

ESTÉTICA E PARTICIPAÇÃO EM EXPOSIÇÕES DE ARTE INCLUSIVAS: REFLEXÕES SOBRE UMA PESQUISA-AÇÃO SOBRE UM AUDIOGUIA¹

Nine Reviers²

Sabien Hanoulle²

Tradução de Gustavo Ferreira Flores Ramos³

Resumo: O projeto de pesquisa-ação intitulado *Touch of Museum to Scale*⁴ tem como objetivo melhorar a acessibilidade da coleção de arte na Universidade da Antuérpia. Esse projeto colabora com partes interessadas a fim de elaborar objetos táteis e um audioguia acessível para cinco exposições artísticas. Ele tem como objetivo engajar usuários de diferentes habilidades, investigar serviços de acesso universal e promover a integração de criações artísticas e acessíveis. O audioguia integra descrições visuais e informações para pessoas com ou sem deficiência visual e integra as contribuições de artistas com e sem deficiência. Os artistas também criaram objetos táteis, que são uma tradução artística e palpável das obras originais e, ao mesmo tempo, obras de arte por si só. Os autores discutem as atividades do projeto, como observações pessoais, entrevistas, questionários, sessões de *brainstorming* e considerações teóricas baseadas em estudos e experiências. A pesquisa é exploratória e convida tanto os pesquisadores quanto os praticantes a refletirem sobre a participação e a estética do acessível.

Palavras-chave: Acessibilidade midiática, audiodescrição, audioguia, acessibilidade em museus, tradução colaborativa, pesquisa-ação.

AESTHETICS AND PARTICIPATION IN ACCESSIBLE ART EXPERIENCES: REFLECTIONS ON AN ACTION RESEARCH PROJECT OF AN AUDIO GUIDE

Abstract: The action research project titled *A Touch of Museum to Scale* aims to improve the accessibility of the Museum to Scale art collection at the University of Antwerp. This project collaborates with various stakeholders to prototype tactile objects and an inclusive art guide for five artworks. It seeks to engage users of diverse abilities, investigate universal access services, and promote the integration of accessibility and artistic creation. The audio guide integrates visual descriptions and information for people with and without a visual impairment and integrates the artistic contributions of artists with and without disabilities. Artists also create tactile objects, which are an artistic and tactile translation of original artwork and a piece of art in their own right. The authors discuss project activities, such as personal observations, interviews, questionnaires, brainstorming sessions, and theoretical considerations based on literature and experience. The research is exploratory and invites both researchers and practitioners to reflect on participation and the aesthetics of access.

Keywords: Media accessibility, audio description, audio guide, museum accessibility, collaborative translation, participatory action research.

¹ Texto em inglês: <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/277>

² Universidade da Antuérpia.

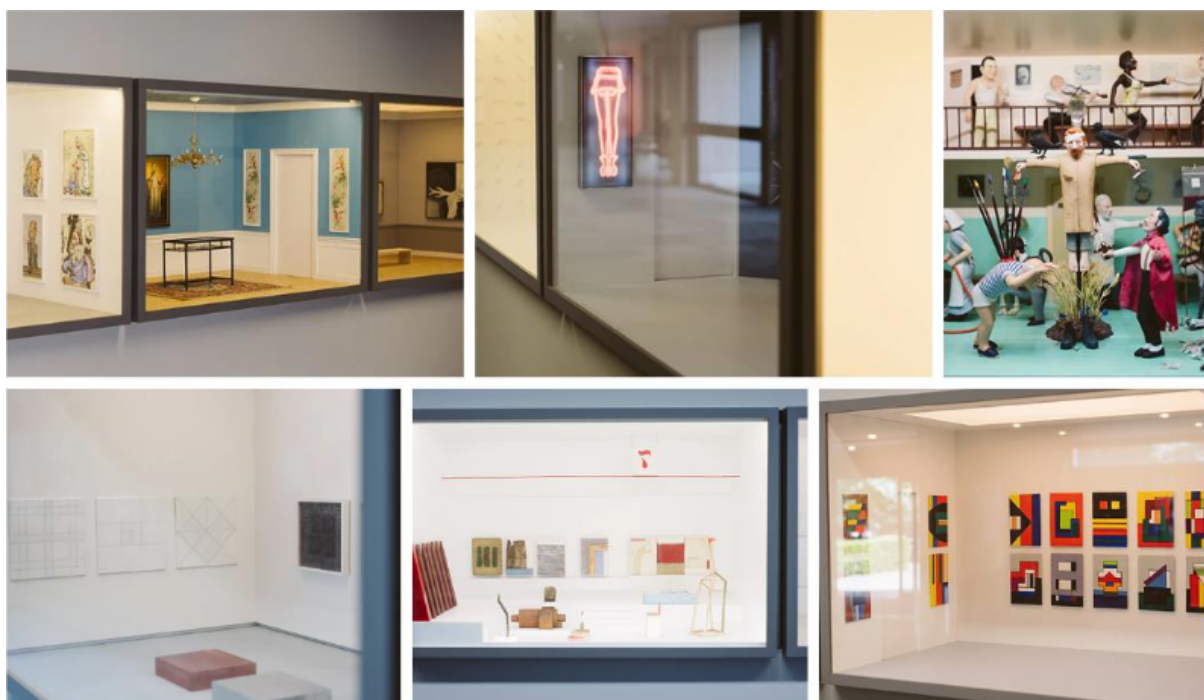
³ Revisão da tradução: Profª. Dra. Márcia Moura da Silva.

⁴ Para saber mais sobre a exposição: <https://www.karinborghouts.be/cultural-work/museum-to-scale>

1. Introdução

Em 2018, o OPEN Expertise Centre for Accessible Media and Culture junto com Rubi, uma equipe de cultura da Universidade de Antuérpia, decidiram unir forças para aumentar a acessibilidade da exposição fixa *Museum to Scale 1/7*. Essa exposição apresenta 105 galerias em miniatura construídas nas paredes como vitrines, exibindo obras de arte originais criadas por artistas belgas desde 1945, em diversas formas como pinturas, fotografias, vídeos, esculturas e instalações.

Figura 1: *Museum to Scale 1/7*



Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

O OPEN Expertise Centre está desenvolvendo um protótipo de um audioguia inclusivo para algumas obras da coleção: *Salle Cobra* de Pierre Alechinsky, *There is no chaos, only structure* de Arne Quinze, *Nightingales* de Fik Van Gestel, *L'Art Belge* de Frank Mahieu, *Dance the World* de Marie-Jo Lafontaine e *Le Salon du Plaisir* de Nadia Naveau. Esta iniciativa de acessibilidade, intitulada "*A Touch of Museum to Scale*", visa melhorar a acessibilidade da coleção de arte em colaboração com vários parceiros. A equipe está elaborando dois objetos para a exploração tátil e um guia multissensorial para as seis obras mencionadas acima, que pode ser ouvido, lido e estará disponível em língua de sinais flamenga, inglês e holandês.

O projeto foi desenvolvido sob a perspectiva de uma abordagem universal da acessibilidade, uma postura que vem ganhando espaço rapidamente na área da Acessibilidade Midiática (AM). Como argumenta Greco (2018), a AM se desenvolveu no estopim de uma revolução teórica e social na sociedade, desencadeada pela acessibilidade de forma mais geral, que marcou o início de mudanças na forma como a sociedade concebe a acessibilidade (Greco, 2018, 2016). Primeiramente, o foco está mudando de superar a deficiência para o empoderamento do público com base em suas habilidades. Essa visão entende a deficiência como algo que surge do ambiente, que não está adaptado às diversas necessidades das pessoas, e que aparece principalmente na interação com os outros. A deficiência muitas vezes resulta de relações desiguais entre pessoas com e sem deficiência (Reviers e Devos, 2023). Sob essa perspectiva, a AM já não diz respeito apenas às pessoas com deficiência, mas à sociedade como um todo: "A consideração limitada da AM como referente apenas a pessoas com deficiências sensoriais apresenta uma série de questões epistemológicas e terminológicas e limita o potencial da AM para provocar mudanças sociais." (Romero-Fresco, 2018, p. 187). Em segundo lugar, a AM está se movendo de uma abordagem centrada no produtor para uma abordagem centrada no usuário, enfatizando a importância de dar às pessoas com deficiência não apenas acesso ao conteúdo por meio de serviços de acessibilidade, mas também acesso à criação. Por fim, uma abordagem universalista também leva a uma mudança de abordagens reativas para abordagens proativas, em que a necessidade de pensar a acessibilidade desde o início do processo é levada em consideração. Em uma abordagem proativa, os serviços de acessibilidade não são adicionados após a conclusão do texto-fonte, mas sua criação é integrada desde o início (Greco, 2018, 2016; Romero-Fresco, 2018).

Essa revolução também impacta os serviços de acessibilidade, incluindo a midiática, dando origem a uma gama crescente de fenômenos de acessibilidade que vão além da tradução em si, sendo *A Touch of Museum to Scale* um dos muitos exemplos no contexto da acessibilidade artística. Embora a acessibilidade à arte e aos museus, e mais especificamente, a Descrição Auditiva (DA) da arte esteja em ascensão, sua exploração acadêmica só tem se intensificado nos últimos anos. Hirvonen e Saari (2022) oferecem uma visão geral do estado atual da arte e concluem que a DA em museus e os princípios gerais de boas práticas já existem. No entanto, "uma visão abrangente sobre os padrões linguísticos e textuais que caracterizam esse tipo de texto ainda está ausente (...)" (Perego, 2019, p. 334). Uma evolução em particular que merece mais investigação acadêmica, e que é o foco deste artigo, são as abordagens universalistas à acessibilidade museológica, que desenvolvem serviços de acessibilidade a serem usados por públicos com diversas habilidades de forma conjunta.

Por meio de uma série de ações baseadas na prática com diversos parceiros, *A Touch of Museum to Scale* tem proporcionado uma oportunidade de reflexão sobre o papel da estética e da participação na AM e o impacto de uma abordagem universalista no processo de criação de serviços de acessibilidade à arte. O presente artigo tem como objetivo refletir sobre como temos instrumentalizado a abordagem universalista e as lições que aprendemos ao longo do caminho. Nosso relato reflete a perspectiva das autoras, que são as precursoras do projeto e que estão ativamente envolvidas na prática em estudo, em sua função como “curadoras” do *A Touch of Museum to Scale*. Nina Reviers é especialista em DA, com grande interesse em acessibilidade nas artes performáticas. Ela trabalhou como descritora auditiva por muitos anos. Como pesquisadora e descritora não cega, ela tenta promover a colaboração com diversos parceiros da área, incluindo usuários e artistas. Sabien Hanouille é professora de tradução não cega com doutorado em Tradução Audiovisual (TAV). Ela tem um interesse pessoal por arte e inclusão, que ela consegue incorporar à sua função de coordenadora do OPEN Expertise Centre. O presente artigo é um estudo exploratório que visa convidar tanto pesquisadores quanto praticantes da DA a refletirem sobre o papel da participação e da estética em seus trabalhos de acessibilidade. Isso é realizado por meio da análise de entrevistas, questionários e sessões de *brainstorming*, com considerações mais teóricas baseadas na literatura da área. Como pesquisa-ação, o projeto valoriza o conhecimento experiencial e inclui também reflexões pessoais das autoras sobre o processo.

2. Metodologia

A Touch of Museum to Scale é um projeto de pesquisa-ação. Savin-Baden e Howell Major (2013) descrevem os objetivos da pesquisa-ação da seguinte forma:

[A pesquisa-ação] tem, no seu cerne, a intenção de mudar e melhorar a prática e o entendimento da prática por meio de uma combinação de reflexão sistemática e inovação estratégica. Ela exige que os participantes sejam capacitados e enfatiza a importância de liderar mudanças sociais. Na maioria dos casos, a pesquisa-ação também contém um elemento de criação de conhecimento, de modo que a compreensão e a teoria sejam geradas por meio da prática (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 24).

Além disso, o projeto adota uma abordagem participativa, seguindo sua postura universalista em relação ao acesso, conforme descrito na introdução. Essa abordagem visa introduzir novas intervenções dentro de uma comunidade específica para “examinar o problema de forma sistemática a partir das perspectivas e experiências dos membros da

comunidade mais afetados por esse problema” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 248). O ponto chave dessa abordagem é a ideia de que “o conhecimento único é tão valioso quanto aquele que é generalizável” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 261). Nosso projeto segue os passos de pesquisadores que nos precederam em implementar a participação no acesso e em DA em particular, como Di Giovanni (2018; 2022) e Fryer (2018), entre outros.

Definimos três objetivos como arcabouço teórico para o projeto: (a) Participação: envolver usuários com diferentes habilidades na criação de acessibilidade, (b) Design Universal: explorar serviços de acesso universal que não são projetados exclusivamente para um grupo-alvo específico, e (c) Criação: descobrir como podemos aproximar a acessibilidade e a criação artística. Em diálogo com um grupo dinâmico de colaboradores, esses objetivos orientaram o desenho da pesquisa, seguindo a espiral da pesquisa-ação de Kemmis e McTaggart (1982), na qual o planejamento, a ação, a observação e a reflexão são repetidos em ciclos consecutivos (Townsend, 2013, p. 13). O mapa de tempo e local abaixo (Figura 2) ilustra as atividades realizadas entre 2018 e 2023. Entre 2018 e 2019, atividades não financiadas foram realizadas pela equipe principal do OPEN Expertise Centre. A partir de 2020, o projeto passou a ser financiado pelo Raad Dienstverlening (Conselho de Prestação de Serviços) da Universidade de Antuérpia.

A Figura 2 resume os tipos de atividades realizadas, seguindo as quatro dimensões da investigação em pesquisa colaborativa de Torbert, a saber: enquadramento (pesquisa documental e revisão da literatura), defesa (análise das melhores práticas), ilustração (criação e tradução) e investigação (questionários, sessões de *brainstorming* e observações) (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 261).

As autoras atuaram como organizadoras, pesquisadoras e curadoras dos serviços de acessibilidade do projeto, e, portanto, abordaram o trabalho de campo e a coleta de dados de uma perspectiva interna. Elas convidaram várias pessoas externas a contribuir com as atividades do projeto. O departamento cultural da Universidade de Antuérpia, Rubi, e o conselho de Arte no Campus da universidade (que gerencia a exposição *Museum to Scale*) apoiaram o projeto. Especialistas em arte do conselho, por exemplo, contribuíram para a seleção de obras de arte para o protótipo, entrando em contato com alguns dos artistas envolvidos e colaborando na gravação das versões em holandês e inglês dos audioguias.

Figura 2: Metodologia



Fonte: trabalho próprio do autor⁵

⁵ N.T. Ver tradução no Anexo 1.

Além disso, profissionais contribuíram para o desenvolvimento dos serviços de acessibilidade: um descritor auditivo experiente da Holanda, um dos artistas da coleção *Museum to Scale*, um artista com deficiência visual, um designer de som com deficiência visual, intérpretes surdos de língua de sinais, um performer surdo, e um performer e poeta não cego. Finalmente, vários colaboradores externos ao projeto participaram das sessões de *brainstorming* e *feedback*, incluindo usuários com e sem deficiência visual, professores de arte para pessoas com deficiência visual, um colaborador do Rubi e artistas cegos e não cegos.

As atividades mencionadas na Figura 2 estimularam uma reflexão teórica mais ampla sobre os principais conceitos da AM, que as autoras registraram na forma de relatórios, notas de campo e diários de pesquisa. Estudantes de graduação e mestrado contribuíram para revisões da literatura, análises detalhadas de exemplos de boas práticas (Staes, 2019; Van der Sijpt, 2020) e a análise de um questionário on-line que investigou a percepção dos usuários não cegos sobre o audioguia em holandês (De Vadder, 2021). O guia completo pode ser consultado nesta página: <https://www.uantwerpen.be/nl/projecten/a-touch-of-museum-to-scale>

3. Discussão

Hutchinson e Eardley (2021) apontam que existem poucos estudos (empíricos) sobre AD para as artes e museus, sendo a maioria das ideias existentes baseada em relatos dos profissionais. Com este artigo, adicionamos um novo conjunto de dados baseados na prática, que apoia os entendimentos existentes e incentiva discussões futuras sobre arte e acessibilidade. O foco deste projeto é a instrumentalização de uma abordagem inclusiva, na qual os serviços de acessibilidade são desenvolvidos pensando em todos os públicos. Nossas reflexões são ilustradas por meio da discussão de dois elementos principais do projeto que destacam o acesso às dimensões visuais das obras: o audioguia inclusivo e os objetos para exploração tátil.

3.1 Da participação ao ganho na desabilidade

Pesquisadores de AM destacam o papel crescente dos usuários na investigação dos processos e fenômenos de acessibilidade, bem como na elaboração de soluções e artefatos acessíveis (Greco, 2018, p. 212). Embora os usuários tenham desempenhado um papel central na prática e pesquisa da AD desde o início, sua participação é frequentemente limitada a um

papel consultivo. A maioria dos trabalhos na área da AM concentra-se em permitir que pessoas com deficiência acessem conteúdos criados por pessoas sem deficiência, o que “pode promover uma abordagem paternalista e perpetuar a agência dos indivíduos sem deficiência enquanto os com deficiência assumem um papel passivo” (Romero-Fresco, 2018, p. 190). Fryer (2018, p. 172) argumenta que a abordagem tradicional da AD é excludente, pois apresenta informações apenas sob a perspectiva de pessoas sem deficiência visual. Nos métodos convencionais, cabe aos audiodescritores – geralmente sem deficiência visual – decidir o que descrever e como fazê-lo (Fryer, 2018; Reviers & Devos, 2023).

Essas observações resultaram na “acessibilidade colaborativa,” que envolve criadores e especialistas trabalhando juntos para criar acessos. Conceitos adicionais na literatura de AM que se alinham a essa metodologia incluem "Filme acessível" (Romero-Fresco, 2019), "Acessibilidade integrada" (Fryer, 2018) e "Acessibilidade participativa" (Di Giovanni, 2018). Tendências colaborativas também são observadas na AD de artes e museus, como evidenciado por pesquisadores como Neves (2016), Soler Gallego (2021) e Eardley *et al.* (2022). Uma abordagem verdadeiramente inclusiva exige uma investigação colaborativa que integre as perspectivas de “participantes de todos os níveis da estrutura organizacional do processo social em estudo” (Savin-Baden; Howell Major, 2013, p. 258). O projeto *A Touch of Museum to Scale* buscou incorporar diversas perspectivas no processo de criação de experiências acessíveis de arte, refletindo múltiplas interpretações e experiências, em vez de apenas um ponto de vista – seja do audiodescritor ou do autor. A seguir, discutimos como a abordagem colaborativa contribuiu para moldar o processo de desenvolvimento dos serviços de acessibilidade.

3.1.1 Participação

Em 2020, a parte financiada do projeto começou com uma sessão de *brainstorming* envolvendo dez colaboradores de diversas origens: pessoas com deficiência visual interessadas em arte, representantes de organizações de usuários com deficiência visual, companheiros de pessoas com deficiência, artistas com e sem deficiência, audiodescritores profissionais, professores de arte para indivíduos com deficiência visual, especialistas em arte da equipe cultural da Universidade de Antuérpia e pesquisadores na área de acessibilidade. O objetivo dessa sessão era operacionalizar os principais objetivos do projeto em ações concretas (Townsend, 2013). Por isso, enfocamos deliberadamente participantes com afinidade prévia pela arte e vários anos de experiência em acessibilidade, seja como usuários

de AD, criadores ou acompanhantes, buscando integrar suas opiniões especializadas. A sessão tinha como propósito avaliar e deliberar sobre o protótipo do guia em holandês para quatro artefatos e examinar a relevância da exploração tátil, identificada como um elemento crucial em etapas anteriores do projeto, mas ainda não desenvolvida naquele momento. As atividades incluíram discussões em grupo, uma visita a cinco obras selecionadas da coleção com o uso do audioguia e um exercício tátil que funcionou como uma dinâmica de integração, no qual os participantes tocaram em uma obra de arte sem qualquer orientação e compartilharam suas experiências.

O audioguia inicial reflete um método mais tradicional liderado por descritores. Um audiodescritor holandês foi contratado para redigir o guia, e uma estratégia de roteiro foi desenvolvida com base em pesquisa documental e revisão de literatura (Van der Sijpt, 2020; Staes, 2019), com o objetivo de criar um guia adequado tanto para públicos cegos quanto para não cegos (uma discussão sobre algumas dessas estratégias será abordada na próxima seção). Durante o processo de redação, o escritor colaborou com uma consultora com deficiência visual, que possui experiência como artista e na organização e condução de visitas guiadas para pessoas com deficiência visual. A versão inicial do guia recebeu *feedback* positivo dos participantes do *brainstorming* inicial, que também concordaram que a exploração tátil aumentaria seu valor.

As sessões de *brainstorming* revelaram que, embora a exploração tátil seja benéfica, ainda não está claro qual seria a maneira mais eficaz de implementá-la para públicos de diferentes habilidades. Diversos objetos táteis atendem a propósitos distintos, como desenhos em relevo para forma e tamanho, objetos do cotidiano para textura e forma, e impressões 3D para dimensões. O grupo discutiu o valor da “contemplação háptica” (*haptic beholding*) para públicos cegos e não cegos (Kleege e d’Evie, 2018). Kleege (2018, p. 60) destaca a importância do toque para acessar aspectos da obra de arte “que podem não ser evidentes apenas aos olhos” e enfatiza sua relevância potencial para todos, embora seja necessária uma certa experiência com a contemplação háptica.

Um ponto particularmente relevante da discussão diz respeito à forma de operacionalizar a ideia inicial do projeto de criar objetos artísticos para exploração tátil. Essa foi uma ideia inspirada em exemplos anteriores de boas práticas realizadas no Museu Charlier em Bruxelas, onde os estudantes de arte foram convidados a criar uma interpretação criativa em 3D de uma obra de arte do museu, ou no projeto *blind date* (Encontro às Cegas) no S.M.A.K. em Ghent, onde artistas e estudantes cegos e não cegos dialogaram por meio da

troca de pequenas esculturas (hápticas), sendo cada escultura uma resposta àquela recebida.⁶ Nessa abordagem, o desenvolvimento de objetos táteis é concebido como uma resposta subjetiva e artística a uma obra de arte. A experiência pessoal do artista que cria o objeto é destacada em primeiro plano (d'Evie e Kleege, 2018).

Uma segunda motivação para a criação de objetos táteis elaborados pelos artistas foi o desejo de deslocar nosso foco de compreensão para a experiência (Romero-Fresco, 2022). No plano inicial do nosso projeto e na sessão de *brainstorming* inicial, queríamos destacar a experiência estética da arte além da compreensão. A ideia era explorar a "noção de uma experiência estética em resposta à arte, ou o impacto sensorio-emocional de uma obra de arte" (ver a abordagem de Thompson em Eardley *et al.*, 2022).

Nesse contexto, aprendemos que a experiência direta é crucial: "Na maioria das vezes, pessoas cegas ou parcialmente cegas vivenciam o museu com e por meio de outras pessoas e agentes." (Hirvonen; Saari, 2022, p. 4). Visitantes com deficiência visual "não têm, provavelmente, a oportunidade de um envolvimento estético puramente pessoal, pois sua experiência é sempre mediada pelas escolhas de outras pessoas" (Eardley *et al.*, 2022).

Antes da sessão de *brainstorming*, a equipe cultural Rubi abordou uma das artistas da coleção *Museum to Scale*, perguntando sobre sua disposição para contribuir para a criação de uma interpretação artística tátil de sua própria obra, *Le Salon du Plaisir*, que fazia parte da coleção original do *Museum to Scale*. Durante a sessão de *brainstorming*, o grupo discutiu como a artista em questão, que não tinha experiência prévia em acessibilidade (tátil), poderia abordar essa tarefa desafiadora.⁷

⁶ O projeto Blind Date, S.M.A.K., pode ser consultado aqui: <https://smak.be/nl/tentoonstellingen/blind-date-sculpture-exchange>.
⁷ <https://www.ronnyvandevelde.com/artist-detail-page/240819/nadia-naveau>.

Figura 3: *Le Salon du Plaisir*

Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

A sessão de *brainstorming* abriu uma discussão sobre o processo criativo da artista por trás de sua obra *Le Salon du Plaisir*. Ela geralmente combina materiais de diferentes cores e texturas, utilizando-os como fontes de inspiração ou interagindo com eles por meio de colagens ou montagens em 3D. Dessa forma, o processo de criação das figuras de cerâmica branca, conforme mostrado na Figura 3, teve origem em um único material: o barro. No entanto, essas figuras originais são complexas do ponto de vista háptico, então, como poderiam ser traduzidas em uma experiência tátil? Surgiu a ideia de produzir um objeto tátil que refletisse o processo criativo da artista, em vez de duplicar as figuras cerâmicas da obra existente. Isso proporcionaria um nível adicional de envolvimento para todos os espectadores, alinhando-se ao objetivo de *design* inclusivo do projeto. O objetivo, em resumo, era destacar o uso de traços táteis na criação da arte háptica. Esse destaque ressoa uma das descrições de Kleege (2018) sobre uma de suas experiências hápticas com arte e o valor que isso pode trazer:

"Tive a sensação de que minhas mãos estavam postas mais ou menos onde as mãos do artista estiveram, nas versões em barro que precederam o bronze fundido (...) Alguns têm a ilusão de ver a obra, por assim dizer, pelos olhos do artista. Aqui, tive o prazer análogo de sentir como um parente distante da sensação háptica do artista enquanto ele modelava as formas" (Kleege (2018,

p. 63).

Uma segunda artista foi contatada para projetar um objeto tátil. Ela é uma artista com deficiência visual que cria esculturas, organiza visitas guiadas acessíveis e oferece consultoria a organizações sobre acessibilidade e a experiência da arte através de todos os sentidos. A escultora contratada recebeu a tarefa de produzir uma interpretação artística de uma das obras originais da coleção. A obra escolhida para ser traduzida em forma tátil foi determinada durante a sessão colaborativa de brainstorming: *Dance the World*, de Marie-Jo Lafontaine. A mini galeria da obra é composta por três painéis, cada um exibindo um vídeo de mulheres dançando. No entanto, os vídeos não são exibidos simultaneamente. Há uma ligeira diferença de tempo na exibição do filme entre as duas telas. Juntamente com espelhos e paredes inclinadas para trás, tudo isso cria uma imagem composta para o público.

Figura 4: *Dance the World*



Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

Os participantes da sessão de *brainstorming* observaram que as descrições verbais iniciais do guia para *Dance the World* careciam de uma experiência estética completa e, portanto, consideraram-na uma boa candidata para uma experiência tátil adicional. A conversa teve o foco nas possíveis limitações da tradução intersemiótica, especificamente ao expressar a "essência estética" de uma obra de arte através da linguagem. Esse comentário

está alinhado, por exemplo, com a visão de Kleege (2018) sobre abordagens padronizadas de AD. Essa pesquisadora desafia a noção de que descrever uma obra de arte para uma pessoa com deficiência visual permite que ela forme julgamentos estéticos independentes sobre a obra. Um sentimento que é compartilhado por diversos pesquisadores da área (como De Coster e Mülleis, 2007; Neves, 2012; 2018; Soler Gallego, 2021; Hutchinson e Eardley, 2021). A equipe também concluiu que, neste caso, uma experiência tátil poderia realmente valorizar a obra de arte. Os aspectos notáveis da obra, como os movimentos sensuais das dançarinas, a textura e o movimento de seus vestidos, e o loop recorrente dos vídeos, foram considerados elementos atraentes para serem transmitidos de forma tátil. Além disso, uma interpretação artística poderia aumentar o valor dessa obra para públicos diversos, tornando significados intangíveis mais concretos e enfatizando o significado artístico além do que pode ser visto. Como diz Kleege (2018): "São precisamente os aspectos da obra que não estão disponíveis apenas aos olhos que acredito que podem aumentar a apreciação de um espectador com visão" (Kleege, 2018, p. 3).

3.1.2 Ganho na desabilidade

O projeto também abordou uma discussão existente sobre as suposições capacitistas nas práticas tradicionais de AD. Kleege (como citado em Eardley *et al.*, 2022) argumenta que “apesar de seus melhores esforços, museus e galerias têm dificuldade para ir além de uma forma de pensar e trabalhar que coloca a visão inquestionavelmente no topo da hierarquia dos sentidos.” Isso se aplica a museus, exposições e audiodescrições em diversos setores, como observado por Fryer (2018) e Margolies (2015). Reviers e Devos (2023) afirmam que a AD tradicional alinha-se principalmente ao modelo médico da desabilidade, que vê a deficiência como uma limitação física ou mental, algo que requer ferramentas médicas ou tecnológicas para "corrigir" o problema. Kleege (2018) argumenta que o acesso não deve, no entanto, ser visto como um ato unilateral de generosidade ou caridade: “A presença dessas pessoas antes excluídas deve ser compreendida como um convite a um exame minucioso do que a cultura considera garantido sobre si mesma. (...) A esperança é que as pessoas cegas possam trazer uma perspectiva que nunca foi articulada antes”. Da mesma forma, Thompson argumenta que “viver sem visão é uma arte”, em vez de um problema a ser resolvido (Eardley *et al.*, 2022). Essa ideia, que ela chama de “ganho da cegueira”, baseia-se em três princípios: indivíduos cegos se beneficiam de uma experiência multissensorial que fomenta a criatividade e a imaginação; viver sem visão é uma forma de arte; e métodos projetados para e por pessoas

cegas podem ser úteis também para aquelas sem deficiência visual (Eardley *et al.*, 2022). O argumento de que a experiência vivida e as percepções de pessoas com deficiências (visuais) podem beneficiar todos também é formulado por Kleege:

(...) se pudermos (...) adotar (...) a ideia de que a experiência da cegueira, em todas as suas variedades, pode de fato moldar e acrescentar outras facetas da personalidade e da história pessoal, avançaremos em direção a uma sociedade mais genuinamente inclusiva. A integração das percepções e experiências de pessoas cegas mudará as suposições fundamentais da cultura; mudará como a condição humana é definida. E acredito que este é um objetivo que vale a pena perseguir (Kleege, 2018⁸).

Esses conceitos vão além da mera participação e destacam a importância de abraçar o valor da experiência direta de indivíduos com deficiência visual. A obra de arte produzida pela nossa artista residente, que é deficiente visual, personifica essa metodologia. O objetivo era celebrar a apreciação tátil da arte como uma experiência estética por si mesma e destacar o tato em relação à estética visual; desafiando todos os públicos, dessa forma, a sair dos limites familiares de suas experiências com a arte. A colaboração com uma artista deficiente visual ressaltou as possibilidades artísticas e contemplativas do “ganho da cegueira” ao questionar as abordagens convencionais de apreciação artística. Uma área de pesquisa que merece mais investigação acadêmica.

3.2 De *design* universal para multisensorial

De acordo com alguns, a abordagem convencional da AM “reitera uma abordagem em que o acesso é visto como uma questão que diz respeito exclusivamente a grupos de pessoas com uma deficiência percebida” (Fryer, 2018). Greco (2018) concorda, chegando a afirmar que “os serviços de acesso à mídia têm frequentemente sido instrumentos de segregação social”, embora sejam frequentemente comercializados como ferramentas para inclusão social. Parte da literatura tem enfatizado uma abordagem proativa para o acesso, uma que reconheça a necessidade de levar a acessibilidade em conta desde o início do processo de elaboração. É possível também perceber as mudanças em relação às práticas de AD. Fryer (2018) afirma que atualmente estamos experimentando a transição de uma AD liderada por descritores para uma AD liderada por artistas, ou o que ela chama de AD Integrada (ADI). A ADI é um tipo de AD criada desde o início com total apoio e participação da equipe criativa. Tal abordagem leva a uma ampla gama de “estratégias de integração” que podem incluir

⁸ N.T. Sem menção ao número da página no texto-fonte.

narrativas em primeira pessoa, em vez da terceira pessoa neutra, descrições que são cantadas como parte de uma peça musical, em vez de simplesmente faladas, o descritor como personagem presente no palco, descrições que são parte integrante do diálogo de uma performance ou a criação de uma paisagem sonora personalizada que elimina a necessidade de verbalizações (Fryer, 2018; Soler Gallego, 2022; Neves, 2010).

Na AD, *design* inclusivo significa remover a necessidade de provisões “especiais” incluindo descrições visuais nos audioguias regulares; uma prática às vezes chamada de “audiodescrição inclusiva”, “audioguia descritivo inclusivo” ou “AD interpretativa” (Eardley *et al.*, 2022; RNIB e VocalEyes, 2003; Hutchinson, 2019). A premissa é que “o viés visuocêntrico (em museus) pode ser desafiador tanto para pessoas com quanto para pessoas sem visão” (Hutchinson & Eardley, 2021, p. 427). Alguns visitantes podem achar difícil saber onde ou como focar sua atenção, e muitos podem querer ajuda para estabelecer a conexão entre significados abstratos e itens concretos.

Em um ambiente de museu, que frequentemente apresenta uma variedade de estímulos visuais e pode sobrecarregar o visitante, saber para onde direcionar a atenção visual pode ser desafiador. Isso frequentemente resulta em um comportamento que pode ser chamado de "navegação", onde os visitantes param brevemente em frente a cada exposição ou obra de arte (Hutchinson; Eardley, 2021).

Durante a sessão de *brainstorming*, um de nossos participantes fez a seguinte observação nesse contexto:

"Às vezes, vejo coisas que uma pessoa sem deficiência visual não percebe. Contudo, com a audiodescrição, recebo muitas ou até mesmo informações demais para processar. Quando você tem visão, também experimenta muitos estímulos, às vezes a ponto de não conseguir enxergar as coisas claramente. Assim, ocasionalmente, nós ‘vemos’ mais.” (Tradução minha dos autores do holandês).

Argumentos da psicologia cognitiva, por exemplo, sugerem que a interpretação visual deve fazer parte da interpretação do museu para todos os públicos, pois se acredita que estimule a "observação guiada" ou "visão guiada", que “permite aos visitantes olhar por mais tempo, direciona a atenção visual e enriquece a experiência sensorial com uma narrativa factual (semântica)” (Hutchinson; Eardley, 2021). Embora a pesquisa (empírica) seja limitada, essa hipótese é amplamente baseada em relatos de profissionais (Hutchinson e Eardley, 2021). A seguir, discutimos como nosso projeto espera contribuir com mais um relato prático que fortaleça essa hipótese e responda ao chamado de Kleege e d’Evies (2018) para que a AD seja

utilizada como um “meio curatorial e ecfrástico.”

3.2.1 Design universal do audioguia

O audioguia acessível criado para *A Touch of Museum to Scale* apresenta características semelhantes à "audiodescrição interpretativa" (Hutchinson e Eardley, 2021). Além disso, um questionário sobre o audioguia, realizado em 2021 com 34 usuários não cegos, confirmou os benefícios potenciais mencionados para um público diversificado (De Vadder, 2021). O Exemplo 1, extraído do audioguia, ilustra o conceito de "observação guiada."

Exemplo 1:

A galeria em miniatura de Arne Quinze chama-se: *There is no chaos only structure*. Trata-se de uma instalação datada de 2011. À primeira vista, parece que um caminhão descarregou tábuas laranja brilhantes, que caíram no chão de forma aparentemente aleatória. Dá a impressão de que ninguém organizou a pilha de madeira. Como em todos os outros gabinetes, a galeria do museu tem um painel de vidro na frente, mas o painel traseiro e os painéis laterais são espelhos, exceto onde a sugestão de uma porta foi integrada entre as galerias à direita e à esquerda do gabinete de Quinze. Os painéis espelhados fazem a pilha de madeira parecer maior do que realmente é. O título da obra de arte, *There is no chaos only structure*, foi escrito à mão no painel espelhado na parte de trás do gabinete com tinta bege claro.
(do audioguia da obra de Arne Quinze: *There is no chaos only structure*).

Usuários não cegos que participaram do questionário (De Vadder, 2021) destacaram várias vantagens das descrições visuais, como a apresentada acima. Entre os benefícios relatados, os participantes mencionaram que as descrições facilitaram a compreensão dos métodos do artista e do efeito pretendido pela obra. Muitos afirmaram que perceberam detalhes que, de outra forma, poderiam ter passado despercebidos e que lembraram mais detalhes visuais devido às descrições. Por outro lado, alguns participantes disseram que não valorizavam as descrições espaciais da obra, como as que destacavam o tamanho das caixas em miniatura e a disposição das peças de arte dentro delas.

O Exemplo 1 também ilustra a estratégia de roteirização narrativa adotada no guia, que busca entrelaçar descrições visuais em uma história, criando a imagem visual de um caminhão descarregando as tábuas de madeira. Tal estratégia narrativa em audioguias inclusivas também é mencionada por Hutchinson e Eardley (2021) como uma ferramenta para provocar respostas emocionais e cognitivas e para ajudar na retenção do conteúdo.

Outra estratégia, ilustrada pelo Exemplo 2 abaixo, é a integração de outros sentidos no

audioguia. Ele demonstra como a escolha de palavras pode evocar sons ou sensações táteis. De fato, a “experiência multissensorial através do uso de imagens sensoriais ricas” aumenta a “mobilidade tanto em pessoas videntes quanto cegas” (Eardley; Pring, 2006).

Exemplo 2:

É como se Van Gestel retratasse o gorjeio, o tagarelar e o chilrear como lâmpadas brilhantes que iluminam a noite.
(do audioguia de Fik van Gestel: *Nightingales*).

A adição de paisagens sonoras também contribuiu para concretizar o *design* multissensorial. Estas incluíram sons funcionais (como o chilrear do rouxinol no exemplo acima) e sons estéticos, como uma interpretação sonora artística criada por um artista sonoro cego para a obra de Arne Quinze do *Museum to Scale*. Embora a maioria dos consumidores e acadêmicos apoie o uso de sons em audioguias (Neves, 2010), alguns respondentes da pesquisa alertaram que as paisagens sonoras podem ser distrativas, especialmente quando incorporadas como fundo ou entre as falas narrativas.

Por fim, os Exemplos 3 e 4 ilustram o uso de linguagem emocional e perspectivas pessoais para aumentar o engajamento dos usuários.

Exemplo 3:

A floresta sombria tornou-se uma floresta de conto de fadas.
(do audioguia de Fik van Gestel: *Nightingales*).

Exemplo 4:

Talvez seja assim que experimentamos a realidade, que nos atinge a uma velocidade estonteante hoje em dia, mas na qual ainda podemos discernir alguma estrutura? Isso também nos lembra das menores micropartículas do mundo ao nosso redor. E das grandes e incompreensíveis estruturas do universo. (...)
(do audioguia de Arne Quinze: *There is no chaos, only structure*).

Tais métodos interpretativos de escrita de descrição de áudio não são novidade no campo de AD para arte. Essas ilustrações estão alinhadas com métodos subjetivos, como os abordados por Soler Gallego (2022, 2021) e Luque e Soler Gallego (2018), entre outros. Por exemplo, segundo Kleege (2018), "o imperativo de neutralidade significa que frequentemente a descrição de áudio omite informações de uma forma que pode chamar a atenção indevida a

elas" (p. 104).

Kleege (2018) e Thompson (em Eardley *et al.*, 2022) questionam a ideia de que uma objetividade absoluta seja concebível ou desejável. "AD criativa e mais subjetiva privilegia a resposta subjetiva de cada espectador à arte e rejeita a noção de uma única voz interpretativa, desafiando, assim, o foco tradicional na objetividade em AD de museus" (Thompson em Eardley *et al.*, 2022). Para Kleege (2018), a AD deveria "abandonar o pretexto de objetividade (...). O ouvinte cego sabe que há alguma interpretação envolvida, mesmo na descrição mais básica."

No entanto, é importante observar que vários respondentes afirmaram que as interpretações mais subjetivas demonstradas nos exemplos dificultaram sua capacidade de formar associações pessoais. Isso parece ser particularmente verdadeiro para visitantes experientes de museus, embora sejam necessários mais estudos e replicações (ver também RNIB e Vocaleyes, 2003; Szarkowska *et al.*, 2016).

3.2.2 Contemplação háptica para todos

A importância da exploração tátil na criação de experiências artísticas acessíveis para pessoas cegas vem sendo destacada. No entanto, pesquisas apontam que experiências táteis são valiosas para públicos de todas as habilidades, pois aumentam a empatia e o engajamento (Staes, 2019). Visitantes podem absorver melhor as informações proporcionadas por meio de experiências multissensoriais, e adaptações táteis podem também aproximar os visitantes do artista, intensificando sua conexão emocional com o museu (Eardley *et al.*, 2016).

Os participantes da sessão inicial de *brainstorming* não apenas exploraram maneiras de criar obras de arte táteis para todos os públicos (conforme mencionado anteriormente), mas também alertaram sobre o fato de que pessoas que não estão acostumadas a tocar em arte podem demonstrar relutância em fazê-lo (Soler Gallego, 2022; Hayhoe, 2017). Kleege e d'Evie (2018, p. 7) discutem essa questão em detalhe: "O público internalizou o toque como algo transgressor, e ela [Georgina Kleege] expressou sua frustração pelo fato de que a dominância ocularcêntrica nas experiências culturais sufocou a discussão pública sobre qualidades táteis." Kleege e d'Evie descobriram — assim como nós — que pode ser difícil desenvolver estratégias para convidar públicos não cegos a se envolverem em explorações táteis. Como também sugerido pela literatura (e.g., De Coster & Mühleis, 2007; Neves, 2012), a equipe da sessão de *brainstorming* recomendou fortemente que audioguias acompanhem os objetos táteis em nosso projeto.

Sobretudo aqueles que não possuem familiaridade com a contemplação háptica necessitam de instruções verbais durante a exploração tátil, seja por meio de um guia ao vivo ou de um audioguia, já que essa é uma habilidade adquirida com o tempo e experiência (Staes, 2019). Um objeto tátil é mais difícil de explorar de forma independente, e a interação com uma descrição e/ou um diálogo com um companheiro vidente ou guia pode transformar a exploração tátil em uma experiência profunda e significativa (Kleege, 2018).

O Exemplo 5 ilustra como o audioguia de uma das obras táteis busca orientar o público na contemplação háptica. A estratégia foi desenvolvida pela pessoa responsável pela descrição em consulta com a equipe do projeto:

Exemplo 5:

Neste gabinete, Nadia Naveau construiu uma paisagem. Ela começou com um fio vermelho, um cabo elétrico que colocou no gabinete traçando um caminho. Ao redor dele, ela organizou vários materiais que você pode sentir com as mãos. O gesso branco e a plasticina são suaves e macios ao toque. Há também objetos como pedras ásperas e uma fita plástica lisa. Você consegue sentir a espuma macia, a terracota dura, o tecido aveludado atrás das pedras lisas à frente? No canto esquerdo, ao fundo, o fio ondulante para amarrar plantas se contorce. Na frente, pinos plásticos se curvam para trás, e ao fundo há um poste ao redor do qual um espiral sobe como uma corda. Esta obra de arte convida você a viajar por meio de experiências táteis. Você sente as diferentes texturas? Você as explora suavemente ou deseja sentir de forma mais firme, incluindo os materiais frágeis, as texturas granuladas? (do audioguia para *Let's Play it by Ear* de Nadia Naveau).

Este exemplo também serve para destacar um problema levantado durante as discussões com os artistas participantes e o responsável pelas descrições de áudio: como manusear as obras de arte. A exploração tátil da obra *Le Salon du Plaisir* mostrou-se difícil devido à complexidade da peça (veremos mais adiante). Este tópico também foi abordado durante a sessão de *brainstorming*, quando o grupo discutiu os vários propósitos da exploração tátil, incluindo compreender as características físicas da obra (forma/textura), imaginar mentalmente a obra, entender o significado por trás dela e ter uma experiência expressiva ou estética com a obra de arte. Kleege e d'Evie (2018, p. 9) enfatizam que cada peça de arte exige ou até dita um tipo diferente de envolvimento háptico.

Por isso, um audioguia enfrentaria a difícil tarefa de ser um “toque guiado” – conduzir a exploração tátil, o que, conforme Kleege (2018, pp. 61–72) explica, envolve uma espécie de “leitura”, discernir qualidades táteis, utilizar diversas técnicas de toque e incentivar o público a fazer analogias intersensoriais entre os diversos sentidos que decidem empregar,

estimulando a eloquência tátil.

Exemplo 6:

Para o artista e o amante da arte, isto é um experimento, uma aventura. Uma exploração tanto para a pessoa vidente quanto para a não vidente. É algo um tanto caótico e ambíguo para todos. (...) Esta obra de arte de Nadia Naveau é um desafio tátil para os mais experientes. Participe e sintase à vontade para buscar o fio da vida. (do audioguia para *Let's Play it by Ear* de Nadia Naveau).

No momento da redação, o audioguia para a obra tátil criada para *Dance the World* pela artista cega da equipe ainda estava em processo de criação. No entanto, é evidente que essa obra ditará seu próprio tipo de envolvimento háptico e provavelmente proporcionará uma experiência multissensorial distinta. Essa segunda peça é particularmente intrigante, pois a artista atribui igual importância ao aspecto tátil e visual da obra, refletindo sua própria experiência com a arte por meio de todos os sentidos e seu processo artístico enquanto artista cega. Contudo, este tópico está além do escopo do presente artigo e será explorado em mais detalhes em publicações futuras.

3.3 Da tradução à criação artística

A criatividade na AM tem recebido atenção, concentrando-se em melhorar a experiência do usuário de maneiras imaginativas e artísticas. Essas abordagens artísticas frequentemente surgem de práticas participativas e colaborações com artistas. A literatura identifica dois tipos principais de criatividade na AM, a saber: criatividade no acesso e o acesso como inspiração criativa, os quais serão discutidos a seguir.

3.3.1 Criatividade no acesso midiático

As estratégias de audioguia discutidas anteriormente são exemplos de abordagens que permitem maior liberdade criativa e veem o acesso menos como “(...) uma forma neutra de transmitir o texto original e mais como uma ferramenta criativa.” (Fryer, 2018). No entanto, essas estratégias ainda eram frequentemente lideradas pelos audiodescritores. O audioguia também contém exemplos de criatividade nascidos de uma colaboração mais estreita com artistas, buscando reduzir a lacuna entre criadores e usuários (Greco, 2018). A perspectiva do artista foi integrada de diferentes maneiras no projeto *A Touch of Museum to Scale*. Embora

os guias de áudio tenham sido escritos por um único audiodescritor em consulta com um usuário experiente de AD de arte, a equipe decidiu adicionar vozes de especialistas ao guia em um formato de entrevista semelhante a *podcasts*. O conteúdo e o estilo dos especialistas em arte complementaram a voz do guia e ofereceram uma perspectiva mais pessoal.

Exemplo 7:

Geert, o Quinze sempre cria instalações?

— Bem, não, ele também cria obras de arte que podem ser instaladas em espaços internos, é claro, mas ele ficou famoso por seu trabalho como artista de instalações. Esse é o maior feito dele, e é por isso que ele será lembrado na história da arte. Pense nas instalações que estão ao ar livre em Oostende, por exemplo; o nome dele será renomado por essas obras.

(do audioguia de *There is no chaos, only structure*, de Arne Quinze)

3.3.2 O acesso como inspiração criativa

Romero-Fresco sugere que o acesso pode servir como “um espaço gerador de perspectivas poéticas, humorísticas e críticas” (2021), particularmente em abordagens de acesso lideradas por artistas, nas quais a contribuição artística, por si só, assume protagonismo. O audioguia do projeto oferece exemplos de acesso como inspiração artística, incluindo poesia em língua de sinais e a criação de paisagens sonoras. Contudo, as manifestações mais notáveis são os objetos artísticos projetados para exploração tátil. Embora a equipe inicialmente ainda considerasse as obras táteis como uma espécie de tradução intersemiótica com o acesso em primeiro plano e um toque artístico adicional, logo ficou claro que o acesso plantou sementes de nova inspiração criativa que resultaram em obras de arte por si só. O audioguia convida os espectadores a considerar a interação entre a obra original e sua interpretação tátil. No entanto, as peças também podem ser apreciadas de forma independente e são exibidas ao lado de outras obras da coleção.

Os objetos táteis adotam uma “subjetividade radical” (Romero-Fresco, 2021), traduzindo entre os sentidos e desviando-se das descrições audiovisuais padronizadas. Isso gera uma nova estética que desafia a função visual da arte. Embora esteja além do escopo deste artigo avaliar detalhadamente este tema, os exemplos abaixo indicam a forma que o acesso como inspiração criativa pode levar a processos artísticos bastante variados, resultando em diferentes produtos de acessibilidade.

Figura 5: *Let's play it by Ear*

Fonte: Imagem reproduzida com permissão da UAntwerp.

A interpretação tátil de *Le Salon du Plaisir*, intitulada *Let's play it by Ear*, enfatiza a experiência tátil (para a obra original, veja a Figura 3 acima). A obra de arte oferece uma experiência tátil complexa, que apresenta dificuldades para o espectador ao navegar pela paisagem tátil desordenada. A obra carece de semelhança visual com as esculturas originais, favorecendo um encontro tátil semelhante. Como a própria artista observou, a peça original pode parecer visualmente desorganizada à primeira vista, uma mistura eclética de formas brancas e obscuras. Apenas com uma observação mais detalhada, os visitantes podem identificar diversas figuras, como uma cabeça semelhante à do Mickey Mouse, um corpo de cervo com cabeça humana ou uma figura feminina nua. A interpretação tátil de *Let's play it by Ear* oferece uma experiência tátil semelhante, mas complexa ao primeiro toque, exigindo tempo para identificar formas e texturas por meio de uma exploração detalhada com as mãos. Esse processo busca promover reflexões sobre o trabalho da artista, seu contexto e sua experiência.

A obra tátil *Dance the World*, embora ainda estivesse em fase de finalização no momento da redação deste texto, oferecerá uma experiência muito diferente. A ideia por trás

dessa segunda obra é tornar significados intangíveis de *Dance the World* — como sensualidade, movimento, repetição e feminilidade — tangíveis por meio do toque e da visão. Essa abordagem busca estabelecer uma relação mais próxima com a obra original que a inspirou, além de oferecer uma experiência mais profunda, estimulando a reflexão sobre formas multissensoriais de vivenciar o significado estético e a dança.

4. Considerações finais

Nosso estudo sobre participação e acessibilidade foi, ao mesmo tempo, enriquecedor e desafiador, pois buscamos incorporar diferentes pontos de vista, o que também levantou algumas preocupações. Embora a investigação polifônica seja enriquecedora, encontrar consenso pode ser complicado. Apesar de não haver dúvidas sobre o valor das abordagens participativas para a acessibilidade, a equipe encontrou dificuldades em integrar a participação aos métodos de pesquisa, atribuindo o devido valor ao conhecimento experiencial em relação às percepções acadêmicas. Isso exige atenção ao *design* da pesquisa e uma compreensão das funções e necessidades dos diversos participantes. O projeto atual não apenas representou um passo valioso para o desenvolvimento de serviços de acessibilidade para a coleção de arte da Universidade de Antuérpia, mas também levou os pesquisadores envolvidos a refletir sobre sua própria posição no projeto, bem como sobre a acessibilidade e o nível de participação na pesquisa. A seguir, destacamos algumas das lições aprendidas.

Fryer (2018), por exemplo, alerta contra a priorização da arte em detrimento do acesso, enfatizando a necessidade de encontrar um equilíbrio que atenda a públicos diversos. O projeto também levantou questões sobre a exibição dos serviços de acessibilidade, já que acadêmicos alertam contra o uso da deficiência como espetáculo para pessoas sem deficiência. Como Kleege e d’Evie (2018) observam, a cegueira tem sido utilizada no passado como ferramenta artística em museus e obras de uma maneira que deixa de beneficiar usuários cegos e, em vez disso, chama atenção para a deficiência como uma curiosidade. Essas práticas resultam em interpretações simplificadas das criações de artistas com deficiência visual, perpetuando a categorização e marginalização desses artistas. Como formulado por Kleege e d’Evie (2018), isso “corre o risco de encenar um espetáculo de estranheza”. Nossa equipe espera ter explorado corpos-mentes não normativos de forma capacitadora e visa promover uma estética da diferença.

Outra transformação na abordagem atual para a AD nas artes é que a acessibilidade

não é vista (apenas) como um produto, mas como um processo social, deslocando o foco como algo que emerge das interações entre pessoas com diferentes habilidades, concebendo-o como uma experiência compartilhada ou um diálogo. A criação de serviços de acessibilidade e seu uso compartilhado no espaço expositivo são concebidos como um diálogo que pode ser facilitado, por exemplo, por um audioguia inclusivo ou por uma experiência tátil compartilhada. Nesse sentido, o projeto *A Touch of Museum to Scale* apresenta uma limitação significativa. Nosso guia foi desenvolvido para visitas autoguiadas, assumindo a mobilidade autossuficiente dos visitantes nas áreas de exposição ou exigindo a presença de um acompanhante para navegar pelo espaço e reconhecer as obras de arte. Pesquisas futuras devem explorar o impacto dos audioguias na interação social, e o valor dos guias humanos não deve ser subestimado. Hirvonen e Saari (2022) descobriram que a AD ao vivo melhora vários aspectos das visitas a museus, incluindo o aprendizado individual e as experiências coletivas. Kleege (2018) também destacou a importância de um guia pessoal para adaptar os passeios e aprimorar a experiência tanto para indivíduos cegos quanto para aqueles que enxergam.

Finalmente, estudiosos da área de Acessibilidade Midiática têm investigado os efeitos das abordagens de acessibilidade participativas e colaborativas, demonstrando seu potencial para gerar resultados inovadores e criativos. O interesse pela criatividade também está crescendo em Estudos da Tradução de maneira mais ampla (Rizzo, 2022). Romero-Fresco (2021) observa que, apesar da crescente prevalência de novos tipos de práticas criativas e artísticas, como a discutida neste artigo, elas carecem de coerência e continuidade. A pesquisa ainda precisa definir a natureza desse tipo de “criatividade” em AM ou identificar semelhanças entre as práticas artísticas em AM. As abordagens artísticas parecem compartilhar mudanças na forma como abordam o acesso, incluindo uma transição da compreensão para a experiência, da tradução para a criação artística, da padronização para abordagens diversas, de perspectivas autoritárias para subjetivas, de práticas lideradas pelo descritor para práticas colaborativas e da neutralidade para a “radical subjetividade” (Romero-Fresco, 2021). Além disso, essas iniciativas sugerem um novo tipo de estética. Essa estética valoriza a diversidade e investiga várias experiências artísticas corporificadas. Kleege (2018) propõe uma estética que vê a deficiência como um aspecto normal da experiência humana, afetando a forma como os indivíduos navegam em seus arredores, se comunicam e existem no mundo.

As abordagens artisticamente inspiradas em AM também compartilham a característica

de ir além da tradução, como demonstrado no presente projeto. Como Greco afirma, estamos: “saindo das fronteiras seguras e familiares dos Estudos da Tradução e caminhando por um terreno mais amplo, onde a tradução é apenas um dos muitos fatores em jogo, e frequentemente não o principal” (Greco, 2018, p. 217). *A Touch of Museum to Scale* ecoa o trabalho dos inspiradores autores citados ao longo deste artigo e espera ter contribuído para estabelecer uma agenda de pesquisa para o estudo de abordagens participativas e artísticas de acessibilidade, promovendo a fertilização cruzada entre AM, Estudos da Deficiência e as Artes.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todos que contribuíram para a realização do projeto *A Touch of Museum to Scale*, desde os participantes até os estudantes, e todos os artistas e descritores envolvidos. Informações sobre o projeto e seus colaboradores podem ser encontradas no site do projeto: <https://www.uantwerpen.be/en/projects/a-touch-of-museum-to-scale/about-the-project/>.

Referências

- D’EVIE, F.; KLEEGER, G. The Gravity, The Levity: Let us speak of tactile encounters. **Disability Studies Quarterly**, v. 38, n. 3, art. 3, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.18061/dsq.v38i3.6483>.
- DE COSTER, K.; MÜHLEIS, V. Intersensorial translation: Visual art made up by words. In: DÍAZ CINTAS, J.; ORERO, P.; REMAEL, A. (Ed.). **Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language**. Rodopi, 2007. p. 189-200. Disponível em: <https://doi.org/10.1163/9789401209564>.
- DE VADDER, R. **An inclusive audioguide for Museum to Scale 1/7**: Testing a prototype with sighted persons. 2021. Dissertação (Mestrado) – University of Antwerp.
- DI GIOVANNI, E. Inclusive theatre-making: Participation, empowerment and well-being. **InTRAlinea**: Online Translation Journal, v. 24, 2022.
- DI GIOVANNI, E. Audio description for live performances and audience participation. **Jostrans**: The Journal of Specialised Translation, n. 29, p. 189–211, 2018.
- EARDLEY, A. F. et al. Devisualizing the museum: From access to inclusion. **Journal of Museum Education**, v. 47, n. 2, p. 150–165, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10598650.2022.2077067>.
- EARDLEY, A. F.; MINEIRO, C.; NEVES, J.; RIDE, P. Redefining access: Embracing

multimodality, memorability and shared experience in Museums. **Curator: The Museum Journal**, v. 59, n. 3, p. 263–286, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/cura.12163>.

EARDLEY, A. F.; PRING, L. Remembering the past and imagining the future: A role for nonvisual imagery in the everyday cognition of blind and sighted people. **Memory**, v. 14, n. 8, p. 925–936, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09658210600859582>.

FRYER, L. The independent audio describer is dead: Long live audio description! **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, p. 170–186, 2018.

GRECO, G. M. On accessibility as a human right, with an application to media accessibility. In: ORERO, P.; MATAMALA, A. (Ed.). **Researching audio description**. Springer, 2016. p. 11–33.

GRECO, G. M. The nature of accessibility studies. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, p. 205–232, 2018.

HAYHOE, S. **Blind visitor experiences at art museums**. Rowman & Littlefield, 2017.

HIRVONEN, M.; SAARI, B. Scripted or spontaneous? Two approaches to audio describing visual art in museums. **Perspectives**, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2022.2046816>.

HUTCHINSON, R.; EARDLEY, A. F. Inclusive Museum Audio Guides: ‘Guided Looking’ through Audio Description Enhances Memorability of Artworks for Sighted Audiences. **Museum Management and Curatorship**, v. 36, n. 4, p. 427–446, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1891563>.

HUTCHINSON, R. **Museums for all: Towards engaging, memorable museum experiences through inclusive audio description**. 2019. Tese (Doutorado) – University of Westminster.

KLEEGER, G. **More than meets the eye: What blindness brings to art**. Oxford University Press, 2018.

LUQUE, M. O.; SOLER GALLEGO, S. Paintings to my ears: A method of studying subjectivity in audio description for art museums. **Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies**, v. 17, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.472>.

MARGOLIES, E. Going to hear a dance: On audio describing. **Performance Issues**, v. 20, n. 6, p. 17–23, 2015.

NEVES, J. Cultures of accessibility: Translation making cultural heritage in museums accessible to people of all abilities. In: HARDING, S.-A.; CARBONELL CORTÉS, O. (Ed.). **The Routledge Handbook of Translation and Culture**. Routledge, 2018. p. 415–430. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9781315670898>.

NEVES, J. Enriched Descriptive Guides: A case for collaborative meaning-making in museums. **Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication**, v. 2, n. 9, p. 137–154, 2016.

- NEVES, J. Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. **MonTI**. Monografías de Traducción e Interpretación, 2012.
- NEVES, J. Soundpainting: audiodescription in another light. In: **8th International Conference & Exhibition on Language Transfer in the Audiovisual Media – Languages & The Media**. Berlin, Germany, 2010.
- PEREGO, E. Into the language of museum audio descriptions: A corpus-based study. **Perspectives**, v. 27, n. 3, p. 333–349, 2019.
- REVIERS, N.; DEVOS, P. Een toegankelijkheidsrevolutie? De kracht van handicap in kunst, audiobeschrijving en onderzoek [An Accessibility Revolution? The power of disability in art and audio description research]. **Karakter**: Tijdschrift Voor Wetenschap, v. 81, 2023.
- RIZZO, A. Into the translation for museums, festivals, and the stage: Creativity and the transmedial turn. **Status Quaestionis**, v. 23, art. 23, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.13133/2239-1983/18213>.
- ROMERO-FRESCO, P. Moving from accessible filmmaking toward creative media accessibility. **Leonardo**, v. 55, n. 3, p. 304–309, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.1162/leon_a_02204.
- ROMERO-FRESCO, P.; DANGERFIELD, K. Accessibility as a conversation. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 5, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v5i2.2022.228>.
- ROMERO-FRESCO, P. Creative Media Accessibility: Placing the Focus Back on the Individual. In: ANTONA, M.; STEPHANIDIS, C. (Ed.). **Universal Access in Human-Computer Interaction**. Access to Media, Learning and Assistive Environments. Springer International Publishing, 2021. v. 12769, p. 291–307. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-030-78095-1_22.
- ROMERO-FRESCO, P. **Accessible filmmaking**: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process. Routledge, 2019.
- ROMERO-FRESCO, P. In support of a wide notion of media accessibility: Access to content and access to creation. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, art. 1, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.53>.
- SAVIN-BADEN, M.; HOWELL MAJOR, C. **Qualitative research**: The essential guide to theory and practice. Routledge, 2013.
- SOLER GALLEGU, S. The minority AD: Creativity in audio descriptions of visual art. In: **Universal Access in Human-Computer Interaction**. 15th International Conference, UAHCI 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, 2021, Proceedings, Part II, p. 308–327, 24–29 jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.18061/dsq.v42i1.7287>.
- STAES, K. **The accessibility of musea for people with a visual impairment**. 2019. Dissertação de Mestrado [não publicada]. University of Antwerp.

SZARKOWSKA, A.; JANKOWSKA, A.; KREJTZ, K.; KOWALSKI, J. Open art: Designing accessible content in a multimedia guide app for visitors with and without sensory impairments. In: MATAMALA, A.; ORERO, P. (Ed.). **Researching audio description**: New approaches. Palgrave Macmillan, 2016. p. 301–320. Disponível em: https://doi.org/10.1057/978-1-137-56917-2_16.

TALKING images. **VocalEyes**. 2003. Disponível em: <https://vocaleyeyes.co.uk/research/talking-images-2003/>.

TOWNSEND, A. **Action research**: The challenges of understanding and changing practice. Open University Press, 2013.

VAN DER SIJPT, C. **Designing inclusive audio guides for a greater accessibility of modern art**: Literature review and a first experiment for the exhibition Museum to Scale 1/7. 2020. Dissertação de Mestrado [não publicada]. University of Antwerp.

Anexo 1 - Tradução do texto presente na Figura 2

ATIVIDADES DO PROJETO

A TOUCH OF MUSEUM TO SCALE

PLANEJAMENTO

2019–2020 – PESQUISA DOCUMENTAL

Steas, K. (2019). *The accessibility of musea for people with a visual impairment* (Dissertação de Mestrado)

Van der Sijpt, C. (2020). *Designing inclusive audio guides for a greater accessibility of modern art: literature review and a first experiment for the exhibition Museum to Scale 1/7* (Dissertação de Mestrado)

AÇÃO E OBSERVAÇÃO

2020 – CRIAÇÃO

Desenvolvimento de um audioguia inclusivo em holandês para quatro obras de arte e uma paisagem sonora.

REFLEXÃO

DEZEMBRO DE 2020 – FINANCIAMENTO

Concessão de verba para prestação de serviços ao projeto *A Touch of Museum to Scale*.

OBSERVAÇÃO E REFLEXÃO

2021 – BRAINSTORMING

QUESTIONÁRIO

De Vader, R. (2021). *An inclusive audioguide for Museum to Scale 1/7: testing a prototype with sighted persons*. (Dissertação de Mestrado)

DISCUSSÃO EM GRUPO

Sessão de *feedback* e *brainstorming* com 10 participantes em setembro de 2021.

AÇÃO E OBSERVAÇÃO

2022 – CRIAÇÃO

Tradução do audioguia holandês: legendas em inglês e holandês; Língua de Sinais Flamengo (VGT), performance em VGT e áudio em inglês.

REFLEXÃO

2022 – PESQUISA

- Exposição e visita guiada por Nadia Neveau na De Warande em Turnhout, Bélgica.
- Apresentação na conferência EST em Oslo.
- Apresentação na conferência TADS em Hildesheim.

OBSERVAÇÃO E REFLEXÃO

2022 – BRAINSTORMING

Julho 2022: Visita ao ateliê de Nadia Naveau para *brainstorming* sobre exploração tátil.

Setembro 2022: Visita ao ateliê de Marie Jo Lafontaine para *brainstorming* sobre exploração tátil.

Dezembro 2022: Visita ao ateliê de Nadia para conhecer a primeira obra tátil.

AÇÃO

2022 – CRIAÇÃO

Tradução poética escrita da performance em VGT.

AÇÃO E REFLEXÃO

2023 – CRIAÇÃO

Desenvolvimento da segunda obra tátil.

Desenvolvimento de audioguias para acompanhar os objetos táteis.

REFLEXÃO**2023 – PESQUISA**

- Análise.
- Redação.

Recebido em: 15/06/2025
Aprovado em: 01/12/2025