significados do ver, de alguma forma, já estão dados pelas experiências anteriores do próprio sujeito e/ou de narrativas que a ele chegaram. O ver, portanto, é também um campo de sentidos e sentimentos. E são esses sentimentos e sentidos que dão “existência” e “vida” a determinados lugares, tradições e coisas que, mais tarde, por serem percebíveis e tangíveis, adquirirão, quando reconhecidos pelo Estado, o status de patrimônio (MEIRELLES; PEDDE, 2013, p.4).

Assim, independente de ser ou não pessoa com deficiência visual – cegueira adquirida – o processo de organização das memórias adquiridas pelas experiências anteriores ocorrerá como uma forma de “reviver”. É importante reforçar que o “ver” é um “campo de sentidos e sentimentos”, colaborando no processo de construção do “real”, construído pela mente a partir do mundo em que vivemos.

Por fim, colocamos a experiência sensorial que alimentará, juntamente com a memória, o processo cognitivo dos indivíduos. Certamente, em uma sociedade que preza o visual, muitas referências são enviadas e percebidas através do campo do visual. No entanto, o processo cognitivo é amplo e criativo, estabelecendo relações com uma variedade de percepções de recursos sensoriais, buscados pela memória ou armazenados na mesma.

3.2 A fruição das Pessoas com cegueira adquirida em Museus de Arte

A percepção em museus considerados contemplativos por Dean (1996) baseia-se quase exclusivamente na apreensão pela visão, conforme colocado nos capítulos anteriores. Em decorrência disso, o processo perceptivo das pessoas com cegueira adquirida fica comprometido, uma vez que os demais sentidos em muitas exposições ficam preteridos.

De acordo com o conhecimento desenvolvido por outras áreas do conhecimen-

to, como acontece com a Neurociência, a percepção do indivíduo começa a partir dos estímulos captados pelas terminações nervosas, tais como pelas células fotorreceptoras dos olhos e, também por outros canais, localizados no nariz, boca e pele por meio das células com quimiorreceptores (KANDEL, et. 2016, p.394).

O fato é que indivíduos com cegueira adquirida irão perceber o ambiente expositivo e as obras de arte por outros estímulos sensoriais, como os táteis e sonoros. As exposições, principalmente as classificadas por Dean (1996) como interativas, alimentam os órgãos sensoriais das pessoas com cegueira adquirida, uma vez que a participação ativa do público passa a ser considerada. Todavia, as exposições contemplativas, inseridas no contexto da atualidade com suas novas tecnologias digitais já começam a utilizar recursos tecnológicos que se apresentam anexados às obras de arte ou aos elementos expográficos, culminando com a colaboração para uma comunicação mais eficiente. Nem sempre os recursos tecnológicos são acessíveis aos cegos pelo fato de priorizarem, mais uma vez, o sentido visual.

Quando o público é colocado em uma posição passiva, como acontece nas exposições contemplativas, o processo perceptivo ocorre quase que exclusivamente pela visão ou pelos poucos recursos presentes nas galerias expositivas que conseguem atender outros sentidos. Assim, outros fatores irão, certamente, colaborar com o processo comunicacional, como a mediação³⁸ dos educadores, que oferecem informações por meio de narrativas ou através de recursos comunicacionais alternativos às obras que estão expostas, como acontece com os recursos pedagógicos – acessibilidade atitudinal.

Os Museus de Arte exploram os objetos artísticos expondo-os em paredes ou abrigados em vitrines, muitas vezes, os quadros³⁹ são cobertos por vidros, protegidos por barreiras de cordas ou faixas, ou ainda por sensores de presença, que disparam alarmes sonoros com a função de sinalizar uma aproximação excessiva ou mesmo o toque nas obras pelos visitantes. Muitas destas precauções se justificam por exigência de uma conservação preventiva, cujo intuito é prolongar o tempo de vida das obras de arte.

O profissional da Conservação preventiva, Paul Marcon (2009), restaurador-conservador de bens culturais móveis, afirma que existem cinco principais forças, relacionadas à preservação, que agem diretamente sobre as obras de arte: golpes, choques, vibrações, pressão e abrasão. Em caso de manipulação, os esforços de pressão, abrasão e força direta na obra provavelmente ocorrerão durante uma exposição. Em muitos casos, as obras são classificadas quanto à vulnerabilidade e, a partir daí, o

³⁸ Acessibilidade atitudinal.

³⁹ Tipo de manifestação artística visual, também conhecida como pintura.

profissional responsável por sua conservação pode auxiliar no desenvolvimento de projetos acessíveis às pessoas com deficiências, como criando réplicas dos objetos expostos ou através da utilização de recursos mais interativos, como uso de luvas para o manuseio direto das peças pelos visitantes, o que irá depender da vulnerabilidade específica a cada obra.

Postas estas reflexões sobre a preservação e a manipulação direta das obras de arte expostas em museus é compreensível a ausência de permissão do toque direto às pessoas com deficiência visual: a conservação preventiva.

As pessoas com cegueira adquirida, como dito anteriormente, contam com um recurso muito importante durante o processo perceptivo – as imagens e experiências gravadas em sua memória. Um dado importante que deve ser levado em consideração para esta realidade é o capital cultural ainda armazenado pelas lembranças. Após a oferta de informações sobre a obra de arte, por recursos como o da comunicação assistiva, a pessoa com cegueira adquirida, provavelmente, assim como o público vidente, irá inconscientemente relacionar os dados relativos à peça a sua memória.

Os visitantes, com ou sem deficiência visual, buscarão na memória experiências das sensações, estabelecendo, desta forma, relações com os estímulos recebidos no momento de fruição nas galerias de arte.

3.3 Obras de Arte com recursos sensoriais extravisuais

Uma grande parcela de obras de arte inseridas no contexto contemporâneo, ou seja, cujos materiais constitutivos são os mais variados possíveis, e, em muitos casos, imersos em conceitos interativos podem, com a ajuda da memória, previamente registrada para o caso específico das pessoas com cegueira adquirida, auxiliar no processo da percepção. A maneira relacional de percepção é alimentada pelas sensações armazenadas na memória, sendo que alguns artistas exploram essas características por meio das sensações provocadas pela experiência do impacto proporcionado pela obra de arte. Tal afirmação é corroborada pela socióloga Nathalie Heinich, que pesquisa o universo das Artes, quando coloca:

Instalações, performances, *land art*, arte corporal, vídeo, fotografia em cores em grande escala, multimídia e arte cibernética fazem parte do vocabulário básico do artista contemporâneo. Esta é outra grande diferença em relação à arte clássica e moderna, pois durante séculos, até o início da década de 1960, as artes visuais eram produzidas com um pequeno número de materiais bem definidos: óleo, pastel, aquarela, lápis, carvão, água forte; papel, tela, gesso, madeira ou pedra, argila, madeira, bronze... agora tudo mudou. Mesmo sem ver a obra, você consegue adivinhar que se trata de arte contemporânea

apenas lendo sua descrição, como: “latão”, “feltro e graxa”, “telas de TV”, “corais e pão”, “módulos acústicos”, ou, em termos mais amplos, “materiais variados” ou “dimensões variáveis” (HEINICH, 2014, p.378).

Dentro do contexto descrito por Nathalie Heinich, muitas obras de arte são produzidas com materiais efêmeros e, também, com recursos digitais que estimulam as impressões intangíveis. Por essa diversidade de materiais, a arte contemporânea estimula nos visitantes a curiosidade e, conseqüentemente, a vontade de perceber por outros órgãos dos sentidos que fujam do domínio visual, mesmo que inconscientemente. A arte contemporânea está inserida em um momento cujo ato de ver deixa de ser somente fisiológico, e como afirma Meirelles e Pedde (2016), passa a ser, um conjunto de experiências vividas pelo expectador, e é nesta ação “que nos ocupamos de um recorte, de uma parte finita, de tudo aquilo que está ao alcance do nosso olhar” (MEIRELLES; PEDDE, 2016, p.2).

Traçada a nova realidade perceptiva dos visitantes, se faz necessário apresentar outras questões sobre a sensorialidade nas galerias ou locais que acolhem exposições, a partir do movimento da arte contemporânea e a introdução dos recursos digitais.

Assim, chega-se a outro ponto de extrema importância no contexto das obras artísticas da contemporaneidade. Esse olhar relaciona-se ao fato de o momento histórico e conceitual estar ainda em formação no que diz respeito a uma terminologia atualizada sobre essas obras, Heinich (2014) apresenta o contexto histórico das artes contemporâneas a partir da produção artística do francês Daniel Buren (figura 4), que cria linhas e diversos suportes, como paredes, telas, metais etc. Entretanto, para Heinich (2014) a obra do artista contemporâneo francês “não reside naquele material listrado, como a maioria das pessoas suporia num primeiro momento por perceber a proposta conforme os paradigmas clássicos e modernos” (HEINICH, 2014, p.377). Para o artista, a fruição do visitante está diretamente ligada ao “ambiente reconstruído e reorganizado por meio daquilo que Buren chama de *‘outil visual’* (ferramentas visuais). A arte é encontrada, portanto, no contexto em que o objeto proposto (linhas) é inserido, e não no objeto em si” (HEINICH, 2014, p.377). Este argumento apresenta a percepção dos visitantes no processo de fruição das obras de arte contemporâneas. O artista em questão estimula o observador a “mergulhar” num universo de materiais e das diferentes maneiras de expô-los. Neste caso específico, Buren utiliza recursos visuais mesclados às possibilidades arquitetônicas da galeria que acolhe sua obra sempre com o intuito de estimular a percepção dos visitantes.

Por outro lado, as obras de arte que se utilizam de com recursos digitais, de certo modo, modificaram as experiências defendidas pela psicologia da Gestalt, cuja base é a percepção visual – utilizada desde as artes clássicas até às contemporâneas. Heinich (2014) afirma que as percepções visuais tratam da forma como o visitante vê uma obra de arte, “ou se vê um coelho, ou se vê um pato; ou se veem as listras ou se vê o ambiente”, e completa o raciocínio afirmando que “passar de um para o outro depende apenas do tipo de paradigma que você aplica a tudo o que lhe é apresentado como obra de arte” (HEINICH, 2014, p.377).

A produção artística contemporânea passa a carregar consigo a “ideia” de estarem intimamente ligadas ao processo expositivo das mesmas. O fato de as obras estarem imbuídas em conceitos artísticos, as tornam abertas à diversidade dos materiais e, com isso, aos recursos digitais como monitores, sons e projeções. E, em muitos casos, os recursos sensoriais acoplados às obras de arte servem como facilitadores do ato de fruir do visitante.

Figura 3: Instalação do Artista Daniel Buren. Lisson Gallery, Lodon. Fotografia de Jack Hems.



Fonte: Disponível em < <https://www.wallpaper.com/art/daniel-buren-pile-up-lisson-gallery>>
Acesso em: 11 de janeiro de 2019

Outro ponto importante no processo da entrada dos recursos sensoriais às obras de arte é a atividade de mediação. O ato de mediar é um recurso bastante utilizado pelos Museus, Galerias e Centros Culturais que reconhecem a importância da

acessibilidade atitudinal como processo facilitador da comunicação. Amanda Tojal (2007), museóloga e pesquisadora do tema acessibilidade em museus, afirma que:

Cabe, portanto, aos profissionais e educadores de museus, a função de refletir permanentemente sobre a sua prática e sobre o seu papel de mediador, ao desenvolver estratégias aplicadas tanto às questões de produção expográfica, como às ações educativas, relacionadas ao conhecimento, necessidades e potencialidades referentes aos seus públicos, a começar pela valorização desses públicos como sujeitos, com plenas condições de interagir coletivamente e individualmente nesse espaço expositivo, criando e recriando seus códigos e interpretações, bem como, reafirmando a importância cultural e de inclusão social, presente de forma tão significativa na instituição museal (TOJAL, 2007, P.97).

Assim, o educativo, presente na maioria das exposições Museais, de Centros Culturais e Galerias de Arte, acaba ganhando grande importância dentro do processo comunicacional entre obras de arte e o público.

Outros artistas desenvolvem obras de arte com recursos para ampliar a sensorialidade, como é o caso de trabalhos de Hélio Oiticica (1937-1980) expostos no Instituto Inhotim, como “Cosmococa 5 Hendrix-war” (1973) ou também da artista Lygia Clark (1920-1988) com as Máscaras Sensoriais (1967). Lygia Clark provocou a interatividade do visitante por meio do toque, do olfato, dentre outros, ou seja, fazendo-o participar ativamente.

A artista carioca, segundo o historiador da arte, Eduardo Almeida, a partir da década de 1970, deslança nas produções e experimentos sensoriais, com foco nas percepções proporcionadas pelos materiais, tais como formas e texturas, assim como pelos sons e diferentes sabores (ALMEIDA, 2013, p.669).

Os recursos sensoriais podem ser os mais variados possíveis agindo como importantes estímulos para os órgãos dos sentidos humanos.

3.4 Noções sobre conceito de Arte Digital e Obras de Arte com recursos Digitais

Compreender o universo das artes digitais e também das obras de arte que utilizam recursos digitais como forma comunicacional é uma tarefa relativamente complexa, uma vez que, dentro dos conceitos das artes contemporâneas, tais manifestações ainda se encontram em processo de entendimento e conceituação.

A arte digital, nos dias atuais, encontra-se em pleno processo de amadurecimento, seja conceitualmente seja tecnologicamente, além de estar tentando adaptar-se aos recursos materiais e conceituais da atualidade. Por esses motivos,

ainda existe uma dificuldade em conceituar de forma precisa e, também, definir um aspecto que comungue com os valores dos pesquisadores e, até mesmo, pelos artistas que executam tal manifestação. Marcelo Rodrigues (2012), historiador de arte português, apresenta a seguinte reflexão a partir dos conceitos e percursos da arte digital na contemporaneidade:

A maior preocupação é aprender a pensar a arte através dos novos recursos, estabelecer um ponto da situação, aferir das muitas transformações ocorridas nos últimos anos e projetar novas possibilidades de ação e reflexão num futuro imediato (RODRIGUES, 2012, p.8).

As obras de arte digital, segundo Lieser (2009), são todas aquelas “manifestações artísticas realizadas por um computador” e sempre seguindo o formato digital dos “zeros e uns”. Marcelo Rodrigues afirma que nem toda produção digital pode ser considerada obra de arte digital e, desta forma, o campo da arte digital é considerado como “terreno movediço”, uma vez que “a arte digital combina em grande medida arte, ciência e tecnologia” (RODRIGUES, 2012, p.7).

Outro aspecto analisado em relação à definição da expressão “arte digital” por Rodrigues diz respeito a preocupação com a forma pela qual é percebida a “arte através de novos recursos”, sendo assim, a proposta da arte digital é compreender o momento atual, relacionando-o com as grandes transformações ocorridas nas últimas décadas e projetando novas possibilidades de criação em um futuro imediato. E, corroborando com essas reflexões sobre arte digital, Wolf Lieser afirma que “a produção digital como Arte quando conceptualmente se utilizam as possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançável por outros meios” (2009, p. 13), entrando em um consenso sobre a mídia de criação – os computadores pessoais ou outros meios digitais, como celulares, *Ipads* e afins.

Por fim, Lieser define Arte Digital como “Obras de Arte que apresentam uma linguagem visual especificamente mediática e que revelam metacaracterísticas do meio que se encontram” (LIESER, 2009, p. 11). O termo “linguagem visual” se refere tanto ao processo de criação voltado aos termos computacionais quanto, em muitos casos, à maneira das obras serem expostas.

As obras de arte digitais estão diretamente relacionadas com as tecnologias, cuja conexão se expressa por processos de inovação (RODRIGUES, 2012) e, desta forma, “o que muda é, de facto, o processo adaptado pelo artista, a obra é primeiro estruturada e construída no *self*, só depois, escolhido o suporte adequado para a sua realização” (RODRIGUES, 2012, p.8).

Como estão diretamente ligadas às tecnologias podem ser consideradas como artes tecnológicas e, desta forma, a arte digital usa “a tecnologia digital sob a forma de

um processo. Por seu lado, a tecnologia funciona como uma ferramenta ao serviço da capacidade artística e criativa, é um veículo que potencia o aparecimento de novas formas de expressão artística” (RODRIGUES, 2012, p.9).

A artista chinesa que vive na Alemanha, Carla Chan, apresentou um trabalho intitulado “Black Move” (Figura 5) na Bienal de Arte Digital em Belo Horizonte, no ano de 2018, apresentando um texto curatorial que a descrevia como:

instalação de vídeo imersiva composta por três versões diferentes (volume I, II e III) que podem ser implementadas em diferentes configurações. É um drama espacial e uma paisagem virtual que simula a formação e desmembração de uma massa negra amorfa, um desdobramento sensitivo evocador que atravessa entre os limites do físico e o psicológico como experimentado dentro de um espaço esférico escuro (CHAN, 2018).

Figura 4: Arte Digital. Carla Chan, Bienal de Arte Digital, Belo Horizonte, 26 de março a 29 de abril.



Fonte: CHAN, 2018. <https://bienalartedigital.com/portfolio/carla-chan/>. Acesso em 11 de janeiro de 2019

Todos as ideias acima apresentadas seguem a proposta das Novas Tecnologias surgidas no período da década de 1960, “a partir de minimalismo e da arte conceitual, tais como os *happenings*, o grupo *Fluxus*, a performance, a *landart*, a *pop art*, a *videoart* e tecnologia” (SHANKEN, 2015, p.77).

As Novas Tecnologias podem ser compreendidas, segundo Velloso (2014) a partir do contexto da “Revolução Industrial” ou “Terceira Revolução Industrial”. O autor afirma que foi a partir da segunda metade da década de 1970 que o termo ganhou

força, porém, seria no início da década de 1990, mais especificamente, com o advento da Internet, que a expressão se consolidaria na mídia.

Helena Uzeda (2016) apresenta a relação entre tecnologia e o cenário atual no contexto dos Museus:

A associação dos termos gregos “tekhe” – como arte e técnica – e “logos” – como conjunto de saberes, parece insuficiente para conceituar “tecnologia” como a entendemos hoje. Representando a reunião de instrumentos e técnicas que sirvam como auxílio ao desenvolvimento de forma prática do conhecimento científico, as novas tecnologias ampliaram em muito as possibilidades comunicacionais, tornando repentinamente obsoletos recursos que eram tidos como grandes inovações até bem pouco tempo (UZEDA, 2016, p.2).

Assim, muitos artistas contemporâneos passaram a utilizar recursos tecnológicos digitais como parte de seu processo criativo, da mesma forma, os museus passariam a incluí-los para compor os cenários expositivos, colaborando para ampliar a comunicação expográfica.

Seguindo esta ideia de amplificar a abrangência comunicacional, as obras de arte que se utilizam de recursos digitais se inserem na reflexão apontada por Souto e Camara (2010):

Sob o ponto de vista da arte, os projetos de arte em novas mídias são projetos que fazem uso dessas mídias e são interessados nas suas possibilidades culturais, políticas e estéticas (TRIBE ; JANA, 2006). De acordo com Tribe e Jana (2006) a arte em novas mídias está entre o campo da “arte e tecnologia” e a “arte mídia”. A primeira envolve tecnologias que não são necessariamente relacionadas com mídias (ex. Arte eletrônica e arte robótica) e a segunda envolve formas de arte em mídias que não são consideradas novas (ex. Vídeo arte e filme experimental) (SOUTO; CAMARA, 2010, p.2).

Tais recursos digitais podem ser compreendidos como Aplicativos para celulares diretamente ligados à internet da instituição (*wi-fi*) ou aos dados 3G ou 4G dos visitantes. Como exemplo, podem ser citados QR Codes, Realidade Aumentada, Publicação Eletrônica, dentre outros. Uma das funções de tais tecnologias consiste na aproximação do público perante às informações conceituais das obras de arte, objetivando otimizar o processo de informação/comunicação. O QR Code, por exemplo, auxilia a comunicação através do acesso a dados já digitalizados como fotografias, textos, vídeos ou sons. Sob a forma de um código de barras bidimensional disposto ao longo das exposições, os QRs podem ser escaneados pelas câmeras dos celulares individuais, convertendo-se em texto interativo que acessa informações que estão fora do ambiente da exposição. Através de um código QR, que significa *Quick Response* (resposta rápida), difere do código de barras encontrado em embalagens de

produtos por ligar o objeto em exposição a uma página web ou a qualquer outro conteúdo *online*.

Outros recursos digitais apresentam-se anexados às obras de artes, como acontece com os recursos sonoros da audiodescrição e com os *tablets* que armazenam informações digitais (figura 6).

Figura 5: QR Code. Espaço do Conhecimento UFMG, 2015



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

3.5 A percepção das Pessoas com Cegueira Adquirida diante de obras de arte digital e obras de arte com recursos digitais

Existem alguns pontos de vista que são de extrema importância dentro deste item da pesquisa e que merecem ser melhor aprofundados. Todos eles se referem ao processo perceptivo das pessoas com cegueira adquirida, especificamente no que tange à aproximação deste público específico de obras de arte digitais e/ou produções artísticas com recursos digitais.

Os fatores fisiológicos e psíquicos assim como a memória estão profundamente ligados ao ato perceptivo dos visitantes e, em especial, das pessoas com deficiência visual, como no caso da cegueira adquirida. Esta pesquisa espera contribuir para uma reflexão sobre os métodos construtivos das exposições museológicas que utilizam aptidões digitais, seja pela utilização de obras de arte digital ou de recursos comunicacionais digitais.

O processo de percepção aqui analisado se inicia no momento em que a pessoa com cegueira adquirida entra em uma Galeria, Museu ou Centro Cultural,

enfim, em um local que expõe. A percepção do espaço contribuirá ativamente para a formação imagética de cada indivíduo e, também, para a formação do “real” em sua mente, local este vivido de forma exclusiva por cada indivíduo.

Dentro desta perspectiva, Foucault (1984) relaciona o tempo físico com o tempo experimentado por cada pessoa. A percepção é única e, segundo Foucault:

Há, igualmente, e isso provavelmente em qualquer cultura, em qualquer civilização, lugares reais, lugares efetivos, lugares que são delineados na própria instituição da sociedade, e que são espécies de contraposicionamentos, espécies de utopias efetivamente realizadas nas quais os posicionamentos reais, todos os outros posicionamentos reais que se podem encontrar no interior da cultura estão ao mesmo tempo representados, contestados e invertidos, espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis. Esses lugares, por serem absolutamente diferentes de todos os posicionamentos que eles refletem e dos quais eles falam, eu os chamarei, em oposição às utopias, de heterotopias; e acredito que entre as utopias e estes posicionamentos absolutamente outros; as heterotopias, haveria, sem dúvida, uma espécie de experiência mista, mediana, que seria o espelho (FOUCAULT, 1984, p.415).

Foucault aponta a relação cultural percebida por cada indivíduo como importante componente de formação do “real”, nesta pesquisa compreendido como o espaço físico repleto de estímulos. Para Foucault estes estímulos podem ser diferentemente percebidos e, a partir daquele momento, criar as “heterotopias” que se caracterizam por “uma experiência mista, mediana, que seria o espelho” (FOUCAULT, 1984, p.415). Cada espaço criado individualmente pelo público durante uma visita aos museus representará uma realidade distinta.

Outro ponto de extrema significância para a percepção proveniente da relação homem versus espaço geográfico é a memória. O registro mental de imagens e de ambientes torna-se um importante aliado no processo de interpretação do espaço físico para todas as pessoas e, certamente, colabora muito para um indivíduo com cegueira adquirida. Foucault apresenta o pensamento de Bachelard para corroborar a teoria de que os espaços se correlacionam com a justaposição do próximo com o longínquo, ou seja, com a memória.

[...] não vivemos em um espaço homogêneo e vazio, mas, pelo contrário, em um espaço inteiramente carregado de qualidades, um espaço que talvez seja também povoado de fantasmas; o espaço de nossa percepção primeira, o de nossos devaneios, o de nossas paixões possuem neles mesmos qualidades que são como intrínsecas; é um espaço leve, etéreo, transparente, ou então é um espaço obscuro, pedregoso, embaraçado: é um espaço do alto, um espaço dos cumes, ou é, pelo contrário, um espaço de baixo, um espaço do limo, um espaço que pode ser corrente como a água viva, um espaço que pode ser fixo, imóvel como a pedra ou como o cristal (FOUCAULT, 1984, p.413).

O espaço, segundo Foucault (1984), “não é uma espécie de vazio, no interior do qual se poderiam situar os indivíduos e coisas”, para Foucault as pessoas não vivem em um interior vazio que pode ser preenchido de “cores com diferentes reflexos, vivemos no interior de um conjunto de relações que definem posicionamentos irreduzíveis uns aos outros e absolutamente impossíveis de ser sobrepostos” (FOULCAULT, 1984, p.414). Sendo assim, as pessoas com cegueira adquirida, como foi definido por Gil (2000), “o indivíduo que nasce com o sentido da visão, perdendo-o mais tarde, guarda memórias visuais, consegue se lembrar das imagens, luzes e cores que conheceu, e isso é muito útil para sua readaptação” (GIL, 2000, p.8), considerando que esses indivíduos durante os primeiros anos de vida – a primeira infância – puderam ter acesso aos estímulos visuais que, em muitos, permaneceram na memória.

A percepção, de uma forma mais ampla, segundo Merleau-Ponty (1999), estaria vinculada ao organismo do indivíduo – físico e mentalmente falando. Tal organismo integral está sujeito à exploração dos diversos estímulos externos ao corpo, inserindo-se, desta forma, o que é transmitido pelo ambiente e objetos que os compõem – mobiliário e mesmo obras de arte no contexto expográfico. Logo, o indivíduo está exposto a todos os estímulos, sejam eles relacionados ao espaço geográfico ou a recursos que estimulem as percepções sensoriais por meio de texturas, de sons e temperatura, etc.

Para Merleau-Ponty, a Fenomenologia da Percepção é uma visão do mundo e seus acontecimentos construída pelo indivíduo através dos fenômenos da consciência que habitam sua mente, sendo aberto para os fatores existenciais, a partir dos quais se pode ter a compreensão do que possa devir pelos vários aspectos a ele apresentados (MERLEAU-PONTY, 1996). Tais pontos apresentados por Merleau-Ponty colaboraram para uma compreensão sobre a formação dos conceitos de cada indivíduo, ou seja, para a interpretação do espaço no qual vive.

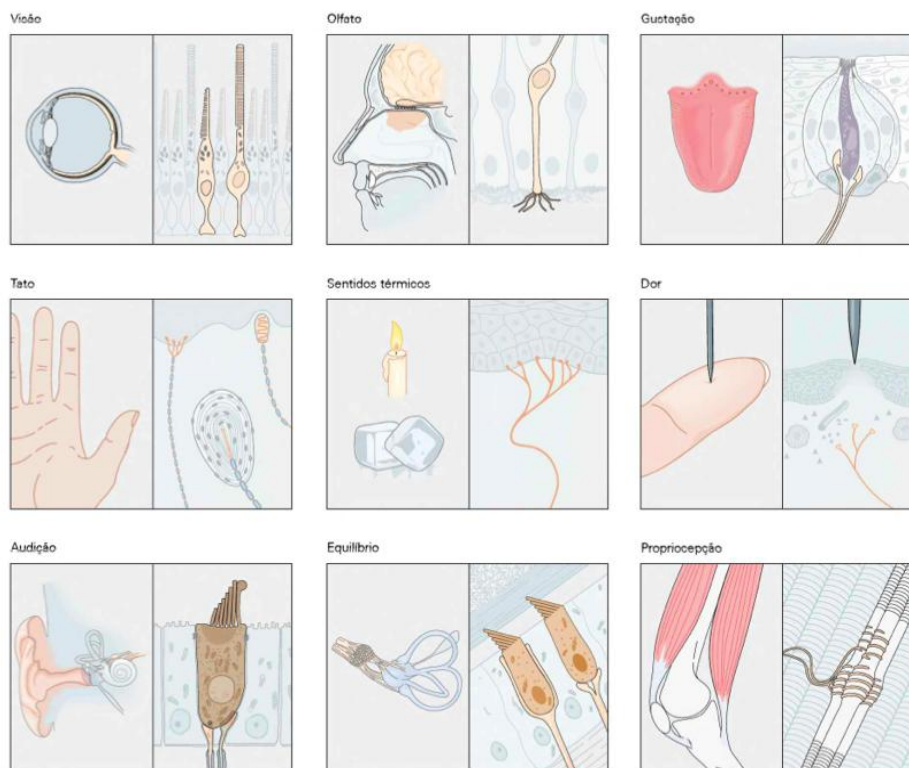
Merleau-Ponty afirma que o ato de perceber estímulos externos, acontece a partir do contato com o “real”, e se aplicada a realidade das pessoas com cegueira adquirida deverá ocorrer da forma mais fluida e com menos interferências do mediador – neste caso pode ser por pessoas ou por recursos como audiodescrição.

Para a área do conhecimento da Neurociência, o “real” é percebido através de estímulos sensoriais que fluem diretamente para regiões do encéfalo que são diretamente envolvidas na cognição Kandel et. al (2016). E para complementar o caminho percorrido pelos estímulos sensoriais, Kandel *et al.* (2016), afirmam que:

As vias sensoriais têm componentes tanto seriais quanto paralelos, consistindo em tratos de fibras com milhares ou milhões de axônios,

interrompidos por estações de retransmissão sinápticas que compreendem milhões de neurônios. Ao longo dessa via, a informação é transformada, de formas relativamente simples em formas complexas, que são a base da cognição (KANDEL *et al.*, 2016, p. 394)

Figura 6: As principais modalidades sensoriais em seres humanos são medidas por classes distintas de neurônios receptores, localizados em órgãos específicos dos sentidos.



Fonte: KANDEL, Eric *et al.*, 2014, p.394.

Após a percepção fisiológica o indivíduo relaciona os estímulos externos, agora interiorizados pelo corpo humano, às memórias retidas. Já o processo perceptivo, dentro dos conceitos da psicologia moderna, surge a partir de outros pontos de vista. Schltz (2015) afirma que os indivíduos percebem os “objetos da mesma maneira como percebemos o movimento aparente, isto é, como totalidades unificadas, e não como aglomerados de sensações individuais” (SCHULTZ, 2015 p.309). Outra questão levantada por Schultz está relacionada à forma de captação dos estímulos sensoriais, sendo que “partes do campo perceptivo se combinam, unindo-se para formar estruturas [...] A organização da percepção é espontânea e inevitável sempre que olhamos ao nosso redor” (SCHULTZ, 2015 p.309).

Certamente, a memória será ativada após os dados captados atingirem a mente humana – ato esse muito valorizado pelas pessoas com deficiência visuais. E para certificar tal afirmação, Alexander Luria aponta que:

A percepção como um processo ativo que envolve a procura das informações correspondentes, a distinção dos aspectos essenciais de um objeto, a comparação desses aspectos uns com os outros, a formulação de hipóteses apropriadas e a comparação, então, dessas hipóteses com os dados originais (LURIA, 1981, p.199).

Descrevendo o processo perceptivo e confirmando a hipótese de que os estímulos externos sofrem alteração a partir das memórias, Luria detalha:

Ele começa com a análise da estrutura percebida, ao ser percebida pelo cérebro, em um grande número de componentes ou pistas que são subsequentemente codificadas ou sintetizadas e inseridos nos sistemas móveis correspondentes. Este processo de seleção e síntese de aspectos correspondentes é de natureza ativa e ocorre sob a influência direta das tarefas com que o indivíduo se defronta. Realiza-se com auxílio de códigos já prontos (especialmente os códigos de linguagem) que servem para colocar o aspecto percebido no seu devido sistema e para conferir a ele um caráter geral ou categórico; por fim, incorpora sempre um processo de comparação do conceito com a hipótese original, ou, em outras palavras, um processo de verificação da atividade percebida (LURIA, 1981, p.200).

As pessoas com cegueira adquirida recebem os estímulos das obras de arte digitais ou das obras de arte que usam recursos digitais através dos estímulos auditivos, táteis, gustativos e odoríferos. Os estímulos visuais são reconstruídos pelas informações contidas na memória, chegando, em muitos casos, à mente e, posteriormente, à memória por meio dos registros recebidos nos primeiros anos de vida; em outros casos, as informações chegam através de relações obtidas pelas construções mentais por intermédio de recursos comparativos. Como acontece ao se construir relações perceptivas entre os diferentes sentidos, como, por exemplo, as cores (visuais) e texturas (táteis).

A hipótese desta dissertação é que uma pessoa com cegueira adquirida ao receber estímulos das obras de arte – independente de serem elas digitais ou usarem recursos digitais – procuram compensar por meio da utilização da memória a ausência dos estímulos visuais. A lembrança das primeiras percepções visuais se alimenta dos sentidos mais expressivos nas obras de arte, especialmente estímulos táteis e auditivos, que são remodelados ou reconstruídos pela mente, sob a forma de uma memória “visual”, que supre a ausência dos estímulos visíveis. A memória, assim, opera de forma ativa nas pessoas com cegueira adquirida, cujos estímulos experienciados no passado consolidaram na mente o vínculo entre as estimulações vividas e as sensações sentidas. Com isso, por meio de uma memória “passiva” da qual a pessoa recebe informações indiretas sobre determinado estímulo visual que não pode ver, o indivíduo absorve sensações transmitidas através de outros recursos, incluindo a mediação feita por outras pessoas. A memória passiva está diretamente ligada a outros estímulos sensoriais que se relacionam, ou substituem, os visuais

durante as experiências desses indivíduos não videntes. Em outras palavras, o indivíduo que perde a visão receberá o estímulo pelos terminais sensoriais espalhados pelo corpo e quando estes chegarem ao cérebro, a memória retida de antigas experiências irá resgatar os primeiros estímulos, adaptando-os às realidades da pessoa com cegueira adquirida. A memória, quando ativada pelo estímulo sensorial, constrói um “real” específico, que será único para cada indivíduo, uma vez que todo o processo depende da intensidade de cada estímulo e da forma como é percebido a partir do que foi armazenado em sua memória – até a concentração do visitante no momento da experiência deve ser levada em consideração.

3.6 Artistas de Obras de Arte Digital – Bienal de Arte Digital BH

A Bienal de Arte Digital ocorrida em Belo Horizonte no ano de 2018 teve o objetivo, como dito antes, apresentar e discutir diretamente com o público, especializado ou não, aspectos sobre as obras de arte digital com linguagens híbridas. Rodrigo Ramos, brasileiro com formação em Cinema pela faculdade de Santa Catarina (UFSC), foi um dos artistas participantes dessa Bienal. A obra Espelho Sonoro, exposta na parte externa da Casa do Baile, é acompanhada por um texto curatorial de Tadeus Mucelli e Ivan Ramos⁴⁰: “trata de uma releitura artístico-tecnológica de um localizador sonoro acústico utilizado durante a primeira Guerra Mundial (1914 – 1919)” (MUCELLI; RAMOS, 2018, texto curatorial).

A “Espelho Sonoro”⁴¹ (figura 8) foi criada seguindo a pesquisa de arte sobre o mapeamento sonoro e *streaming* com a intensão de provocar uma experiência imersiva nas paisagens sonoras das cidades. O texto curatorial de Mucelli e Ramos, descrevem as referências do artista brasileiro:

Tais objetos se assemelhavam a “conchas acústicas” e eram utilizados para localizar o movimento de aviões, navios e tanques no território de guerra. No centenário da Primeira Guerra Mundial, a pesquisa sobre os espelhos sonoros é motivada pela busca de uma releitura histórica e pela vontade de experimentar uma tecnologia em um contexto para além-guerra. Essa busca visa um apelo sensório pelo material num recorte que mescle passado e presente, como uma viagem sensória-crítica do tempo (MUCELLI; RAMOS, 2018 texto curatorial).

⁴⁰ Curador convidado.

⁴¹ O projeto Espelhos Sonoros consiste em uma releitura artístico-tecnológica de um localizador sonoro acústico utilizados durante a Primeira Guerra Mundial (1914 – 1919). Tais objetos se assemelhavam a “conchas acústicas” e eram utilizados para localizar o movimento de aviões, navios e tanques no território de guerra.

Site: < <https://bienalartedigital.com/portfolio/rodrigo-ramos/>> acesso 01/04/2018

Segundo os curadores, a importância conceitual é um ponto de extrema importância na produção artística de Rodrigo Ramos. A participação ativa, chamada de interatividade pelos curadores e pelo próprio artista, pode facilitar a autonomia das pessoas com deficiência visual, uma vez que a obra exige o toque para que se ouça o que o artista chamou de paisagem sonora. O rompimento com a predominância visual presente nesta Obra já demonstra a importância da acessibilidade comunicacional no que diz respeito às diversidades de percepções dos visitantes.

Figura 7: Bienal de Arte Digital “Espelho Sonoro”



Foto: Gustavo Baxter/Alicate)

Outra obra de arte digital presente na Bienal de 2018 é a “Barragem SP”, criada pelos artistas visuais de Belo Horizonte, Nivaldo Godoy⁴² e Panais Bouki⁴³. Os artistas desenvolveram todo o conceito a partir do desastre ecológico ocorrido em Mariana, em 2015, cidade vizinha de Ouro Preto. Segundo os curadores:

Em uma abordagem mais crítica e problematizante, se soma às discussões contemporâneas em relação às mudanças climáticas e ao manejo inconsequente dos recursos naturais. O rompimento da barragem da Samarco em Mariana, Minas Gerais, em novembro de 2015, é tomado como particularmente emblemático (MUCELLI; RAMOS, 2018, texto curatorial).

⁴² Graduado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Atua na criação de cenários e modelagem 3D.

⁴³ É cenógrafo e designer 3D.

Essa obra de arte “almeja uma reflexão a partir de distintos aspectos e diálogos. Em uma primeira abordagem pode apontar para uma perturbadora super-Veneza, mas também consegue deter uma camada de significação simbólica e atávica ao remeter a cidades perdidas” (MUCELLI; RAMOS, 2018, texto curatorial).

Nivaldo Godoy e Panais Bouki criam experiências sensoriais através dos estímulos audiovisuais. A presente obra de arte digital utilizando linguagem híbrida, que mistura televisões e cabos elétricos em um cenário fechado coberto por lâminas de tecidos e iluminação baixa e aconchegante (figura 8).

Figura 8: Obra de Arte Digital exposta na Bienal de Arte Digital em BH. Artista Nivaldo Godoy e Panais Bouki, 2018.



Fonte: <<https://bienalartedigital.com/portfolio/nivaldo-godoy-panais-bouki/>> Acesso 16 de janeiro 2019

3.7 Obra de Arte Digital – Thiago Amoreira: Interface Preta – exposição Casa Fiat de Cultura

O artista mineiro, Thiago Amoreira, também participou da ocupação de Criação da Residência Artística em Arte Digital da Casa Fiat de Cultura⁴⁴.

Figura 9: Projeto gráfico da Obra de Arte Digital: Interface Preta de Thiago Amoreira.

⁴⁴ Espaço Cultural localizado no entorno da Praça da Liberdade, Belo Horizonte.



Fonte: < <https://sketchfab.com> > acesso 10 de fevereiro de 2019.

A obra de arte digital “Interface Preta” é constituída por uma mesa de madeira coberta e por algumas peças impressas pela tecnologia digital 3D – impressão 3D. Todas as peças se apresentam na cor preta (figura 9). O edital de 2018 intitulado de “Cidades e outras passagens na Casa Fiat de Cultura: Caminhos de uma residência em arte digital”, com curadoria do Professor da Escola Guignard, Pablo Gobira, visava estabelecer uma relação entre a cidade de Belo Horizonte e o painel de Candido Portinari “Civilização Mineira” de 1959. Tal obra representa a mudança da capital mineira de Ouro Preto para Belo Horizonte em 1897, além de trazer à tona a Inconfidência Mineira de 1789.

Segundo o texto curatorial, a “proposta era criar obras com foco na transformação da experiência do público visitante, inserindo-o em uma realidade híbrida: material e virtual” (REDAÇÃO, 2018, texto divulgação⁴⁵). Os oito artistas, Alexandre Milagres, Augusto Lara, Fabrício Lins, Flávio CRO, Guilherme Xavier, Letícia Vianna, Mari Moraga e Thiago Amoreira, passaram um período estudando o público visitante da Casa Fiat de Cultura, assim como a obra de arte do Candido Portinari e conceitos de Arte Digital. O resultado para o estudante de Belas Artes da UFMG, Thiago Amoreira, foi a instalação interativa, “Interface Preta”, “que permite uma experiência sensorial, tátil e auditiva, do conceito de mudança e contraste do painel de Portinari, com elementos que remetem ora à cidade de Ouro Preto, ora a BH” (REDAÇÃO, 2018, texto divulgação⁴⁶).

⁴⁵ <<http://labfront.weebly.com/blog>> acesso 10 de janeiro de 2019.

⁴⁶ <<http://labfront.weebly.com/blog>> acesso 10 de janeiro de 2019.

Segundo o site que abriga informações sobre o projeto artístico, o painel “Civilização Mineira” de 1959, tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico Nacional (IPHAN), é o maior painel pintado pelo artista mineiro, Candido Portinari, medido 2,34 x 8,14 metros. Além de retratar a mudança da capital mineira de Ouro Preto para Belo Horizonte, a obra apresenta o herói Tiradentes e outras personalidades do movimento conhecido como Inconfidência Mineira, de 1789. A obra foi pintada com técnica mista – têmpera e óleo – é em estilo modernista com fundamentos da pintura clássica (REDAÇÃO, 2018, texto divulgação⁴⁷). Segundo o site Labfront⁴⁸

Thiago Amoreira é um dos oito residentes. Ele tem 21 anos, é natural de Pitangui (MG) e está terminando seu curso de Artes Visuais com habilitação em Desenho e formação complementar em Artes Digitais, na Escola de Belas Artes da UFMG. Ele ficou sabendo da existência da Residência através da indicação de um amigo, “via link privado do Instagram”, e resolveu se inscrever pelo interesse que tem em realidade virtual e aumentada. “E porque eu poderia sair da proposta inicial”, acrescenta. “Me senti muito bem em ser um dos selecionados, com uma força muito grande para trazer para o meu trabalho e portfólio, porque sou um artista em formação. E fiquei muito contente também porque motivei um amigo para participar e passamos juntos! Quando vi meu nome fiquei muito feliz, aí vi o dele, ‘dei um mortal para trás’”, brinca. Para Thiago, “esta residência abre portas. Já estou mediando outra residência no Rio de Janeiro e essa aqui vai ser um forte portfólio, encaminhamento. A estrutura preparada pela Casa Cor também ajudou muito a inspirar a gente, além de ser um espaço extremamente confortável (REDAÇÃO, 2018, texto divulgação).

Desta forma este jovem artista se preocupou com a questão sensorial disposta nas suas criações artísticas, assim como a curadoria da exposição sobre arte digital.

3.8 A percepção das pessoas com cegueira adquirida diante da Obra de Arte Interface Preta

Thiago Amoreira desenvolveu a obra de arte digital com grande utilização de estímulos táteis e sonoros (Figura 10), que foi exposta em uma pequena galeria da Casa Fiat de Cultura, localizada na Praça da Liberdade, região central de Belo Horizonte, Minas Gerais. A *Piccòla Galleria*, como é chamada a sala expositiva no vão próximo a recepção da Casa Fiat de Cultura, tem aproximadamente dez metros de profundidade e quatro metros de largura, cujo pé direito mede aproximadamente três metros de altura. A sala tem o teto rebaixado e é revestida por gesso, estando o piso, naquele momento, revestido inteiramente por um material vinílico. Apresentando certa resistência aos paços dos visitantes.

⁴⁷ <<http://labfront.weebly.com/blog>> acesso 10 de janeiro de 2019.

⁴⁸ Reportagem disponível no site < <https://projetodraft.com/> > acesso dia 10 de fevereiro de 2019.

O visitante quando entra na sala expositiva já percebe os sons com certo “abafamento”, uma vez que a quantidade de obras expostas e os materiais de revestimento provocam tal efeito.

Figura 10: Obra de Arte Digital “Interface Preta” de Thiago Amoreira.



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

A obra criada por Thiago Amoreira utiliza recursos táteis, sonoros e visuais (em menor importância sensorial), com a proposta de se desvencilhar dos recursos visuais extremamente utilizados em obras de arte, tornando a participação de pessoas com deficiência visual mais fluida e autônoma. A proposta artística apresenta como elementos visuais uma grande tela de LED com vídeo reproduzido em *looping* sem áudio, apresentando imagens do processo criativo do artista, além de informações sobre a tela de Candido Portinari.

Sobre a percepção fisiológica, a obra de arte digital estimula os visitantes principalmente pela permissão de manuseio e, posteriormente, pelo áudio, assim que o público adiciona o fone à fruição da Obra de Arte. Sendo assim, a análise fisiológica

da percepção – de uma pessoa com cegueira adquirida – segue o percurso informado pela neurociência, segundo a qual os sentidos são percebidos pelas:

[...] células receptoras como fotorreceptoras (visão), quimiorreceptoras (olfato, gustação e dor), receptores térmicos e mecanorreceptores (tato, audição, equilíbrio e propriocepção). Os cinco sentidos clássicos – visão, olfato, gustação, tato e audição – e o sentido do equilíbrio são medidos por receptores nos olhos, no nariz, na boca, na pele e na orelha interna respectivamente. As demais modalidades somatossensoriais – sentido térmico, dor e propriocepção – são medidas por receptores distribuídos em todo o corpo (KANDEL *et al.*, 2014, p.394).

Desta forma, a obra “Interface Preta” estimula a percepção pelo contato direto através do manuseio –, uma vez que os sons são estimulados pelo recurso luminoso que são obstruídos pelo toque manual dos visitantes sobre a obra⁴⁹. Thiago Amoreira comenta que sua obra foi criada com o intuito de favorecer a percepção das pessoas com deficiência visual e, ao mesmo tempo, provocar questionamentos sobre a acessibilidade em relação a obras de arte digital em todos os visitantes.

O funcionamento da obra de arte “Interface Preta” ocorre da seguinte forma: o visitante aproxima-se da mesa (figura 10) e lentamente percebe, através do manuseio, a presença de objetos plásticos⁵⁰ firmes e rugosos dispostos sobre a mesa. Lateralmente às peças encontram-se legendas em Braille (figura 10). O visitante, já com fones nos ouvidos, ao tatear os objetos expostos percebe sons com o despertar de algumas falas, como poesias e textos explicativos sobre o objeto exposto em questão (figura 11).

⁴⁹ Existem pequenos orifícios incrustados na Obra de Arte, que ao serem obstruídos acionam o áudio.

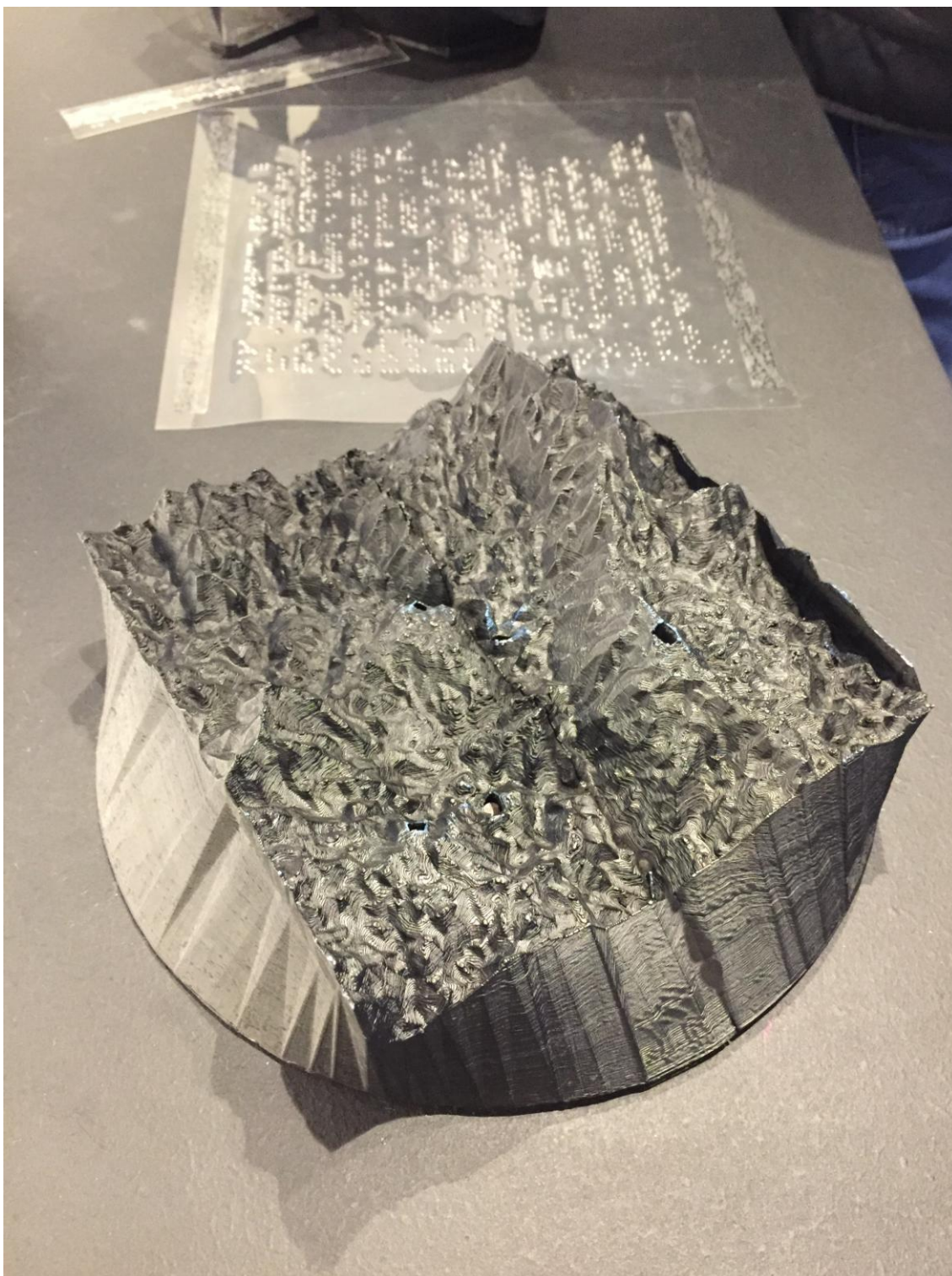
⁵⁰ Material polimérico utilizado na impressão 3D.

Figura 11: Visitante com cegueira adquirida diante da obra de arte digital “interface Preta” de Thiago Amoreira.



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

Figura 12: detalhe da obra de arte “Interface Preta”. O pequeno orifício na parte interna da peça armazena o sensor luminoso que aciona informações sonoras para os visitantes.



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

Figura 13: Detalhe recurso sonoro da obra de arte digital “Interface Preta”.

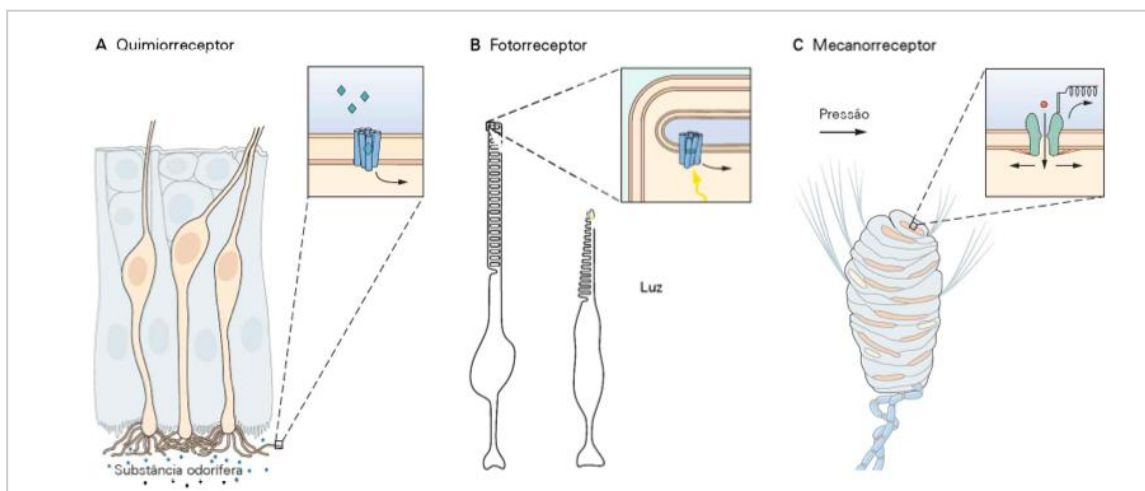


Fonte: imagem elaborada pelo autor.

Os receptores mecânicos – mecanorreceptores – presentes nas células da ponta dos dedos (Figura 14 C) são compostos por células ciliares que respondem à pressão mecânica. Kandel *et al.* afirmam que:

os corpúsculos de Meissner respondem à pressão mecânica. A capsula preenchida com fluido (azul) que envolve os terminais nervosos sensoriais (cor-de-rosa) está ligada às papilas digitais por fibra de colágeno. Pressão ou movimento sobre a pele abrem canais iônicos sensíveis aos estiramentos nos terminais das fibras nervosas, despolarizando-os (KANDEL *et al.* 2016, p.402).

Figura 14: Receptores sensoriais especializados na transdução de determinado tipo de energia de estímulo em sinais elétricos.



Fonte: KANDEL *et al.*, 2014, p.402.

Para compreender o processo de captação/recepção dos estímulos sensoriais pelo corpo humano, Kandel *et al.* apresenta os estímulos sensoriais, visual, auditivo, vestibular, somatossensorial (que compreende o tato e propriocepção) e o olfatório. Segundo os autores, os respectivos estímulos ao sistema sensorial seriam levados pela luz (fótons), pelo som (onda de pressão), pela gravidade, aceleração e movimentos da cabeça; deformação e movimentação da força muscular e ângulo da articulação; e substâncias odoríferas.

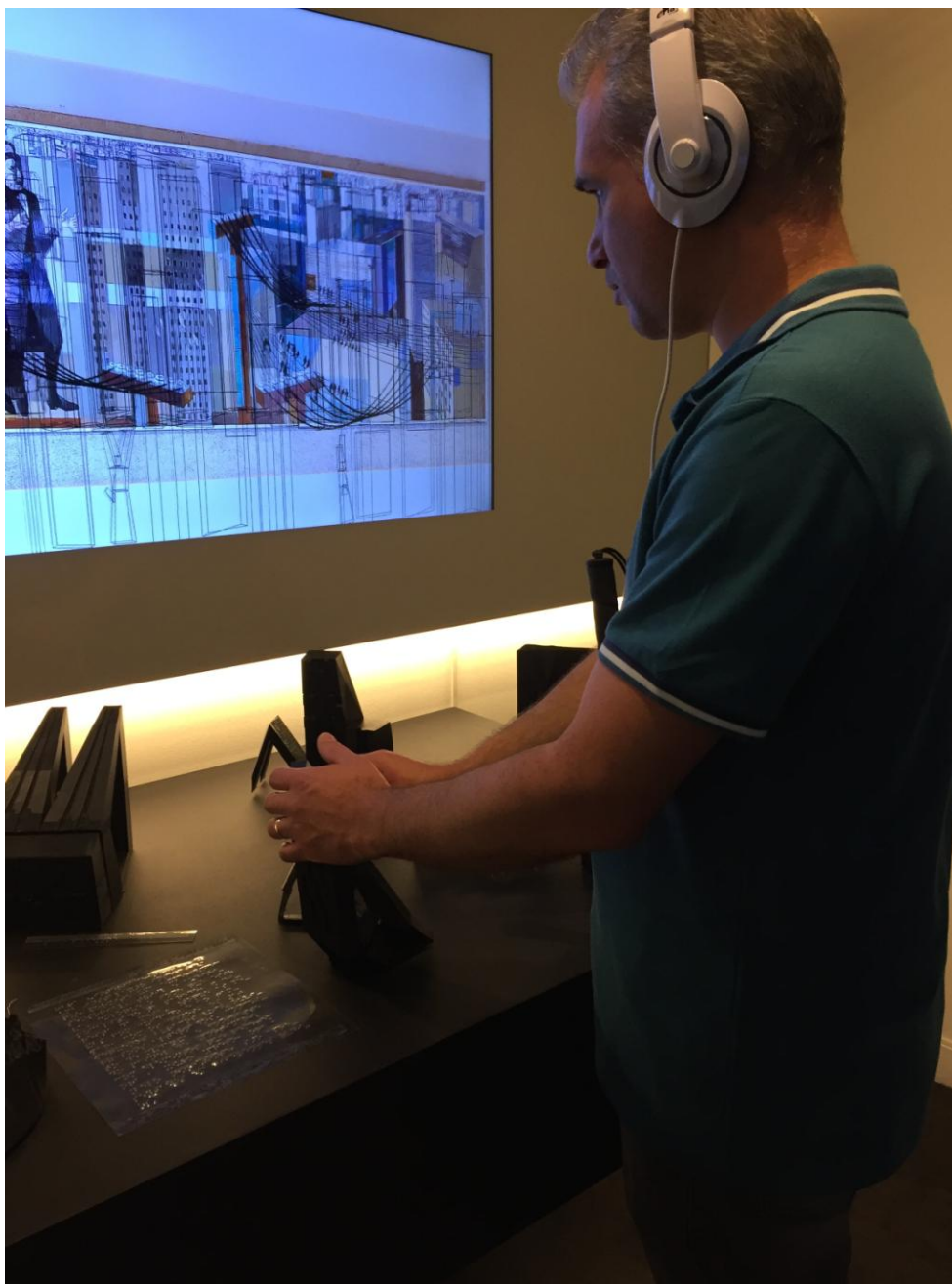
Após o manuseio das peças artísticas, os estímulos sonoros serão apresentados às pessoas que tateiam a obra de arte. Os dedos, quando se aproximam do objeto percebem as diferentes temperaturas, as texturas e outros fatores oriundos da manipulação. O cérebro, mais precisamente o encéfalo, segundo Kandel decodificará tais estímulos, que, misturados aos dados já armazenados sob a forma de memória, serão reconstruídos, formando a realidade percebida, tudo isso em frações de segundos.

Em relação à percepção de uma pessoa com cegueira adquirida, foi possível observar a experiência de dois visitantes: Glicélio Ramos e Alessandro Lima, ambos com cegueira adquirida nos primeiros anos de vida. A proposta, documentada por meio de entrevista audiovisual, baseou-se em conversas sobre os processos perceptivos diante da obra de arte “Interface Preta”.

Glicélio entra na Píccola da Casa Fiat de Cultura em busca da obra que estava sem sinalização efetiva para pessoas com deficiência. Ao se posicionar diante da obra de arte digital, estende as mãos em busca de algo concreto e que traga os primeiros dados informacionais – orientações – sobre como o visitante deve proceder diante daquele trabalho artístico. Glicélio manuseia toda a obra, em silêncio – não existiam mediadores naquele momento, tendo sido o entrevistador, autor desse trabalho, que prestaria auxílio sem apresentar informações adicionais a obra. Glicélio encontra um texto em Braille e, depois disso, busca o fone de ouvido pelo texto indicado, seguindo, assim, a metodologia criada pelo artista, Thiago Amoreira.

Após escutar os primeiros áudios aparecem as primeiras reflexões. Glicélio afirma: “o objeto tátil me traz algumas referências. Por exemplo, as pontas desta peça [...] Aqui, eu acho que parece com igrejas por causa das torres” (entrevista concedida ao pesquisador – ver completa no anexo). A memória, a partir das explicações sobre o processo perceptivo aos olhos de Luria, em comunhão às informações fornecidas pela neurociência, tem importante papel na formação da percepção do “real” ou melhor, da construção do mundo em que vivemos.

Figura 15: Glicélio, pessoa com cegueira adquirida manuseando a obra de arte “Interface Preta”. Note à esquerda da fotografia a presença de uma peça com duas pontas. Para Glicélio tal estrutura apresenta semelhança a torres de Igrejas católicas.



Fonte: imagem elaborada pelo autor.

Em um dado momento, Glicélio afirma não ter compreendido toda obra de arte “Interface Preta”. No entanto, pelos recursos sensoriais apresentados aos visitantes, Glicélio os percebeu com maestria. Todas as construções mentais por ele feitas foram assertivas e seguem as referências antes adquiridas, seja através da memória das

percepções visuais de momentos pretéritos ou pelas construções já consolidadas em sua mente/memória.

Matheus (entrevistador) – Você acha que a Obra de Arte cumpriu o propósito de ser interativa, através dos recursos sensoriais?

Glicélio (pessoa com cegueira adquirida) – Creio que sim. Alguma coisa eu compreendi. Não tudo! Pelos sentidos utilizados – tato e audição – pude perceber muita coisa (parte da entrevista concedida ao pesquisador – ver completa no anexo)

O entrevistador, conclui o raciocínio ao apresentar o comentário,

Esta obra tem recursos visuais muito abstratos. Assim, o abstrato nos deixa sem referências concretas. O recurso visual nesta Obra não é tão eficiente, assim, a memória nos ajuda em alguns casos a criar relações. Mas só pelo visual não se chega a uma imagem concreta dentro de uma cultura baseada nos estímulos visuais (parte da entrevista concedida ao pesquisador – ver completa no anexo).

Tal afirmação expõe a grande relevância das informações provenientes dos estímulos visuais. Espera-se que todos os visitantes percebam as obras de arte da mesma forma que o criador artista. No entanto, essa ambição é quase impossível. As relações criadas entre obra e observador são únicas, pessoais. Cada indivíduo decodificará as informações percebidas pelos diversos estímulos à sua maneira, além das relações criadas a partir de suas próprias memórias.

Assim a obra de arte digital ou aquelas que utilizam recursos digitais oferecerá informações para que as pessoas com cegueira adquirida busquem, em consonância com a memória acumulada, fatores essenciais para a criação do “real”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerações Finais

Por que possibilitar ambientes acessíveis às particularidades dos indivíduos dentro de museus? Esta pergunta me foi feita por algumas pessoas ao longo dos anos de trabalho e que vem me inquietando ao ponto de me instigar a desenvolver uma investigação que pudesse responder, de alguma maneira, a essa e a outras indagações que surgiram e que apresentaram potencial para se transformar em pesquisa. Como profissional do designer gráfico, e da conservação restauração de bens culturais móveis, e por atuar em mediação nos museus, sempre me preocupei com a forma de me expressar verbalmente com os visitantes e, por meio das criações gráficas, tinha intuito de alcançar uma diversidade de público. Para me fazer entender e garantir certa acessibilidade ao público, ainda que procurando entender minhas próprias dificuldades, busquei modos que pudessem ajudar a diminuir meus bloqueios e que potencializassem minhas habilidades. Da mesma maneira, a acessibilidade em museus vai sendo construída aos poucos, através da observação de demandas.

Na contemporaneidade, alguns atores do processo criativo de exposições, percebendo a lacuna no conhecimento de profissionais da área, buscam ajuda de especialistas em acessibilidade com a finalidade de auxiliar o desenvolvimento de exposições mais acessíveis. Certamente, a capacidade de criar projetos de exposição acessíveis para os museus vem crescendo, considerando que técnicas voltadas à acessibilidade estão cada vez mais presentes no cotidiano cultural, impulsionadas por leis e pesquisas sobre o tema.

Pensar acessibilidade em exposições de arte digital ou que explorem os meios digitais como forma comunicacional em relação a visitantes que apresentem limitações visuais parece um processo de extrema dificuldade, posto que a sociedade contemporânea está imersa na visualidade característica das tecnologias digitais e, ao mesmo tempo, considerando que os recursos comunicacionais de uma exposição são criados, em sua grande maioria, priorizando os recursos visuais. Acreditando que as projeções luminosas, telas de computadores, Ipads, televisões, celulares, enfim, uma infinidade de dispositivos que estão cada vez mais presentes nas exposições, exploram pouco outros sentidos que não os visuais.

Por outro lado, é preciso ressaltar que já é possível identificar que profissionais como artistas, curadores, museólogos e designers gráficos começam a trabalhar com outros recursos sensoriais, inserindo, assim, influências contemporâneas nos museus – perspectiva essa chamada por Tereza Scheiner de Museu Fenômeno. Certamente, a preocupação com acessibilidade não é uma novidade, porém o termo, como

compreendemos hoje, abrange muito mais do que no senso comum costuma indicar como, por exemplo, à redução da noção de acessibilidade a aspectos apenas arquitetônicos, como a mudança na estrutura de banheiros ou inclusão de rampas, tornando-o fisicamente acessível⁵¹. Em outras palavras, a acessibilidade em museus não pode se restringir aos aspectos ligados à mobilidade das pessoas com deficiência motora. É preciso contemplar a diversidade humana em uma amplitude maior, considerando uma série de particularidades característica de pessoas com limitações sensorial e intelectual, entre outras.

No caso desta pesquisa, extrapolamos os limites dos aspectos arquitetônicos para focalizar a discussão sobre pessoas com deficiência visual em sua relação com os ambiente das exposições nos museus. Por entendermos que as instituições museológicas preocupam-se mais diretamente com acessibilidade arquitetônica, decidimos na pesquisa priorizar uma perspectiva desafiadora. Pensar como uma pessoa com deficiência visual consegue captar exposições de arte digital nos leva a considerar a percepção como um elemento fundamental na aproximação e relação entre indivíduo e instituição.

Podemos assim dizer que a visão de uma acessibilidade mais ampla está diretamente ligada ao processo de percepção dos indivíduos, visto que as diversas formas sensoriais são responsáveis pela aproximação das pessoas com deficiência visual das obras que lhes são expostas. Sobre esse ponto entendemos que a supremacia visual nas exposições tem como consequência uma drástica diminuição do processo de comunicação para as pessoas com deficiência visual, o que faz com tenhamos obras pouco acessíveis.

A percepção das pessoas com cegueira adquirida diante de exposições de arte digital e/ou que utilizam recursos digitais foi a problemática analisada nessa dissertação. Percebendo museus no que diz respeito à acessibilidade e às influências digitais pude diagnosticar um obstáculo: acessibilidade em ambientes digitais expográficos de indivíduos com limitações visuais. O desafio de trazer diferentes áreas do conhecimento para auxiliar no processo de compreensão desta problemática foi, de certa forma, muito enriquecedor, já que, outros olhares estimulam um maior entendimento teórico e prático. O auxílio de outras áreas pode colaborar para um maior entendimento sobre a forma de expor obras de arte e sobre as propostas de que vêm sendo executadas nos dias atuais.

Retomando a discussão sobre percepção, a base teórica para sua compreensão, como a neurociência e a psicologia da Gestalt foram fundamentais,

⁵¹ Forma encontrada por muitos espaços expográficos para resolver as questões da acessibilidade voltada as pessoas com deficiência.

visto que essas teorias nos permitem entender que corpo e mente estão intimamente ligados e que devem ser analisados em unicidade.

Uma vez que essas teorias apontam para essa singularidade, é possível dizer que quando os sujeitos da pesquisa – os visitantes com cegueira adquirida, revelam que ao vivenciarem a experiência perceptiva diante de obras de arte digital criam suas próprias relações do “real”, reforçam, de alguma maneira, a relação entre o corpo e a mente. Um outro dado importante diz respeito obra de arte em si e como ela se apresenta nas exposições. Segundo os dois entrevistados, um de seus maiores desejos seria a possibilidade de interagir com a obra em um ambiente que os possibilitasse alguma autonomia, o que pode ser realizado com o auxílio de tecnologias assistivas, além, é claro, da inclusão de elementos sensoriais para além dos visuais.

Kandel *et al*, autor do livro Princípios da neurociência, apresentou a relação fisiológica por meio dos receptores contidos nos órgãos sensoriais, meios pelos quais, os indivíduos interagem com os estímulos externos, neste caso, com obras de arte digitais. Desta forma, quanto mais estímulos sensoriais mais facilmente a obra será percebida pelas pessoas com deficiência visual. O elo de ligação entre as percepções recebidas pelos estímulos externos contidos nas obras de arte digital e o repertório particular mantido pelas pessoas com cegueira adquirida é representado, como foi visto nesta pesquisa, pela memória. Esta conexão entre os sujeitos da pesquisa e as obras de arte digital, ainda que não vistas, pode ser realizada na mente imediatamente ou, após o processo de fruição, assim que as informações forem penetrando na consciência e estimulando as sensações que são recuperadas pela memória.

Desta forma, a escolha da pesquisa em analisar pessoas com cegueira adquirida se justifica pelo fato de nelas ainda sobreviverem lembranças baseadas nos estímulos visuais adquiridos anteriormente à perda da visão. Mesmo levando em consideração o fato de as lembranças puderem não estar muito presentes em todos os indivíduos. A memória, dentro dos estudos patrimoniais, apresenta grande valor em razão de que é através da lembrança que o indivíduo estabelece relações de pertencimento. No caso da experiência com as obras de arte digitais, as relações das pessoas com cegueira adquirida podem estar pautadas no ato de reviver sensações anteriormente experienciadas, seja enquanto ainda enxergavam ou pela percepção criada por outros estímulos sensoriais.

Durante as entrevistas, a memória foi citada por um dos entrevistados. Na fala de Alessandro, pessoa com cegueira adquirida, as lembranças serão ativadas após os estímulos corporais: “há uma mistura entre os sentidos sem o foco no visual para formarem o ‘Real’”, afirmando, em seguida, que tais estímulos foram acessados e

disparados pelas memórias. Alessandro completa que pela memória é possível conseguir conectar-se com nossas criações atuais, valorizando nossas histórias, sejam pessoais ou coletivas.

O indivíduo que estabelece relações com a obra de arte exposta através de seus neuro-receptores construirá o “real”, termo utilizado pela museóloga Tereza Scheiner para explicar o espaço de vivência do indivíduo.

Certamente, a memória e os estímulos que os indivíduos captam perante a vida diária vão construir o “real”. As diversas formas de perceber as obras de arte, segundo David Dean (1996) acontecem, principalmente, através da visão. Em decorrência disso, a percepção das pessoas com cegueira adquirida – e de todas as outras pessoas com diferentes níveis de deficiência visual – fica comprometida, uma vez que os outros sentidos, em muitas exposições, ficam preteridos. As entrevistas realizadas nesta dissertação demonstram que quando não existe nenhum outro recurso, como o tato, por exemplo, a captação dos estímulos extra corpóreos fica comprometida, uma vez que a pessoa com cegueira adquirida precisa buscar informações por outros meios, sempre externos às obras, como acontece pelas mediações – acessibilidade atitudinal – ou por meio da tecnologia assistiva – recursos auxiliares como audiodescrição.

Luciana Almeida, doutora em comunicação, descreve duas possibilidades para o público perceber obras de arte digitais interativas. A primeira se daria através de dispositivos digitais que apresentam imagens no lugar da realidade – aqui compreendidas como projeções ou outros recursos que excluem a presença da imagem real. A segunda forma de interatividade aconteceria por meio da própria obra de arte ao criar um espaço que propiciasse o ‘estar lá’ por meio de recursos sensoriais que podem envolver vários sentidos.

Partindo da ideia desenvolvida pela comunicóloga citada, a entrevista aconteceu durante o primeiro contato de voluntários com cegueira adquirida diante da obra de arte digital do artista mineiro, Thiago Amoreira, com o intuito de captar algumas reações emitidas durante a primeira fruição dos entrevistados perante a obra “Interface Preta”. A obra de Thiago Amoreira é constituída por recursos táteis, visuais e sonoros, classificada, segundo Almeida (2004), como interativa, sendo composta por recursos sensoriais. Tal classificação perceptiva de uma obra interativa está mais próxima do “real”, sem a necessidade de reconstruir imagens, como acontece no primeiro tipo perceptivo proposto por Luciana Almeida.

Assim, as entrevistas aconteceram diretamente no local expositivo sem auxílio de outras pessoas, como mediadores/educadores ou acompanhantes/amigos dos entrevistados e, também, sem auxílio de meios de comunicação assistiva, como

audiodescrição. A experiência documentada pela entrevista feita com as pessoas com cegueira adquirida, revelou-se satisfatória no que dizia respeito aos anseios do público em questão. Os entrevistados afirmaram que um dos maiores anseios das pessoas com deficiência visual é perceber a obra de arte de forma direta e sem interferência de profissionais mediadores – aqui compreendendo curadores, educadores, dentre outros – e, também, de outros meios de comunicação assistiva, o que proporcionaria maior autonomia ao sujeito da pesquisa.

É importante dizer que o processo de interação entre as diferentes áreas de conhecimento utilizadas foi muito enriquecedor, uma vez que existe pouca literatura sobre a percepção de pessoas com deficiência visual diante de exposições de arte digital. Compreendendo que esta tipologia de exposição se encontra em plena ascensão, mostra-se relevante estudá-la mais profundamente e por diversos pontos de vista. E certamente toda forma de pesquisa contribui para o desenvolvimento de uma melhor qualidade de vida para as pessoas com deficiências visuais em exposições e espaços culturais, o que deve incluir a possibilidade de experimentar de forma autônoma e sensível os diferentes tipos de obras de arte, mesmo as que se estruturam sobre estímulos visuais.

Referências bibliográficas

ACESSAR. Dicionário On-line de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/acessar/>> Acesso 24/05/2018.

ALMEIDA, Eduardo A. A. *Aspectos da Estruturação do Self de Lygia Clark : perspectivas críticas*. São Paulo: Programa Interunidades de Pós-Graduação em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, 2013. Dissertação de mestrado.

AMBROSE, Timothy, PAINE, Crispin. *Museum Basic*. London/New York, 2006. Disponível em: <shorturl.at/guL59> Acesso em : 29/06/2018

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. 11.Ed.São Paulo: Pioneira/EDUSP, 1997.

ASCOTT, Roy. *Arte Emergente: Interativa, Tecnoética e Úmida*. in: SZTURM, Elyeser. 1º Congresso Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: UNB, 1999, p. 19 – 29.

AUGUSTIN, Ingrid, 2012. *Modelos de deficiência e suas implantações na educação inclusiva*.

BELLAIGUE, Mathilde. *O Desafio Museológico*. Paris 1992.

BERSCH, Rita. SARTORETTO, Mara Lúcia. *Centro Especializado em Desenvolvimento Infantil. Introdução a Tecnologia Assistiva*. Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://www.assistiva.com.br/Introducao%20TA%20Rita%20Bersch.pdf>> Acesso em: 20 de janeiro de 2019.

BERNAL, Raúl Niño. *Imersão evolutiva, arte digital, ciência tecnologia*. *Art Research Journal*. V.2, n.2, p.111-122. Dezembro 2015.

BOCK, Ana Maria. *Psicologias. Uma introdução ao estudo de psicologia*. SP: Saraiva, 2004. P.50-57.

BRASIL. *Legislação sobre Museus, Lei 11.904*, publicada no Diário Oficial da União. 14 de janeiro de 2009.

BRASIL. *Constituição Federal de 1988, artigo 216, capítulo III, da Educação, da Cultura e do Desporto*. 1988.

BRASIL. *Lei nº 7.853 de 24 de Outubro de 1989*.

BRASIL. *Decreto 3.298, de 20 de dezembro de 1999*.

BRULON, Bruno. *A experiência museológica: Conceitos para uma fenomenologia do Museu*. *Revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em museologia e Patrimônio – PPG-PGMUS UNIRIO | MAST – Vol.5, n2*. 2012.

CADERNOS de Sociomuseologia, número 15, 1999. Declaração de Quebec, Princípios de base de uma nova museologia 1984.

CAMARA, Rogério. SOUTO, Virgínia. Design Arte e tecnologia: princípios e as novas mídias. Goiás. 2010.

CARDOSO, Eduardo. Design para experiência multissensorial em museus: fruição de objetos culturais por pessoas com deficiência visual. Porto Alegre, 2016.

CARVALHO, Ana, e FALANGA, Roberto. 2016. “Da Democratização das Formas de Governança na Política à Partilha de Autoridade no Campo dos Museus e do Patrimônio.” In Participação: Partilhando a Responsabilidade, organizado por Ana Carvalho, 29–44. Lisboa: Acesso Cultura. ISBN: 978-989-20-6617-2.

CHAN, Carla. Bienal de Arte Digital, Belo Horizonte, 2018, texto da curadoria. Disponível em: <https://bienalartedigital.com/portfolio/carla-chan/> Acesso 20 de janeiro 2019.

CLASSEN, Constance. **Museum manners:** the sensory life of the early museum. JOURNAL of Social History. Vol.40, no 4, 2007. pp 895-914. Disponível em: < <https://academic.oup.com/jsh/article-abstract/40/4/895/921517/Museum-Manners-The-Sensory-Life-of-the-Early?redirectedFrom=PDF>>. Acesso em 23/05/2018.

CPIM/DEPMUS/IBRAM. Relatório final da pesquisa “O não público dos Museus: não levantamento estatístico sobre o “não ir” a museus no Distrito Federal. 2012, p.3

COLWELL, Peter. Coleção temas de Museologia. Museus e Acessibilidade. 2004. Lisboa Portugal.

DALL`AGNOL, T. Conheça o modelo de avaliação Biopsicossocial da Pessoa com Deficiência. **Diário da Inclusão Social**, 26 de abril. 2018.

DAVALLON, J. (dir.), 1986. *Claquemurer pour ainsi dire tout l'univers: La mise en exposition*, Paris, Centre Georges Pompidou.

DAVIDOFF, L. Introdução à psicologia. São Paulo: McGraw-Hill, 1983.

Declaração Universal de Direitos Humanos. Artigo 27. Assembleia de 1948.

DEBRAY R., 2000. *Introduction à la médiologie*, Paris, Presses universitaires de France.

DESMET, P. M. Framework of Product Experience. 2007. Disponível em International Journal of Design: <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/66/15>. Acessado em 16/07/2018.

DEVALLE, Jean. *Museus e Comunicação. Org. Aline Montenegro Magalhães, Rafael Zamorano Bezerra, Sarah Fassa Benchetrit. Museu Histórico Nacional, 2010.*

DESVALLÉES, André e Mairesse, François. *Conceitos-Chave de Museologia. 2013.*

DONDERS, 1865 apud HUDSPETH, 2014. HUDSPETH, A.J. KANDEL, James H. SCHWARZ, Thomas M. JESSELL, Steven A. Siegelbaum, A. *Princípios de Neurociências. Editora de Arte. 2014.*

DINIZ, Debora. 2007. **O que é deficiência.** São Paulo: Editora Brasiliense.

Dicionário Houaiss (2002).

DUARTE, Guida. *Marketing Sensorial no Enoturismo: comunicar através dos Sentidos. Universidade de Aveiro, Instituto Superior de Contabilidade e Administração de Aveiro. 2014.*

DUROZOI, G.; ROUSSEL, A. *Dicionário de Filosofia. 2. ed. Campinas: Papyrus, 1996.*

FLICK, Uwe. *Métodos de Pesquisa, Introdução à pesquisa qualitativa. 2009.*

FERREIRA, Ana Fátima B.C. *Dedos de ver: Informação especial no Museu e a inclusão social da pessoa com deficiência Visual. Rio de Janeiro, 2011.*

GALLA, Amareswar. *El Museo Inclusivo. 2013/2014. P.40-53.*

GALLA, Amareswar. 2008. "The First Voice in Heritage Conservation." *International Journal of Intangible Heritage* 3: 10–25.

GASPARETTO, Débora Aita. *Arte Digital: Fricção. Mercado. Ficção. Ficção In: ANPAP, 2012, Rio de Janeiro. Anais do Encontro Nacional da ANPAP, (CD-Rom). Rio de Janeiro: UERJ, 2012. P.28-42.*

GOBÉ, M. *Emotional branding: the new paradigm for connecting brands to people. New York: Allworth Press, 2001.*

GOBÉ, M. *Brandjam: O Design Emocional na Humanização das Marcas. Ed. Rocco. 2010.*

GOMES, Carla R., (2015). *O pensamento de Waldisa Rússio sobre a Museologia. 2015. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.25, n.3, p. 21-35, set./dez. 2015.*

GUARNIERI, 1981 apud SARRAF, 2015, p.224

GILL, R.A. *Aprendizado Motora: conceitos e aplicações. São Paulo. 1984.*

HEINICH, Nathalie. *Práticas da arte contemporânea: uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. 2012.*

HERNANDEZ, F.H. 2001. *Manual de Museologia. Madrid: editorial Sintesis S.A.*

HUDSPETH, A.J. KANDEL, James H. SCHWARZ, Thomas M. JESSELL, Steven A. Siegelbaum, A. Princípios de Neurociências. Editora de Arte. 2014.

HUNT, Paul. Jornal The Guardian, 1972.

FLEMING, N. D. **Teaching and learning styles: VARK strategies**. Christchurch, New Zealand: N. D. Fleming, 2001.

HUGUES, Varine, 1995. A respeito da Mesa-redonda de Santiago do Chile (1972).

KANDEL, Eric R.; SCHWARTZ, James H.; JESSELL, Thomas M.; SIEGELBAUM, Steven A.; HUDSPETH, A.J. Princípios de Neurociências. 2014. Editora de Arte. 5ª edição.

ICOM strategic plan (2007): Adopted in Vienna. icom.museum

LEOTE, Rosangella. Abordagens da neurociência sobre a percepção da obra de arte. In: ArteCienciaArte [online]. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

LEVI-STRAUSS. Triste Tropiques. Paris: Plon, 1954.

LIESER, Wolf; Arte Digital; Ed. Ullmann Publishing 2009.

LINO, Leandro Jorge Oliveira e NETTO, Juliana Presotto Pereira. 2017. Análise do conceito constitucional e biopsicossocial da pessoa com deficiência visual: as especificidades da visão monocular.

LINO, Leandro Jorge Oliveira. 2017. O conceito constitucional e biopsicossocial da pessoa com deficiência visual: as especificidades da visão monocular.

LOPES, Elisabete Cristina. Uma (Re)visão do conceito de experiência do usuário: a experiência como narrativa. Disponível em: <http://grupo-ecausp.com/digicorp/wp-content/uploads/2014/03/ELISABETE-CRISTINA-LOPES1.pdf>. Acesso em 16/07/2018.

LURIA, A. R. (1981). Fundamentos de neuropsicologia (J. A. Ricardo, Trad.). São Paulo: USP. (Original publicado em 1973).

MACDONALD, Cynthia. Theories of Mind and 'The Commonsense View. 2002.

MAGILL, Richard. Aprendizagem Motora. Conceitos e Aplicações. Editora Edgard Blucher. 1984.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: aproximações e distinções. Artigo publicado em edição 1, em dezembro de 2004, da revista eletrônica e-compós.

MESA Redonda de Santiago no Chile, ICOM, maio de 1972. Disponível em: <
<http://www.iber museus.org/wp->

[content/uploads/2014/09/Publicacion_Mesa_Redonda_VOL_I.pdf](#)> acesso em: 20/05/2019.

MCLUHAN M., PARKER H., BARZUN J., 1969. Le musée non linéaire. Exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée, tr. fr. por B. Deloche e F. Mairesse, com a colaboração de S. Nash, Lyon, Aléas, 2008.

MATOS, Daniel, A.S. A percepção dos Alunos do comportamento comunicativo do professor de ciência. Belo Horizonte, 2006.

MARTINS, Patrícia Roque. Museus (IN)Capacitantes – deficiência, acessibilidades e inclusão em Museus de arte. 2017. Lisboa, Portugal.

MARCON, P. Fuerzas Fisicas. Canadá: Canadian Conservation Institute, 2009.

MEIRELLES, Mauro. PEDDE, Valdir. VER, TOCAR, PRESERVAR: pensando a noção de patrimônio a partir de sua tangibilidade. Estudos de Sociologia. vol. 1, n. 20. 2014.

MERLEAU-PONTY Maurice. Fenomenologia da Percepção. 1999.

DICIONÁRIO Houaiss da Língua Portuguesa. 2 edição. 2002.

MORRIN, M.; RATNESHWAR, S. Does it make sense to use scents to enhance brand memory? Journal of Marketing Research, v. 40, n. 1, p. 10–25, 2003.

MUCELLI, Tadeus. RAMOS, Ivan. Texto Curatorial.

Site: < <https://bienalartedigital.com/portfolio/rodrigo-ramos/>> acesso 01/04/2018

NAVARRO, M. S., e R. G. Riera. 2012. Museo y Comunidad. Un museo para todos los públicos. Gijon: EdicionesTrêa, S.L.

(OMS, 2004). Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde. Organização Mundial de Saúde, Direção Geral de Saúde, Lisboa, 2004.

RABELLO, Rafaelle Ribeiro. Arte interativa: entre o “espaço utópico” e o “tempo Ucrônico”. São Paulo, 2011.

RIEUNIER, Sophie. MARKETING SENSORIAL NA NATUREZA E DESCOBERTAS: 10 anos de evolução da oferta sensorial, mantendo-se atento ao consumidor. Decisões de Marketing. 33 (janeiro a março de 2004), pp. 77-80.

RODRIGUES, Marcelo A. Arte Digital. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Lisboa, Portugal. 2012.

SARRAF, Viviane Panelli. Reabilitação do Museu: políticas de inclusão cultural por meio da acessibilidade. 2008. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

SARRAF, Viviane Panelli. *Acessibilidade em Espaços Culturais: mediação e comunicação sensorial*. 2015. Editora Puc SP.

SANTAELLA, Lucia e NOTH, Winfried. *Imagem Cognição, semiótica, mídia*. 2010.

SANTOS, Maria Cristina T. M. **Reflexões sobre a nova museologia**. São Paulo: [s.n.], 1999.

SASSAKI, Romeu Kazumi. *Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação*. Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16.

SCHIFFMAN, L. G.; KANUK, L. L. *Comportamento do consumidor*. 6. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2005.

SCHEINER, Teresa. 2013. No artigo intitulado *Museu, museologia e a 'relação específica': considerações sobre os fundamentos teóricos do campo museal*,

SCHEINER, Tereza Cristina. *Repensando o museu integral: do conceito às práticas*. Bol. Mus. Para. Emílio Goeldi. Ciênc. hum. [online]. 2012, vol.7, n.1, pp. 15-30. ISSN 1981-8122.

SCHEINER, Tereza. **COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO, EXPOSIÇÃO: NOVOS SABERES, NOVOS SENTIDOS**. *Semiologia: Revista de Comunicação e Cultura / ECO - UFRJ*, Rio de Janeiro, ano 3, . n° 4-5, 2003.

SHANKEN, Eduard. *Artists in Industry and the Academy: Collaborative Research, Interdisciplinary Scholarship and the Interpretation of Hybrid Forms*. CAA, 2015.

SCHULTZ, Ellen e SCHULTZ, Duane P. *História da Psicologia Moderna*. 1995. SP.

SKAKESPEARE, Tom. "Entendendo a deficiência". University of Western Sydney, Austrália, em fevereiro de 2001.

SODRÉ, Muniz. *Bios midiático*. Revista do programa de pós-graduação em Comunicação Social da faculdade de Comunicação e arte da PUC Minas. 2013. p. 108 – 110.

TAVARES, M. S. *Informação & conhecimento: uma abordagem organizacional*. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2013.

TAVARES, Liliana Barros. *Tecnologia Assistiva. Livro acessibilidade. Arte Revisada*. Idd. 2013.

TIM, O`Reilly. *Web 2.0 Compact Definition: Trying*. 2006.

TOJAL, A. P. da F. *Políticas Públicas de Inclusão de Públicos Especiais em Museu*. São Paulo: Editora da USP, 2007.

UZEDA, Helena. As novas tecnologias das exposições museológicas: objetos reais e a concorrência digital. XVII ENANCIB, 2016. Disponível em: <shorturl.at/guNPS>. Acesso em 29/06/2018.

Museu do Futebol. "Deficiente Residente". São Paulo/SP. 2014. Disponível em: <http://museudofutebol.org.br> acesso em: 27 abr.2018.

(ABNT NBR 9050:2015) disponível em :
https://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/arquivos/%5Bfield_genrico_imagens-filefield-description%5D_24.pdf acesso 11 de janeiro de 2019.

Lei brasileira de inclusão, disponível em:

<http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justica/2017/09/lei-brasileira-de-inclusao-fortalece-direitos-das-pessoas-com-deficiencia> acesso 11 de janeiro de 2019.

Disponível em: <http://museudofutebol.org.br> acesso em: 27 abr.2018.

<https://file.org.br/about/?lang=pt> > acesso dia 26 de fevereiro 2019.

Working the room: Daniel Buren Sheds Light on his new Installation. Disponível em <https://www.wallpaper.com/art/daniel-buren-pile-up-lisson-gallery> acesso 10 de janeiro de 2019.

(<https://bienalartedigital.com/portfolio/rodrigo-ramos/> acesso 16 de janeiro 2019)

Definição sobre pessoa com deficiência visual, Dorina Nowill. Disponível em: <https://www.fundacaodorina.org.br> acesso 22 de maio de 2018.

ANEXO - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

Glicélio

Matheus – O que você percebeu dessa Obra de Arte Digital “Interface Preta”? Qual a sua percepção em relação aos recursos da obra – sons, texturas...?

Glicélio – É, tem alguns recursos sonoros como barulhos, e informações a respeito da Obra. Nesta Obra tem informações referente a montanhas, não tem especificação do local, mas fala sobre montanhas. A destruição etc. Porém, tateando, eu não identifico uma montanha. Na verdade, não sou muito bom para perceber objetos através do tato.

Matheus – A Obra é abstrata, assim não é muito fácil de se fazer relações com alguma imagem presente na memória. Sendo assim, a percepção visual não traz muitas informações palpáveis ou concreta.

Glicélio – Pode ser uma construção arquitetônica, uma montanha, qualquer coisa. Também pode ser uma montanha que foi recortada para a construção.

Matheus – Na sua opinião, quais os sentidos mais exigidos pela Obra “Interface Preta”?

Glicélio – Tato e audição no meu caso.

Matheus – Dentro dos dois sentidos (auditivo e tátil) percebidos pelos estímulos da Obra, como você mensura tais recursos?

Glicélio – Explorar outros sentidos como o auditivo em Obras de Arte Visuais são fundamentais para a percepção dos cegos. De repente se conseguisse colocar mais estímulos sonoros seria perfeito. A audição teve papel fundamental, porque através dela deu pra perceber melhor algumas informações que, provavelmente seriam facilmente percebidos pela visão.

Matheus – Então, neste caso, parece que a audição ajuda mais na percepção, correto?

Glicélio – Nesse caso sim. Aqui eu percebo uma peça, na ponta. Nela existe uma montanha explorada pela mineração. E no áudio mostra uns barulhos de escavações e depois disso é possível perceber os buracos na montanha provocados pela mineração.

Em outra peça percebo formas geométricas, parece um prédio sobre uma outra coisa, porem não consigo perceber o que é. Não consigo entender, pra falar a verdade. Me parece um prédio em uma cidade.

Matheus – Você acha que a Obra de Arte cumpriu o propósito de ser interativa, através dos recursos sensoriais?

Glicélio – Creio que sim. Alguma coisa eu compreendi. Não tudo! Pelos sentidos utilizados – tato e audição – pude perceber muita coisa.

Matheus – Esta obra tem recursos visuais muito abstratos. Assim, o abstrato nos deixa sem referências concretas. O recurso visual nesta Obra não é tão eficiente, assim, a memória nos ajuda em alguns casos a criar relações, mas só pelo visual não se chega a um imagem concreta dentro de uma cultura baseada no visual.

Glicélio – O objeto tátil me traz algumas referências. Por exemplo as pontas desta peça. Aqui, eu acho que parece com igrejas por causa das torres.

Entrevista II – Alessandro

Matheus – O que você percebeu dessa Obra de Arte Digital? Qual a sua percepção em relação aos recursos da obra – sons, texturas?

Alessandro – interessante quando há essa junção da igualdade. Quando a obra proporciona o que é Real. Primeira vez que tive contato com o este estilo de obra. Aqui há mistura de som com o tato, ajudando a formar o Real. Interessante a combinação nas duas situações. Tocar e ouvir como diferencial.

Matheus – Então o tato e o som são os dois sentidos percebidos por você? Qual a nota

Alessandro – Os recursos, na minha percepção não bem apresentados. Não existe um padrão que facilita a percepção do visitante. Por exemplo, no texto de apresentação da obra existe uma informação sobre o local para estimular o som através de pequenos buracos. Devido às rugosidades das peças, não é perceptível ao tato. Logo, quando passo o dedo pelos buracos, não os sinto. Uma forma de auxílio seria pela construção de padrões. Pode ser por forma, por exemplo, uma bolinha mais lisa, ou em um lugar específico como na ponta direita.

Matheus – Você acha que o áudio ajuda a compreender a peça? O som estimula a sua memória visual?

Alessandro – A gravação é boa – a voz, o texto – o som do fundo que não ajuda na percepção da compreensão. Em alguns casos o som do fundo não tem a ver com as informações descritas. Há uma sobreposição de som do fundo com a descrição/informação.

A iniciativa é perfeita para a acessibilidade. Traça o real de quem vê e quem percebe por outros sentidos.

Matheus – Sobre o “Real”, para você existe diferença entre o “real” de quem vê para o “real” de quem percebe o visual por outros sentidos?

Alessandro – há uma mistura entre os sentidos sem o foco no visual para formarem o Real. Tem que existir uma igualdade entre as informações visuais para cada obra que pode ter diferentes interpretações. Se a pessoa que cria os recursos de acessibilidade deixar sua interpretação, ela deixa de ser “real”, neutra, passa a ser uma análise pessoal. A obra tem que ser real. Aqui, nesta obra, os recursos sonoros e táteis são reais. Não tem interpretação de ninguém. Assim, cada um vai extrair e interpretar da sua forma.

Se for apresentar audiodescrição, por exemplo, tem que ser neutra, apenas com informações reais da obra.

Matheus – Você acha que a Obra de Arte Digital é interativa? Você acha que participou da Obra?

Alessandro – A partir do momento que você traz a imagem pelo som ou tato, o visitante vai criando a imagem na mente. O texto traz elementos para a criação e isso é o “real”.

As obras quando apresentam recursos sensoriais padronizados (na mesma obra), podem facilitar a percepção das Pessoas com Deficiência Visual.

O Braille facilita a comunicação e não aparece em todas as peças.

Por serem abstratas fica a impressão de que não houve compreensão total das peças.

Matheus – A Obra apresenta uma tela sem áudio, em algum momento você percebeu esse recurso?

Alessandro – Percebi a tela somente pelo calor emitido pela Luz.

Nesse caso poderia ter uma audiodescrição através de um sensor localizado ao lado das peças táteis da mesa.