



PERCEPÇÃO AMBIENTAL EM MUSEUS: UMA ANÁLISE ESPACIAL DO JARDIM DAS ESCULTURAS EM JÚLIO DE CASTILHOS - RS

ENVIRONMENTAL PERCEPTION IN MUSEUMS: A SPATIAL ANALYSIS OF THE SCULPTURES GARDEN IN JÚLIO DE CASTILHOS - RS

PACHECO, Juliana Arrua (1)

MAROSTEGA, Valéria Rolim (2)

DORNELES, Vanessa Goulart (3)

(1) UFSM, Mestranda

e-mail: arquitetajulianapacheco@gmail.com

(2) UFSM, Mestranda

e-mail: arq.valeria@hotmail.com

(3) UFSM, Doutora

e-mail: vanessa.g.dorneles@ufsm.br

RESUMO

Os museus são agentes culturais de lazer e preservação de suma importância para a sociedade. Nesses espaços é possível adquirir conhecimentos e valorizar a arte e cultura de determinada temática. Nesse sentido o desenho universal aplicado a arquitetura qualifica e torna esses espaços acessíveis para que todos possam vivenciar tais experiências. O presente estudo tem como premissa avaliar a acessibilidade e orientação espacial de um museu a céu aberto. Para isso, foi aplicada uma metodologia multimétodos através de visita exploratória com registros fotográficos, questionários e entrevistas, com o intuito de analisar e propor recomendações para tornar o espaço acessível ao maior número de pessoas atendendo suas diversidades.

Palavras-chave: Museus; Cultura; Orientação Espacial; Acessibilidade.

ABSTRACT

Museums are cultural agents of leisure and preservation of paramount importance for society. In these spaces it is possible to acquire knowledge and value the art and culture of a certain theme. In this sense, the universal design applied to architecture qualifies and makes these spaces accessible so that everyone can experience such experiences. The present study is premised on evaluating the accessibility and spatial orientation of an open-air museum. For this, a multi-method methodology was applied through an exploratory visit with photographic records, questionnaires and interviews, in order to analyze and propose recommendations to make the space accessible to the largest number of people taking into account their diversities.

Keywords: Museums; Culture; Spatial Orientation; Accessibility.



INTRODUÇÃO

Preservar a memória e a história de uma sociedade sempre foi um grande desafio ao longo dos anos, nesse sentido os museus surgem com papel essencial para a preservação, proteção e comunicação da cultura de determinada sociedade, seja no âmbito local, regional ou global. Inicialmente eram espaços com o simples intuito de guardar objetos como testemunhos para gerações futuras, hoje temos diversos tipos de museus, como por exemplo os de ciência e tecnologia, arqueologia, zootecnia, ciências naturais, além dos museus de artes de diferentes épocas e estilos. Os museus contam histórias e possuem um papel educativo muito importante, podendo abordar inúmeras abordagens multidisciplinares em relação à educação. Nesses espaços podemos experimentar o conhecimento de forma palpável, mas também nos trazem vivências únicas, onde representam espaços de cultura, lazer e valorização da arte.

Proporcionar o acesso minimamente agradável e satisfatório a essas edificações não é uma tarefa fácil, tendo em vista que muitos museus acabam sendo alocados em edificações de valor histórico ou espaços adaptados, e as questões de orientação e acessibilidade acabam ficando de lado. Segundo o Plano Nacional Setorial de Museus (PNSM), umas das diretrizes aprovadas durante o 4º Fórum Nacional de Museus, aponta a necessidade de “se estabelecer uma política de acessibilidade em museus e centros culturais”.

A acessibilidade é um ponto importante quando tratamos da inclusão social, e consiste no fornecimento ao acesso de pessoas com deficiências ou mobilidade reduzida às atividades, informações e serviços prestados por instituições de natureza pública ou privada. Não se limita, portanto, apenas às características arquitetônicas do espaço físico. Embora a acessibilidade física ou arquitetônica seja a forma mais visível e concreta de acessibilidade, há muitos outros meios de permitir a inclusão social de pessoas com deficiência, capazes de garantir, proteger e efetivar o direito constitucional das pessoas com deficiência, em acessar, permanecer e apropriar-se dos bens culturais (CORREIA, 2015).

Neste artigo é utilizada a conceituação presente na Lei 10.098 de 2000, que trata da “acessibilidade das pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida”. Segundo a lei, acessibilidade significa a “possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos transportes e dos sistemas e meios de comunicação, por pessoa portadora de deficiência ou com mobilidade reduzida” (BRASIL, 2000).



Considerando que os espaços de lazer e cultura devem ser democráticos, possibilitando o usufruto de todos, este trabalho tem como objetivo contextualizar a acessibilidade em museus fazendo uma análise espacial através das percepções dos usuários. Onde o local de estudo escolhido para aplicação da pesquisa foi o museu a céu aberto, intitulado Jardim das Esculturas, localizado no município de Júlio de Castilhos – RS. As áreas naturais representam uma gama de possibilidades de utilização, seja para cultura, lazer, atividades de educação não formal, mas existem muitas limitações relacionadas à acessibilidade.

A pesquisa contempla três etapas distintas e correlatas. A primeira etapa é uma pesquisa teórica, contextualizando conceitos sobre museus, acessibilidade, desenho universal e orientação espacial, a fim de entendermos ao tema. Após foram feitas entrevistas de forma online, preservando a segurança e saúde dos pesquisadores e entrevistados devidos as restrições pela pandemia da Covid-19. E uma terceira etapa que foi a visita exploratória a fim de analisar o local de estudo.

1.1 Aspectos Históricos

O International Council of Museums - ICOM, da UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, órgão responsável por questões referentes aos museus, atualizou a definição de museu, no ano de 2007, na 21ª Conferência Geral do Conselho Internacional de Museus em Viena na Áustria, e definiu museus como:

[...] instituições sem fins lucrativos, permanentemente a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, abertas ao público, que adquirem, conservam, pesquisam, comunicam e expõem o patrimônio tangível e intangível da humanidade e seu meio ambiente para fins de educação, estudo e diversão. (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, c.2010- 2012).

Os museus podem ser classificados por diferentes tipos e características, e essas tipologias proporcionam ao visitante diferentes tipos de experiências, pois é possível se ter uma interação de contemplação e relaxamento, ou até mesmo uma interação tornando o ambiente vivo e significativo através das vivências e experimentações do espaço, conforme demonstra o Quadro 01 a seguir:

Categoria	Formas	Acesso
Museu casa	90% do partido arquitetônico	Presencial



Residência histórica	original.	
Edificação adaptada	Estrutura antiga ou nova aproveitada para museu, com bastante alteração no partido arquitetônico.	Presencial
Edificação concebida	Criado especialmente para ser museu.	Presencial
Museu ao ar livre	Museu in situ, Museu jardim e Eco-museu. Estruturas ao ar livre.	Presencial
Museu virtual	Museus que advêm da concepção de Malraux ² e que podem ser estendidos em CD ROM, DVD e VHS, mas que se off-line, não possuem novidade no suporte apresentado.	Remoto
Museu digital	Possui interface presencial e está na Web e Cibermuseu - CM que disponíveis somente na Web.	Presencial e Remoto
<i>Museum bus</i>	Estrutura criada em um carro, com mobilidade.	Presencial
Para-museus	Parques temáticos e zoológicos. Estruturas possíveis de serem museus.	Presencial

Quadro 01: Tipologias de museus.

Fonte: Adaptação de Oliveira (2007, p. 13).

O acesso aos bens culturais e patrimoniais vem passando por inúmeros processos de democratização, criação e reestruturação nos pontos de vista social, conceitual e político. O desenvolvimento de ações e políticas de acessibilidade para pessoas com deficiência em espaços culturais é uma demanda que vem se tornando cada vez mais presente nas discussões entre pesquisadores, professores e profissionais da área. Não se pode pensar numa educação museal sem considerar a especificidade de cada visitante, o que irá acarretar em uma forma particular de educação.

A norma NBR 9050 da ABNT teve sua primeira versão em 1985, revisada em 1994, 2004 e 2015. As duas últimas versões têm como título: "Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos". A norma NBR 9050 2015, em sua página dois, considera Acessibilidade como:



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.




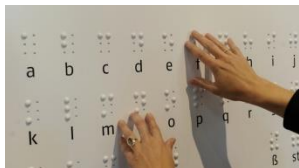
No contexto histórico brasileiro a acessibilidade cultural começou a ser pensada em 2003 através do Plano Nacional de Museus (PNM) onde fala-se sobre a democratização do acesso ao museu. A lei 11.904/09 onde está incluído o Estatuto dos Museus traz alguns aspectos relacionados à acessibilidade e implicitamente, fala sobre a universalidade do acesso, valorização à diversidade cultural, entre outros. Já atualmente o Plano Nacional Setorial de Museus (PNSM) que tem a vigência de 10 anos (2010-2020) apresenta a acessibilidade como um fator transversal dentro do museu e recomendam incrementar ações voltadas para à garantia do direito à acessibilidade. Segundo (GUIMARÃES 1999) um ambiente para ser acessível, deverá atender a uma variedade de necessidades que possibilitem a autonomia e a independência do sujeito. Como autonomia, entende-se a capacidade do indivíduo de desfrutar dos espaços, bens e serviços segundo sua vontade; já a independência é a capacidade individual de usufruir dos ambientes por conta própria, sem a ajuda de terceiros.

Para que a acessibilidade deixe de ser um desejo presente no discurso dos gestores dos centros e museus, e se transforme em uma realidade que mude de fato o espaço físico e as estratégias de comunicação e mediação, é necessário considerar medidas que adotem o Desenho Universal. Os princípios do Desenho Universal consistem no desenvolvimento de projeto de produtos e ambientes para serem usados por todos sem necessidade de adaptação ou recurso exclusivo para pessoas com deficiência (CARLETO; CAMBIAGHI, 2008).





A vantagem de se adotar o conceito como parâmetro para o desenvolvimento de medidas que garantam o acesso para todos os públicos do museu é permitir que as adequações físicas, comunicacionais, de acesso à informação, atitudinais e a criação de novas estratégias de mediação voltadas para diferentes perfis de público sejam adequadas para melhorar a experiência de todos os visitantes. Segundo (DISCHINGER, 2004), o direito à equidade e à participação serão assegurados quando os espaços possibilitarem a integração e a socialização entre todos os indivíduos, evitando a exclusão ou a segregação, principalmente de pessoas com deficiências.






As possibilidades de acesso a equipamentos culturais são inúmeras, mas, para promover a equidade, é necessário que esses locais tenham um olhar diferenciado sobre seu público. Alguns dos principais recursos de acessibilidade que contribuem para a promoção do acesso aos visitantes são os demonstrados no Quadro 02 a seguir:

Recurso	Características
<p>Piso podotátil</p>  <p>Piso podotátil</p>	<p>proporciona a compreensão da informação pela percepção tátil, por meio da planta dos pés, segundo (FERREIRA 2009). É fundamental que exista um bom contraste de cores entre o piso podotátil e o solo do espaço. Dessa forma, os usuários com baixa visão sentem-se mais seguros e confortáveis.</p>
<p>Recursos táteis</p>  <p>Maquete tátil</p>  <p>Mapa tátil</p>	<p>são voltados prioritariamente para pessoas com deficiência visual. O usuário pode fruir a exposição por meio da percepção háptica (tátil). São representações do espaço como um todo, de um ambiente específico, da pintura de um quadro, da réplica de um elemento do acervo em condições frágeis, a ponto de não poder ser tocado, entre outros. Devem ter diferentes texturas e devem ser leves, de fácil manuseio e resistentes. Podem apresentar-se através de mapas, maquetes e representações táteis.</p>
<p>Braille</p>  <p>Leitura em braille</p>	<p>sistema de escrita e leitura direcionado, prioritariamente, a pessoas cegas e com baixa visão. É composto pela ceca Braille, que consiste na disposição de seis pontos na vertical, em duas colunas. Os diferentes arranjos desses pontos possibilitam a formação de 63 combinações ou símbolos.</p>
<p>Fonte ampliada e alto contraste</p>	<p>são recursos voltados, prioritariamente, para pessoas com deficiência visual e com baixa visão</p>



<p>TAMANHO</p>  <p>Alto contraste</p>	<p>– condição em que o indivíduo tem acuidade visual entre 0,3 e 0,05 no melhor olho. O tamanho da fonte ampliada deve ser entre 16 e 32 e sugere-se que sejam utilizadas Arial ou Verdana, é, fontes que não trazem serifa. Em relação ao alto contraste, este deve ser constituído por fundo escuro, com caracteres claros.</p>
<p>Audiodescrição</p>  <p>Audiodescrição de uma pintura</p>	<p>é um recurso de acessibilidade comunicacional que traduz informações visuais em verbais, fazendo com que, principalmente pessoas com deficiência visual, tenham acesso às informações de imagens estáticas, como as de fotografias, desenhos, xilogravuras, pinturas, entre outras. Isso também vale para as imagens dinâmicas, como vídeos instrucionais e de divulgação.</p>
<p>Caneta pentop</p>  <p>Caneta pentop</p>	<p>é um dispositivo em formato de caneta que armazena, em sua memória interna, arquivos de áudio, os quais podem ser disparados por meio dos botões acessíveis do próprio equipamento. Os usuários também podem acessar os áudios fazendo o contato da ponta da pentop com a etiqueta específica que acompanha o kit do produto.</p>
<p>Pictogramas</p>  <p>Pictograma de entretenimento</p>	<p>voltados prioritariamente para as pessoas com deficiência intelectual, são representações de objetos e conceitos por meio da forma gráfica, sem o auxílio de textos e de maneira simplificada, mas não perdendo a essência do significado, segundo a página do projeto Pictobike ([200--]), do curso de Design da Universidade Federal do Paraná.</p>
<p>Pranchas de comunicação</p>	<p>recursos voltados prioritariamente para as pessoas com deficiência intelectual que não se comunicam oralmente e que não possuem a</p>



 <p>Prancha de comunicação</p>	<p>escrita funcional. As pranchas são confeccionadas a partir de uma coleção de símbolos e imagens gráficas que apresentam características comuns entre si. Devem auxiliar o visitante em suas escolhas, como o local que deseja visitar, qual assunto sobre o qual deseja se informar, além de serviços básicos, como comedoria e banheiros.</p>
<p>Videolibras</p>  <p>Linguagem de sinais</p>	<p>é um recurso no qual a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é transmitida por meio de vídeo – como monitores, displays, celulares ou tablets. Desde 24 de abril de 2002, ela foi reconhecida como a segunda língua oficial brasileira, pela Lei n.º 10.436.</p>
<p>Linguagem simples</p>  <p>Linguagem simples</p>	<p>é um recurso que visa o acesso, de forma direta e clara, prioritariamente às pessoas com deficiência intelectual, síndrome de Down, dislexia, deficit de atenção e autismo. Toda informação textual original deve ser adaptada, com a utilização de palavras mais simples, sentenças mais curtas e com a apresentação de uma ideia de cada vez.</p>

Quadro 02: Recursos de acessibilidade.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

1.2 Jardim das Esculturas

O Jardim das Esculturas é uma grande exposição ao ar livre em constante ampliação, repleto de trilhas e áreas temáticas, onde a arte está em completa harmonia com a natureza. O museu está localizado no distrito de São João dos Mellos, entre Júlio de Castilhos e Nova Palma, distante 78 km de Santa Maria. O local tem um total de 7 hectares, uma vasta área verde em local rural, conforme a figura 01, e sua história iniciou em 2005, quando o artista descendente de italianos Rogério Bertoldo, inspirado nos seus estudos e práticas da filosofia oriental, elaborou suas primeiras obras de arenito onde hoje é o Jardim das Esculturas. O escultor continua produzindo suas obras no próprio museu, com a confecção de uma escultura



por semana, figura 02. O museu é considerado o maior jardim de esculturas em pedra de arenito da América latina, possui mais de 700 esculturas, e as obras estão expostas em áreas verdes, amplos jardins e trilhas, e medem de um a seis metros de altura. A entrada do museu já mostra as grandes esculturas, conforme figura 03.



Figura 01: Imagem aérea do Jardim das Esculturas.

Fonte: Google Maps

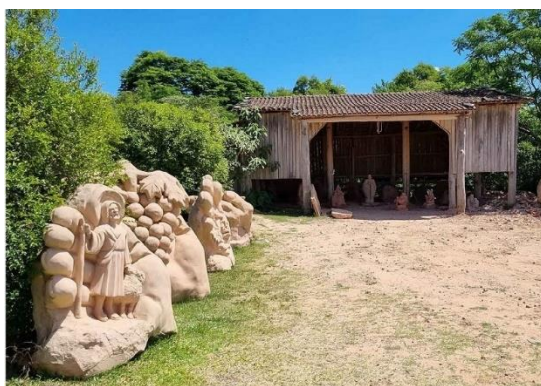


Figura 02: Local de trabalho do escultor.

Fonte: Autoras.



Figura 03: Jardim de acesso ao museu.

Fonte: Autoras.

O parque possui em sua estrutura estacionamento, bilheteria, sala de vídeo, banheiros, restaurante, uma pousada, lagos e pracinhas, local onde a arte está em harmonia com a natureza. As esculturas em pedra são exposições permanentes, acervo que o artista vai aumentando constantemente. Existe também no parque uma área coberta com algumas esculturas em madeira, confeccionadas pelo próprio artista, conforme demonstra a figura 04.



Figura 04: esculturas de madeira.

Fonte: Autoras.



METODOLOGIA DO TRABALHO

Esta pesquisa possui uma abordagem multimétodos, com caráter exploratório e qualitativo. Apresenta três etapas distintas relacionadas entre si, iniciando com uma pesquisa bibliográfica, tendo como base materiais disponibilizados dentro da disciplina Arquitetura e Urbanismo Centrado nos Usuários, do Programa de Pós Graduação em Arquitetura, Urbanismo Paisagismo (PPGAUP) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). As leituras trouxeram embasamento para o desenvolvimento da metodologia escolhida e aporte teórico sobre acessibilidade, desenho universal, orientação espacial, entre outras temáticas necessárias.

Após esse primeiro momento, houve uma aproximação com os funcionários do local, aplicando algumas perguntas baseadas na estratégia metodológica dos diagramas chamados de constelação de atributos.

Os Diagramas são considerados importantes ferramentas de gestão de projeto por permitir “organizar informações e ideias para apresentação de dados quantitativos e qualitativos de forma rápida e acessível” permitindo clara visualização de resultados por mais complexo que seja o fenômeno avaliado (AMBROSE; HARRIS, 2011 apud PISSETTI; VIEIRA, 2013, p. 2). Por este aspecto, é uma importante ferramenta de gerenciamento e planejamento do design, por permitir compreensão das necessidades do cliente, quaisquer que sejam as informações a serem geradas. A assimilação de uma ocorrência é mais facilmente apreendida a partir de diagramas por apresentar, realidades difíceis de se mensurar como, por exemplo, a imaginabilidade de um lugar.

O enfoque é captar níveis de adaptabilidade e conformidade do ambiente às necessidades do público usuário aqui considerando os ambientes externos, como jardins e pátios. Para isso, adotou-se aqui a ferramenta denominada de “qualificativos associados” ou “constelação de atributos”, desenvolvida por (EKAMBI-SCHIMIDT, 1974) a partir de estudos pioneiros conduzidos por (ABRAHAM A. MOLES, 1968) da Escola de Estrasburgo - França. O conceito teórico formulado, busca isolar e analisar variáveis psicológicas, atributos, envolvidas no processo cognitivo que em seguida são sistematizadas e hierarquizadas em categorias distintas com base em duas realidades que perfazem a técnica investigativa: o confronto entre o objeto tangível (o museu) e o sujeito social (visitante/funcionário) buscando levantar correlações e afetividades ligados às sensações geradas por esta relação.



O método prevê perguntas-chave que acionam mecanismos mentais ligados a consciência perceptiva. Assim, foi requisitado aos respondentes que pensassem o tema “museu” em princípio de forma genérica e, depois, naquela experienciada, buscando identificar elos afetivos ou injunções que poderiam estar impactando sua usabilidade. Os respondentes são, por este modo, estimulados a descrever ‘quais’ seriam esses elementos ou elos que promovem apreço ou despreço pelo ambiente vivido. A primeira pergunta, que remete ao campo imaginário, visa captar desejos e anseios a um museu que, no ponto de vista do indivíduo, lhe causasse profunda agradabilidade - Que imagens ou ideias lhe vêm à cabeça quando você pensa em um museu? O objetivo é levantar percepções de uma concepção ideal de um museu que, segundo Ekambi-Schmidt (op. cit.) vem acionar mecanismos culturais e de memória ainda que condicionados por estereótipos pré-concebidos oriundos da massificação entronizada pela mídia e seus modelos de sociabilidade, o que exige uma filtragem feita na etapa seguinte. A segunda pergunta, feita na sequência, remete a impressão do ambiente museológico em uso - Que imagens ou ideias lhe vêm à cabeça quando você pensa neste museu? A indagação capta uma opinião concreta devidamente filtrada de idealizações impessoais que permearam a resposta anterior. E por último, a terceira etapa foi constituída por uma visita exploratória com intuito de entrarmos em contato com o local de estudo podendo realizar todo percurso de visita, realizando levantamento fotográfico e análise do ambiente levando em consideração alguns fatores físicos-ambientais com o objetivo de avaliar a acessibilidade e orientação espacial do museu.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A primeira etapa de aproximação com o local e funcionários, partiu de questões que possibilitaram ter um entendimento da visão sobre o local, sendo elas: Que imagens ou ideias lhe vêm à cabeça quando você pensa em um museu? Que imagens ou ideias lhe vêm à cabeça quando você pensa neste museu (Jardim das Esculturas)?

As respostas foram abertas e contemplaram todas as respostas informadas, sempre anotadas em fichas individuais, porém não foi necessário identificar nominalmente as pessoas, o que evita receios e constrangimentos. O objetivo é alimentar o programa que irá gerar o mapa de percepção ambiental, identificando e quantificando atributos ligados a percepção do ambiente levantados nas duas etapas da entrevista in situ. O instrumento foi aplicado com quatro funcionários do museu, tendo resultado em três respondentes, com o objetivo de que os



mesmos registrassem suas imagens e expectativas sobre um ambiente imaginário de um museu, como também do espaço real, a fim de buscar entender melhor como os indivíduos se sentem naquele espaço e qual sua relação com ele, como podemos observar no quadro 01 abaixo:

PARTICIPANTE	RESPOSTA
Funcionário 01	Geralmente vem em minha mente obras de artes que marcaram a história como primeiras pinturas, esculturas, entre outros em uma sala com vários expositores. E neste museu penso em diversos quadros famosos e esculturas exuberantes.
Funcionário 02	Museus na minha opinião, estão intrinsicamente relacionados ao ideal de preservação, eles me remetem ao cuidado com a nossa história, com o passado, presente e futuro. As imagens que relaciono com esse ambiente, são de quadros, fósseis, objetos antigos. E nesse museu penso em objetos de valor histórico, pinturas elaboradas, obras que se relacionem com a história da humanidade.
Funcionário 03	Me vem à cabeça um prédio grande com arquitetura antiga. E nesse museu um lugar amplo com obras de artes, antiguidades, etc

Quadro 03: Compilação das respostas.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Já na visita exploratória, percorremos todos os espaços do Jardim das Esculturas, e o trajeto realizado pelas autoras se deu no sentido da cidade de Santa Maria até o acesso pela cidade de Nova Palma. É possível também acessar pela BR-158 pela cidade de Júlio de Castilhos. Após chegar nos limites da cidade de Nova Palma até os 9 km necessários para acessar o museu, existem placas e estátuas identificando as rotas, conforme figura 05. Essa linguagem visual existente auxilia na orientação para encontrar o local.



Imagem 05: Placas de sinalização ao acesso do museu.

Fonte: Autoras.

A estrutura do museu conta com uma bilheteria logo na entrada próximo ao estacionamento, conforme a figura 06. Além da compra dos ingressos, foram passadas orientações de forma verbal de onde deveria ser iniciado o passeio, onde encontrar sanitários e água potável. Neste local havia dois sanitários, masculino e feminino, com barra de apoio fora das normas de acessibilidade e um degrau na entrada.



Figura 06: Rampa e escada de acesso ao prédio da recepção.

Fonte: Autoras.

A visitação começa pelo prédio da recepção, onde é passado um vídeo explicando a história e infraestrutura do museu, com duração de aproximadamente 8 minutos com áudio em português e legendas em inglês. A capacidade do espaço é para em média 15 pessoas, sem considerar as recomendações de distanciamento, e em dias de muito movimento, acarreta que



nem todos os visitantes passam para receber as orientações. O acesso de dá por escadas ou por uma rampa existente.

Saindo do prédio da recepção se tem acesso ao início das exposições a céu aberto, onde os visitantes percorrem um corredor de enormes esculturas de asanas, as posturas da ioga, são 60 imagens construídas pelo escultor ao longo dos primeiros cinco anos da organização do espaço, conforme a figura 07. Ao final desse corredor, um grande buda, esculpido em blocos de pedra de arenito de 18 toneladas, conforme a figura 08, convida o visitante a contemplar e a refletir. Após esse local existem vários espaços de diferentes coleções de obras elaboradas pelo artista. O percurso da visita é de livre escolha do visitante, e seus caminhos dentro do espaço são feitos com pedras de paralelepípedo, pedriscos, grama ou o próprio solo exposto.



Figura 07: acesso as exposições.

Fonte: Autoras.

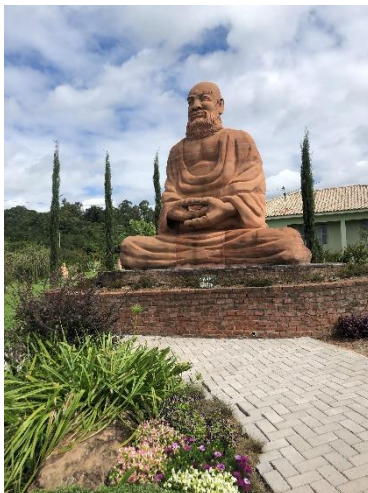


Figura 08: Buda gigante no final do percurso inicial.

Fonte: Autoras.

Atrás do grande Buda, encontra-se o Museu de Obras em Madeira, localizado em uma edificação fechada, que possui banheiro para pessoas com deficiência e um fraldário. Apesar de ter rampa de acesso e barras de apoio dentro do banheiro, na parte da pia verificamos alturas e áreas de aproximação incorretas, conforme figura 09.



Figura 09: acesso as exposições.

Fonte: Autoras.

Após foi percorrido as outras áreas do museu, onde verificou a existência de lagos, árvores, jardins, trilhas, espaços para descanso, pracinhas e espaços de lazer. Entre eles a Trilha da Consciência, em que está retratada, como a Via-Crúcis de Cristo nas paredes dos



templos católicos, a saga de Rogério até realizar o sonho do jardim. O percurso de aproximadamente um quilômetro é vigiado por esculturas às margens da trilha com frases motivadoras e reflexões acerca de conduta, otimismo e gratidão. O caminho passa por um lago, por outro ‘canteiro’ de esculturas e segue ao largo de um riacho encoberto por mata nativa. Entre as árvores, foi montada uma pequena pracinha em madeira, encerrada no alto da Montanha do Silêncio, um dos morros que fazem guarita ao jardim com acesso tranquilo por um caminho demarcado por dormentes. Lá encontram-se mais esculturas, a maior delas, um buda de seis metros de altura feito em blocos de arenito com 40 toneladas, conforme figura 10. Com exceção da trilha que leva até a Montanha do Silêncio, os percursos são de certa forma acessíveis, sendo revestidos com gramas ou pedriscos, conforme figura 11.

No final da visita exploratória, foi feita entrevista com uma das responsáveis pelo local, e foi questionado a ela se o museu recebia pessoas com algum tipo de deficiência. Ela relatou que o número de pessoas com deficiência que visita o espaço é relativamente baixo, sendo mais frequente a visita de pessoas com mobilidade reduzida. E para terem acesso é aberta uma entrada secundária que dá acesso direto à recepção, onde tem existem rampas de acesso.



Figura 10: Montanha do Silêncio.

Fonte: Autoras.



Figura 11: piso em grama.

Fonte: Autoras.

A entrevistada disse que a ausência de pessoas com deficiências para visita fez com que refletissem o porquê de não haver procura por tal público, e isso levou o museu a elaborar um plano de melhorias para acessibilidade, que incluem modificações no espaço, como por exemplo: trajetos com rampas e calçamentos adequados para cadeirantes, idosos e carrinhos de bebê, além de mapas e totens ao longo do museu para auxiliar na orientação. Não foi mencionado por ela pisos ou mapas táteis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises realizadas até o presente momento mostraram que o museu a céu aberto Jardim das Esculturas está em uma fase inicial no que se refere as questões de acessibilidade. Salientamos a necessidade de uma maior exploração, considerando que o museu é um espaço para diferentes tipos de público, entendemos que a acessibilidade é um direito garantido por lei e deve ser cumprida, entretanto, essa prática não está presente na maioria das instituições. A acessibilidade deve ser tratada de modo amplo, extrapolando os aspectos físicos e estruturais, para tanto, é necessário desenvolver ações que busquem ampliar e criar medidas que possibilitem o exercício da cidadania, que valorize a pluralidade e a diversidade (COHEN; DUARTE; BRASILEIRO, 2012).



A partir da coleta, análise e relações estabelecidas foram desenvolvidas as diretrizes para acessibilidade no museu, e estas foram divididas em três grupos, conforme quadro 04:

Categoria	Diretrizes
Adequações Físicas	1. Vagas de estacionamento para pessoas com deficiência
	2. Piso tátil
	3. Maior quantidade de bancos para descanso
	4. Maior quantidade de bebedouros
Eliminação de Barreiras	1. Banheiros adaptados corretamente
	2. Retirada do degrau para acesso ao banheiro
	3. Pelo menos uma trilha adaptada, com sinalização, informações, corrimão em um dos lados, placas e painéis
Adequações de Comunicação	1. Acervo referente a educação Ambiental
	2. Informações em braille
	3. Painéis com informações em textos e imagens
	4. Recursos táteis
	5. Sistema de áudiodescrição
	6. Vídeos em libras

Quadro 04: Diretrizes para o museu.

Fonte: Elabora pelas autoras.

Apesar da abrangente legislação, um esforço maior por parte da sociedade é necessário para promover a acessibilidade universal em todos os seus aspectos. Entendemos que as práticas museais devem valorizar a diversidade, estimular o respeito, acolher e incluir. Além disso, é fundamental que estejam disponíveis para todos os públicos, sem distinções. Reconhecemos que mais do que a Divulgação Científica, as pesquisas devem incentivar as discussões a respeito da acessibilidade de tal forma, que essa provoque e desperte esse diálogo.



REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR. 9050**: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro: ABNT, 2004.

BOTELHO, Amanda Corrêa; SALASAR, Desirée Nobre; OLIVEIRA, Talita Garcia de. Um museu para todos: diagnóstico de acessibilidade do Museu Municipal Parque da Baronesa. In: Comunicações do Seminário da Semana dos Museus da UFPEL. **Anais** Semana dos Museus da UFPEL. 2020.

BRASIL. Decreto nº 5.296, de 04 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nos 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 04 dez. 2005.

BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.

CELESTE, Cláudia; SILVEIRA, Camila. **Acessibilidade nos museus brasileiros**: tendências da produção acadêmica. *Museologia & Interdisciplinaridade*. Vol.8, nº 16. jul./dez. 2019.

COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane; BRASILEIRO, Alice. **Acessibilidade a Museus**: Cadernos Museológicos, Brasília: MinC/IBRAM, 2012.

DISCHINGER, M. et al. **Desenho universal nas escolas**: acessibilidade na rede municipal de ensino de Florianópolis. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis, 2004.

DORNELES, Vanessa Goulart; AFONSO, Sonia; ELY, Vera Helena Moro Bins. **O desenho universal em espaços abertos**: uma reflexão sobre o processo de projeto. *Gestão e Tecnologia de Projetos*, São Paulo, v.8, n. 1, p. 55-67, jan.-jun. 2013.

OLIVEIRA, J. C. **O museu digital**: uma metáfora do concreto ao digital. *Comunicação e Sociedade*, Portugal, v. 12, p.147-161, 2007.

SALASAR, Desirée Nobre. **Um museu para todos**: manual para programas de acessibilidade. Pelotas: Editora da UFPel, 2019.