

O Projeto de Acessibilidade da Exposição Água na Oca

Pedro Abib Cristales¹, Carolina Monteiro de Souza e Silva²

¹ Instituto SANGARI, Rua Estela Borges Morato, 336, Vila Siqueira, São Paulo, Brasil – pedro.cristales@institutosangari.org.br

² Instituto SANGARI, Rua Estela Borges Morato, 336, Vila Siqueira, São Paulo, Brasil – caca.monteiro@institutosangari.org.br

Palavras-chave: Acessibilidade, Água na Oca, exposição.

O Instituto Sangari tem como missão democratizar o acesso ao conhecimento e promover a cultura científica como instrumento de inclusão social e de cidadania. Com este foco, realiza projetos que articulam ciência, cultura e educação e utiliza diversos recursos para criar experiências educativas, primando pela interatividade e pelo olhar artístico.

Em sua busca para aproximar o conhecimento científico do cotidiano, o Instituto Sangari adapta e recria as exposições vindas do Museu de História Natural de Nova York para a realidade e a cultura brasileira. Tecnologia de ponta, interatividade e recursos multimídia são alguns dos instrumentos utilizados para proporcionar um ambiente instigante e rico em aprendizagem.

Na exposição Água na Oca, com o objetivo de promover e disseminar a cultura científica a todos, foi criado o Projeto de Acessibilidade da mostra. Com o auxílio da Fundação Dorina Nowill para Cegos, da Instituição Museus Acessíveis e de profissionais como Jéssika Rebelo e Alberto Duck, o Instituto Sangari produziu audioguia, kit com 50 peças táteis e 500 livros em braille com o conteúdo da exposição.

O audioguia descrevia o local de realização e cada um dos pisos da mostra utilizando uma linguagem simples e clara. Foram audiodescritas as principais peças de cada andar inclusive o supercinema, animação projetada no teto da Oca que levava o espectador a uma jornada ao oceano desconhecido. Este, assim como os demais materiais de acessibilidade, eram fornecidos gratuitamente ao público.

O kit de peças táteis foi composto por barcos, remos, vasos, e réplicas de diversos animais. Como os remos e vasos encontravam-se no interior de vidros, optou-se pela produção destas importantes peças, permitindo ao público perceber e valorizar ainda mais o tamanho e forma das mesmas.

Dos animais produzidos, merece destaque o peixe de mar profundo, de tamanho real, feito de biscuit, e a artêmia (pequeno crustáceo de águas salinas) reproduzida com mais de 60 cm

de comprimento. Esta última era utilizada no Laboratório de Aprendizagem da exposição, local onde eram desenvolvidas atividades experimentais, juntamente com uma placa contendo o ciclo de desenvolvimento destes animais em relevo. Isso permitiu ao visitante reconhecer e diferenciar cada uma das fases do ciclo de vida do animal, contornando a impossibilidade de observá-los ao microscópio.

Ao final da visita era disponibilizado o livro em braille que abrangia todo o conteúdo da exposição, possibilitando seu aprofundamento e complementando as informações sobre o tema. Quase 500 exemplares foram entregues aos visitantes.

Todas as visitas eram acompanhadas por monitores especialmente treinados por profissionais das áreas envolvidas, a fim de oferecer ao público o melhor atendimento possível. A técnica da audiodescrição foi amplamente utilizada pelos monitores, permitindo às pessoas com deficiência obter informações preciosas deste nosso mundo visual.

Os resultados do Projeto de Acessibilidade da exposição foram muito positivos, e contribuíram com o crescente potencial de transformação que pode concretizar uma nova forma de atuação dos museus e equipamentos culturais e para o incentivo à criação de propostas acessíveis a todos (Sarraf, 2008).

Agradecimentos

Agradecemos ao MinC, IBM, Petrobrás, AMBEV, Bradesco, Fundação Volkswagen, Tejofran, Sangari do Brasil, Fundação Dorina Nowill para Cegos, Museus Acessíveis, Viviane Sarraf, Jéssika Rebelo e Alberto Duck.

Referências

Sarraf, V. P. 2008. Reabilitação do Museu: Políticas de inclusão cultural por meio da Acessibilidade. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, 94p.