

A TRADUÇÃO DE UMA NARRATIVA ORAL PARA A TÁTIL, NO CONTEXTO DE UMA CASA MUSEU DO SÉCULO XIX: SOBRE A REPRESENTAÇÃO DO MOBILIÁRIO. TAÍS FEIJÓ VIANA¹; MONICA VEIGA²; GABRIELA PERONTI³; VINÍCIUS FERNANDES⁴; ADRIANE BORDA⁵

¹Especialização em Gráfica Digital - UFPel – taisfviana@gmail.com

²Especialização em Gráfica Digital - UFPel – veiga.monicam@gmail.com

³Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - UFPel – ga.peronti@gmail.com

⁴Mestrado em Arquitetura e Urbanismo - UFPel – viniifer.arq@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Nesta contemporaneidade desconstrói-se a ideia de que os Museus são espaços somente aptos à contemplação de obras de arte. Passa-se a atribuir a esses locais um compromisso com a inclusão de pessoas com qualquer tipo de deficiência. Segundo Fabbri, os museus "devem ser considerados como lugares de convivência entre pessoas de todos os tipos e inteligências, no legítimo exercício de seus direitos, necessidades e potencialidades" (FABBRI, 2010).

Este trabalho está dirigido ao propósito de atribuição de acessibilidade ao acervo de mobiliário do Museu Municipal Parque da Baronesa, localizado na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil. Este acervo constitui-se de 80 peças em madeira distribuídas em 16 ambientes e relata como eram os costumes da sociedade pelotense entre 1860 e o início do século XX. O edifício foi construído e habitado por uma única família até o ano de 1983 quando tornou-se museu.

Atualmente a narrativa do Museu está sendo reestruturada, buscando transcender o enfoque na história de uma família em particular e de uma casa em específico. A reconstrução da narrativa do Museu visa trazer o mobiliário não mais como um objeto de uma época, mas como um condutor das relações interpessoais do século XIX, ou seja, a partir do acervo, mostrar uma outra face histórica. Desse modo, questões interdisciplinares passam a contribuir nesse estudo, tais como as áreas de representação, arquitetura, percepção, comunicação, museologia e turismo. Emprega-se o conceito do Desenho Universal para propor soluções de recepção, comunicação, mediação e pesquisa passíveis de caracterizar o museu como um espaço inclusivo (ORNSTEIN, 2010). Nesse sentido, um dos caminhos a seguir é a ampliação do acesso tátil a pessoas com deficiência visual.

Por conta da interdisciplinaridade envolvida está sendo possível problematizar a produção dos modelos táteis relativos ao mobiliário, para observar como e o quanto contribuem para potencializar a percepção e a cognição do indivíduo acerca do mesmo. O termo percepção é adotado por diversos autores (DOWNS, STEA, 1973, ITTELSON, 1973, 1978, RAPOPORT, 1977, apud REIS e LAY, 2006) e considera a etapa de recepção dos estímulos pelos sentidos e a etapa de envolvimento de vários fatores registrados na memória e na personalidade de cada um. Pelo processo cognitivo é que as sensações adquirem valores, significados e formam uma imagem do ambiente, o que envolve necessariamente reconhecimento, memória e pensamento (WEBER, 1995). É no âmbito da percepção e cognição que se concentra neste momento essa análise.

Embora a narrativa esteja passando por uma reformulação, ainda está sendo apresentada em conjunto com uma visita à casa que tem o enfoque

estritamente visual. O mobiliário e os objetos do cotidiano não podem ser tocados para que se garanta a sua integridade física. Nesse sentido, os modelos táteis entram como ferramentas para possibilitar que as pessoas com deficiência visual possam perceber as formas desses objetos, auxiliando nos processos inclusivos dentro da estrutura de museus.

2. METODOLOGIA

As etapas de trabalho agrupam-se em quatro blocos: 1. Seleção de mobiliário para o desenvolvimento de uma ação piloto, em conjunto com a administração do Museu; 2. Preparação da infraestrutura e capacitação da equipe, compartilhamento de referenciais teóricos e metodológicos tendo em vista a interdisciplinaridade; 3. Análise das narrativas atuais associadas ao mobiliário e revisão / produção / ampliação frente às potencialidades das narrativas construídas a partir de modelos táteis; 4. Produção dos modelos, incluindo estudos específicos com tecnologias de fabricação digital; 5. Experimentação com diferentes públicos, especialmente com pessoas de diferentes níveis de deficiência visual; 6. Análise (a partir da observação e entrevistas), discussão e sistematização dos resultados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O roupeiro, que no museu se localiza na sala Boudoir ou gabinete das damas, foi o mobiliário selecionado para a realização do estudo piloto. Este é em estilo neoclássico e adornado com espelho bisotê e frontões recortados, compostos por folhagens, rocalhas (conchas) e monogramas com as iniciais do casal proprietários da casa na época, Amélia e Lourival. Os móveis que compõem esse ambiente faziam parte da coleção apresentada na Exposição Universal de Paris em 1889, no entanto não se sabe se foram comprados diretamente na feira ou se esses foram adquiridos por catálogo. (Fig.1)



Fig. 1 – Roupeiro escolhido para o estudo piloto. Fonte: Fotos da autora, 2016.

A escolha deste móvel deu-se pelo fato dele conter elementos que auxiliam a construir uma narrativa focada nas relações interpessoais da época. A narrativa do museu foi sistematizada a partir de um visita mediada, que foi gravada, transcrita e posteriormente analisada. O estudo piloto foi realizado com uma pessoa com deficiência visual, consultor do grupo de pesquisa GEGRADI (Grupo de Estudos para o Ensino/Aprendizagem de Gráfica Digital) do qual essa pesquisa também faz parte. A experiência tátil foi gravada em formato de vídeo e fotografada para posterior análise. Ademais, houve a participação do mediador do museu e dos membros desta pesquisa.

Para que fosse possível a produção do modelo tátil o roupeiro foi modelado no programa SketchUp 2013, para a reparação do modelo, para fim de fabricação digital, foi utilizado o sistema de reparação online Netfabb Cloud Service e para a impressão do modelo foi utilizado o software Cliever Lab, próprio do modelo da impressora. (Fig.2)



Fig. 2 – Fabricação digital do roupeiro e detalhes. Fonte: Fotos da autora, 2016.

No estudo piloto buscou-se compreender o quanto as experiências táteis e as narrativas influenciavam na percepção da pessoa com deficiência visual, acerca do móvel escolhido. A partir disso foi possível a realização de um comparativo de quais fatores auxiliaram ou não na percepção desse usuário.

A experiência no museu teve início com a apresentação do museu, da sala Boudoir e dos móveis que a compõem. Como trata-se de um experimento piloto, foi permitido que o usuário tivesse uma experiência com o móvel através do tato antes da experiência tátil com a maquete. A partir disso, o experimento com a maquete tátil foi realizado sempre acompanhado da narrativa do mediador do museu ou de um dos participantes da pesquisa. Se iniciou com a maquete tátil do roupeiro. (Fig.4)



Fig. 4 – Registro da experiência tátil. Fonte: Fotos da autora, 2016.

Em seguida, foram apresentadas algumas partes do roupeiro em maior escala que o móvel inteiro, tais como: a coluna lateral do móvel, a pinha e os balaústres. Por fim, foi apresentado onde o monograma estava posicionado na maquete e entregues as letras impressas em separado, o L e o M de Lourival Maciel, e após o monograma por inteiro. Com esta experiência, o usuário conseguiu identificar as letras sobrepostas. O monograma tem uma importância direta com a narrativa do museu, pois através dele é possível descrever por quem o móvel era utilizado e como eram as relações interpessoais da casa.

O estudo piloto indica que a percepção de um objeto, nesse caso o roupeiro, é favorecida quando se tem a experiência tátil seguida da descrição oral e simultânea do objeto pelo mediador. A associação entre modelo tátil e narrativa facilita a construção mental do objeto pelo deficiente visual.

Em relação à escala do modelo tátil, foi indicada que a escala do modelo utilizado não foi satisfatória pelo tamanho ser pequeno, mesmo que assim facilitasse o manuseio. A questão da escala envolve principalmente a impressão dos detalhes do objeto. Segundo o usuário, o modelo tátil com um número maior de detalhes facilitaria o entendimento mais do que várias peças impressas em separado. No entanto, aqueles elementos que forem mais significativos, tais como o monograma, as pinhas e os balaústres devem ser impressos de preferência na escala real dos objetos. A disponibilização de um calunga auxiliou no entendimento da dimensão do mobiliário e a impressão em 3D do contorno da pintura existente no espelho facilitou a compreensão dos seus limites mais do que o tato na própria pintura.

Como encaminhamento desse estudo indica-se dois eixos: (i) a impressão do mobiliário em uma nova escala e a realização da experiência tátil com indivíduos de diferentes níveis culturais e com diferentes habilidades visuais, como por exemplo, os indivíduos nascidos cegos, e a aplicação de um questionário previamente formatado; e (ii) ainda há a necessidade de investigar se o roupeiro é um objeto representativo no que tange a parametrização do acervo, para que a partir de mudanças de escala e regras compositivas possa-se explicar uma parte significativa do mobiliário do museu. Esse encaminhamentos enriqueceriam a produção de conhecimento na área e auxiliariam na produção de modelos táteis.

Ainda como um braço desse estudo, existe já um outro trabalho em andamento que visa preencher as lacunas no que diz respeito à modelagem de objetos com a finalidade de fabricação digital, pois é necessário a diminuição dos erros nos modelos para que haja a otimização no processo de impressão.

4. CONCLUSÕES

A busca do museu por uma nova narrativa focada nas interações pessoais e no resgate histórico traz consigo o acervo como um importante instrumento de relato dessa história. Este estudo traz uma contribuição no que tange à inclusão de pessoas com deficiência visual na visita dos museus, vinculada à experiência tátil do mobiliário e construída a partir de um discurso que aponte quais aspectos influenciam na percepção e cognição desse indivíduo. Esses aspectos apresentam-se como recursos universais e tornam a experiência no museu potencialmente inclusiva.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FABBRI, A. Acessibilidade: a ampliação do papel social do Museu Casa de Portinari. In **Caderno de Acessibilidade, reflexões e experiências em exposições e museus**. São Paulo: Expomus, 2010.
- ORNSTEIN, S.W. (org.). **Desenho universal: caminhos da acessibilidade no Brasil**. São Paulo: Annablume, 2010.
- REIS, A. T.; LAY M. C. Avaliação da qualidade de projetos – uma abordagem perceptiva e cognitiva. **Ambiente Construído**, Porto Alegre, V6 N3, p.21-34, 2006. 14p.
- WEBER, R. **On the Aesthetics of Architecture: a psychological approach to the structure and the order of perceived architectural space**. England: Avebury, 1995. 279p.