

DM

Design Inclusivo e Cultura
Cultura, inclusão e acessibilidade
na Região Autónoma da Madeira

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Pedro Nuno Abreu Correia Tranquada Gomes

MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL



UNIVERSIDADE da MADEIRA

A Nossa Universidade

www.uma.pt

dezembro | 2020

Design Inclusivo e Cultura
Cultura, inclusão e acessibilidade
na Região Autónoma da Madeira

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Pedro Nuno Abreu Correia Tranquada Gomes

MESTRADO EM GESTÃO CULTURAL

ORIENTAÇÃO

Gonçalo Nuno Ramos Ferreira de Gouveia



Design Inclusivo e Cultura

Cultura, Inclusão e Acessibilidade na Região Autónoma da Madeira

Pedro Nuno Tranquada Gomes

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Gestão Cultural sob a orientação do
Professor Doutor Gonçalo Gouveia

Faculdade de Artes e Humanidades da Universidade da Madeira

Agradecimentos:

Ao meu pai, que desde criança me ensinou a ser persistente. O legado que me deixou faz-me acreditar que, esteja ele onde estiver, a vida vai ter sempre algo bom guardado para as pessoas lutadoras e persistentes. À minha mãe que acreditou em mim e à Lisandra, que muitas horas me aturou e que sem ela nada disto seria possível de se tornar realidade. Ao Professor Doutor Gonçalo Gouveia, pelo esforço e dedicação manifestados desde o início até ao culminar de todo este trabalho e investigação.

“Look at the opportunity of design to empower everyone!”

Dan Formosa

1 - Índice

1 - Índice.....	6
1.1 - Índice de imagens.....	9
1.2 - Índice de siglas.....	9
2 - Resumo/Abstract.....	10
3 - Introdução.....	12

Parte I

4 - Uma abordagem aos entendimentos de Inclusão, Cultura e Design.....	14
4.1 - Evolução dos entendimentos de exclusão/inclusão na história da cultura ocidental....	14
4.2 - Tipologias da exclusão social (deficiência, incapacidade, grupos marginalizados)....	23
4.3 - Definindo cultura e inclusão, em diálogo.....	26
4.3.1 - A importância da literacia cultural.....	33
4.3.2 - Empoderamento cultural.....	34
4.4 - Que acessibilidades queremos na cultura? — Acessibilidade e Inclusão.....	35
4.5 - O Papel do Design e do Designer.....	38
4.5.1 - Design participativo.....	40
4.5.2 - Design social.....	42
4.5.3 - Design inclusivo.....	44
4.5.4 - Design universal.....	46
4.6 - A responsabilidade do designer na inclusão e na cultura.....	48

Parte II

5 - Os museus como bandeira de Inclusão, Cultura e Design.....	52
5.1 - Evolução recente do conceito de museu.....	52
5.2 - O museu e a responsabilidade social - as “oportunidades” dos museus.....	59
5.3 - Modelo de acessibilidade nos museus.....	65
5.4 - Sensibilização para a inclusão através dos serviços educativos.....	68
5.5 - Justificação e perfil de um coordenador para as acessibilidades e inclusão.....	73

5.6 - O design nos museus.....	74
--------------------------------	----

Parte III

6 - As três barreiras convencionais da inclusão (físicas, cognitivas e sociais).....	81
6.1 - Identificando as três barreiras práticas da inclusão.....	81
6.2 - Quebrando as três barreiras da inclusão.....	84
7 - Homogeneização cultural ou heterogeneização cultural?.....	89

Parte IV

8 - A indústria cultural na RAM — Inclusão, Cultura e Design.....	94
9 - Abordagem ao panorama museológico regional.....	101
9.1 - Análise de situações concretas.....	106
9.1.1 - Casa-Museu Frederico de Freitas.....	106
9.1.2 - Museu da Quinta das Cruzes.....	111
9.1.3 - Museu de Arte Sacra do Funchal.....	118
10 - Conclusão.....	121
11 - Referências bibliográficas.....	124
12 - Legislação.....	131
Anexos.....	132

1.1 - Índice de imagens

Figura 1 - Fachada da Casa-Museu de Frederico de Freitas © Museus Madeira	107
Figura 2 - Janela Manuelina © Pedro Tranquada, 2019	112
Figura 3 - Escadaria do MASF © Jornal da Madeira.....	118

1.2 - Índice de siglas

APPACDM - Associações Portuguesas de Pais e Amigos do Cidadão Deficiente Mental

DRC - Direção Regional da Cultura

EUA - Estados Unidos da América

ICC - Indústrias Culturais e Criativas

ICOM - Conselho Internacional de Museus

LGP - Língua Gestual Portuguesa

MASF - Museu de Arte Sacra do Funchal

MFA - Movimento das Forças Armadas

NISE - Nanoscale Informal Science Education

OMS - Organização Mundial de Saúde

ONU - Organização das Nações Unidas

RAM - Região Autónoma da Madeira

TIC - Tecnologias de Informação e Comunicação

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

2 - Resumo

Vivemos num momento da história em que as pessoas que apresentam algum tipo de deficiência ou incapacidade, seja ela física, cognitiva ou social, tentam fazer valer os seus direitos, exigindo que sejam criadas condições para estes grupos de pessoas serem incluídos na sociedade, e não quase automaticamente excluídos, tornando assim o acesso à cultura, por exemplo, numa situação complexa que urge solucionar. Apesar do seu papel cada vez mais participativo na vida social, na medida em que tentam fazer valer a sua voz, ainda há um longo caminho a percorrer. Para isso o design, enquanto área criativa com imenso potencial e impacto social, pode e deve assumir a vanguarda e atuar como ator principal na inclusão de todos estes grupos de indivíduos que lutam diariamente para poderem usufruir da cultura, cultura essa que é um direito de todos. Esta dissertação de mestrado tenta demonstrar a relação saudável que pode existir entre cultura, inclusão e design e servir como um contributo útil para a construção de um manual de boas práticas a ter em conta na demanda por um mundo onde todos têm acesso à cultura e onde todos podem ajudar as quebrar as barreiras que são colocadas diariamente nesse acesso.

Palavras-chave: design, inclusão, cultura, acessibilidades, museu, integração

Abstract

We live in a time in history when people who have some kind of disability or incapacity, whether physical, cognitive or social, try to assert their rights by requiring conditions for these groups of people to be included in society, and not almost automatically excluded, thus making access to culture, for example, a complex situation that needs to be addressed. Despite their increasingly participatory role in social life, as they try to assert their voice, there is still a long way to go. For this purpose design, as a creative field with a strong social impact, can and must take the forefront and act as the main actor in the inclusion of all these groups of individuals who fight daily to be able to enjoy the culture, a culture that is a right of all. This master's thesis tries to show the healthy relationship that can exist between culture, inclusion and design and serve as a useful contribution to the construction of a manual of good practices to take into account in the demand for a world where everyone

has access to culture and where everyone can help break down the barriers that are placed daily in this access.

Keywords: *design, inclusion, culture, accessibilities, museums, integration*

3 - Introdução

Nesta dissertação abordo uma das temáticas consideradas importantes dos nossos tempos: a inclusão social e as acessibilidades. Para isso, convoco a cultura e o design enquanto pontes para promover essa mesma inclusão, usando a minha formação de base em design e os conhecimentos adquiridos na componente curricular do Mestrado em Gestão Cultural. Vivemos numa época em que as pessoas cada vez mais lutam pelos seus direitos, pelo que cabe a todos os profissionais da cultura fazerem um esforço na tentativa de aplicarem e seguirem a legislação em vigor, legislação essa que já não é recente, mas que tarda em ser seguida e em ser tomada como urgente. A minha motivação para este tema prende-se com o facto de acreditar plenamente que o design tem as ferramentas e o conhecimento para mudar mentalidades e para tornar o mundo e sobretudo a cultura acessível a todos, fazendo valer a premissa que todos, sem exceção, têm o direito a usufruir da cultura, sendo esta um direito de cada um de nós.

Um dos objetivos desta dissertação é analisar as questões de acessibilidade e de inclusão no nosso território, procurando compreender o que está a ser feito ou implementado, quais os casos onde as estratégias de inclusão e acessibilidades tardam em aparecer e quais os motivos para o seu adiamento. Um segundo objetivo, subordinado ao primeiro, é o de analisar o estado da cultura na Região Autónoma da Madeira e de que forma a inclusão social é tida em conta em alguns dos espaços culturais. No enquadramento teórico, que desenvolvemos na parte inicial, é realizada uma revisão de conceitos fundamentais como sejam o conceito de cultura, de design, nas suas diversas abordagens centradas no ser humano, assim como uma revisão dos conceitos de inclusão e das diferentes acessibilidades. Ainda neste enquadramento teórico, é feita uma contextualização histórica que permite conhecer como se construiu a nossa atitude cultural, desde a exclusão social praticada no tempo da Grécia Antiga e do Império Romano, até aos nossos dias, mostrando como se criou uma consciência para a inclusão social de grupos que estiveram quase constantemente à margem da sociedade. É também realizada uma análise das acessibilidades nos museus e em espaços culturais em geral, tentando estabelecer os motivos pelos quais as estruturas culturais na Região podem estar recetivas, ou não, ao desenvolvimento de estratégias do ponto de vista do design, de forma a potenciar a inclusão, diminuir ao máximo a exclusão social e permitir

que os espaços culturais que fazem parte da nossa identidade cultural e história possam beneficiar destas estratégias e melhorar as suas acessibilidades, para que todos possam usufruir das mesmas, eliminando as muitas barreiras existentes.

O objetivo fundamental é relacionar o papel que a cultura desempenha na nossa sociedade e o papel que o design pode assumir como ator principal numa região que se pretende divulgada a todos e usufruída por todos. Sabendo de antemão que a Ilha da Madeira possui raízes culturais muito fortes e únicas que vêm sendo transmitidas de geração em geração desde a altura do seu povoamento até ao presente, pretende-se que essas raízes culturais e consequente identidade cultural possam ser usufruídas e aprendidas por todos. Existem grupos marginalizados na nossa sociedade que têm o mesmo direito a conhecer a nossa cultura e os espaços culturais de que dispomos, mantendo assim uma igualdade que deveria ser a regra e não a exceção. Sabendo que ainda há muito trabalho a fazer, pretendo esclarecer como é que o design pode desempenhar um papel decisivo na criação de melhores acessibilidades, que nem sempre são sinónimo de um grande investimento financeiro, como também demonstrar o papel que pode desempenhar na inclusão de todos estes grupos a nível cultural, tornando a nossa cultura ainda mais rica e multidisciplinar. Em suma, esta dissertação pretende ser um contributo válido inicial para um manual de boas práticas a serem seguidas ou tidas em conta, por uma sociedade mais justa e mais inclusiva.

Parte I

4 - Uma abordagem aos entendimentos de Inclusão, Cultura e Design

4.1 - Evolução dos entendimentos de exclusão/inclusão na história da cultura ocidental

A noção de exclusão é algo que remonta ao nosso passado cultural, e a maneira como é encarada a deficiência tem uma história, dado que “Ao longo dos séculos, a deficiência tem sido demonizada, reduzida às falhas do corpo e encarada como uma tragédia individual” (Fontes, 2016: 11). Assim, a deficiência desde cedo foi entendida como uma diferença, desde os tempos das culturas clássicas até aos dias de hoje em relação ao que se achava normal em cada período da nossa história. Uma das consequências desta exclusão tão precoce na nossa cultura foi a criação de um estigma e de várias formas de exclusão que ainda hoje podemos observar e que fizeram parte da construção da história da cultura ocidental. Segundo Fontes (2016), duas civilizações contribuíram profundamente para o modo como foi vista a deficiência ao longo dos tempos, sendo elas a civilização grega e a civilização romana. Estas visões particulares sobre a deficiência surgem devido ao culto do corpo que era praticado nestas culturas e também à ideia de que a vitalidade de uma nação tinha origem na força dos seus habitantes. Desta forma, estas culturas praticavam diversas formas de exclusão, entre as quais se destacavam, por exemplo o assassinato de crianças ou “a exposição de crianças com alguma deformação física através do seu abandono num local desconhecido longe das habitações, numa gruta, num buraco no chão, num curso de água, etc” (Fontes, 2016: 18). Pensadores como Hipócrates, ou até mesmo Aristóteles, contribuíram, em grande parte, para este preconceito cultural, na medida em que difundiam muitas ideias acerca destas práticas que eram consideradas normais na altura.

Apesar de existirem alguns pontos de contato entre as culturas grega e romana, notamos, no entanto, “algumas diferenças entre estas duas culturas na aplicação deste mesmo princípio” (Fontes, 2016: 19). Isto mostra que para a cultura grega, uma criança era considerada como sendo propriedade do Estado, mas na cultura romana eram propriedade do chefe de família. Isto significa que o poder de decisão estaria sempre a cargo de terceiros, na cultura grega,

neste caso, do Conselho dos Sábios, sendo que na cultura romana a tomada de decisão de abandonar uma criança considerada “diferente” era da completa e única responsabilidade do *pater familia*. Crianças com deficiências a nível físico e também recém-nascidos que resultassem de uma gravidez não desejada eram alvo de exposição, por parte de muitas famílias da cultura romana. Notamos, ao longo da história, que as práticas de exclusão de crianças com algum tipo de deficiência ou incapacidade estavam associadas a sinais do divino, na medida em que “O nascimento de uma criança com “anomalias” era também percebido como uma marca de castigo dos deuses e o abandono de recém-nascidos com deficiências congénitas foi, igualmente, prática recorrente” (Teixeira, 2014: 106).

Nem todos tipos de incapacidade ou deficiência eram motivos de exclusão, sendo que mais à frente irá ser feita a distinção entre “incapacidade”, condição que pode ser superada, e deficiência. Na cultura grega havia uma certa separação entre pessoas consideradas fracas e pessoas que eram diferentes do considerado como padrão para a época. Assim, havia uma divisão entre casos a serem tratados pela medicina da altura e outros casos que, como já referi acima, eram sinais de fúria divina, sendo estes últimos tomados como uma afronta a uma estabilidade social que se pretendia que existisse nestas culturas. Como contraponto podemos dizer que “a boa forma, física e intelectual, era considerada essencial. Pessoas com algum tipo de limitação ou “imperfeição” física tinham um espaço de aceitação e de participação na sociedade muito reduzido” (Teixeira, 2014: 106).

Podemos notar que existiam alguns tipos de incapacidade que eram vistos como fraqueza e não como deficiência como, por exemplo, os casos da cegueira, da surdez, da própria deficiência do foro mental e ainda no caso de veteranos de guerra que haviam ficado impossibilitados de contribuir ativamente para a sociedade em que estavam inseridos. Desta forma, uma pessoa que apresentasse algum destes tipos de incapacidade era posta de parte, mas não seria excluída socialmente devido a se pensar que estas limitações poderiam ser tratadas ou contidas. Para isto contribuía o facto de existirem “médicos nas grandes cidades, pagos pelo Estado para cuidar dos veteranos de guerra, e a atribuição de pensões por parte do Conselho de Atenas a pessoas com deficiência e de fracos recursos” (Fontes, 2016: 20).

Ainda na cultura grega temos o exemplo do artesão Hefesto que, segundo a mitologia grega foi expulso do Olimpo devido a ser considerado fraco e de ter um defeito físico, não se enquadrando nos padrões culturais da época. Apesar de Hefesto ter regressado ao Olimpo e casado com a deusa Afrodite, o seu percurso ficou sempre reduzido ao ridículo pelo facto de ser considerado como “diferente”.

Como já é sabido, a cultura romana tem as suas raízes na cultura grega. Assim, jogos com animais e até envolvendo mulheres eram práticas comuns dos romanos, por serem vistos como seres diferentes, por, na altura, o sexo masculino ser considerado o mais forte e aquele com mais direitos e regalias. Assim como foram herdadas da Grécia Antiga outras práticas que castigavam de forma cruel as diversas incapacidades reveladas, tanto à nascença como no decorrer da vida. Entretanto, com o passar dos tempos, estes costumes foram tendo diversas limitações, tendo mesmo chegado ao ponto de serem impostas diversas regras para estas práticas que promoviam a ridicularização e conseqüente exclusão de certos grupos, como por exemplo “a necessidade de aprovação por parte de cinco vizinhos, a proibição de tal prática em se tratando do primeiro filho e a sua equiparação a homicídio no século III” (Winzer, 1997, citado por, Fontes, 2016: 21).

Com o advento do Cristianismo e a conseqüente influência generalizada da Bíblia Cristã, surge uma nova maneira de se olhar para a deficiência, mostrando dois lados que entravam em conflito. De certa forma a deficiência continuava a remeter para algo relacionado com pecado e a contaminação dos corpos, mas, por outro lado, desenvolve-se também uma ideia de que até mesmo as pessoas com deficiência eram descendentes do mesmo Deus, sendo que dessa forma eram “merecedores da caridade e apoio dos demais cidadãos” (Fontes, 2016: 22). Podemos afirmar que uma certa consciência social emerge com a nova religião e os ensinamentos bíblicos, levando as pessoas a terem um sentimento de responsabilidade para com todos os setores da sociedade, começando a incluir as pessoas com deficiência, mostrando também uma visão do sagrado, que era uma conseqüência da criação divina. Então, a “caridade para com os necessitados era entendida como parte da vontade de Deus, e a assistência aos doentes e aos pobres foi considerada uma virtude cristã” (Teixeira, 2014: 109). O Novo Testamento traça uma nova era, se assim a podemos chamar, na medida em que nos dá uma visão da deficiência como a grande “oportunidade aos crentes para

exercerem as suas grandes virtudes” (Fontes, 2016: 24). Apesar de haver algumas referências históricas à inclusão de pessoas com deficiência, na época compreendida entre os séculos V e X, compreendendo a Alta Idade Média, verifica-se uma reaproximação entre a relação de pecado com a deficiência. Como consequência, a Igreja começa a perseguir estes grupos de pessoas, duvidando que estas sejam capazes de possuir a mesma fé e crença no divino do que as pessoas ditas “normais”. A própria sociedade da época inicia um árduo processo de discriminação contra as pessoas com deficiência, na medida em que:

“as submete a leis e a tratamentos injustos, tais como a privação do direito de herança, a proibição de testemunho em tribunal e não permissão de fazerem acordos, estabelecerem contratos ou mesmo de fazerem testamentos” (Winzer, 1997, citado por Fontes, 2016: 25).

Com estas dificuldades encontradas pelas pessoas com deficiência, assistimos a um regredir de mentalidades reveladas por muitas entidades, entre as quais a própria Igreja e a sociedade da altura, perdurando por muito tempo. Este processo culmina na altura da Inquisição ou Santo Ofício, cujos membros pertenciam à Igreja Católica, mas perseguiram todos aqueles que eram considerados diferentes, ou que pelo menos apresentavam desvios de comportamento ou atitude, em relação ao que se aceitava como o comportamento cristão correto na época. Neste período, pessoas com deficiência foram grandemente perseguidas, frequentemente até à morte, dado que eram consideradas pessoas doentes e impuras, fatores que os membros da Igreja associavam a atos de bruxaria, sinais do diabo ou algo que deveria ser erradicado do mundo.

Uma conclusão que podemos tirar acerca do tema da deficiência na História, é que notamos em múltiplos momentos da construção da identidade cultural ocidental, que diferentes aspetos da nossa história ajudaram a moldar todos estes entendimentos e estes contribuíram para moldar o estigma em torno de pessoas deficientes, estigma esse que ainda hoje nos acompanha e que ainda hoje tentamos mudar.

Com o Renascimento, surge uma nova conceção de ciência e com esta ciência, inicia-se um processo de desmistificação acerca da ideia de deficiência, dado que:

“A associação entre doença, deficiência e demónio começa a ser desconstruída, com o surgimento de novos intelectuais (...) que, afirmando a existência de causas materiais na doença mental, responsáveis pela possível hereditariedade, vem afastar definitivamente a ideia da presença de espíritos malignos nas pessoas com perturbações mentais” (Fontes, 2016: 26).

Esta nova ciência baseia-se na observação do real, ou seja, fundamenta-se em factos concretos, observados e relatados através da experiência e analisados de acordo com princípios racionais. Apresenta-se como sendo mais liberal e mais aberta ao mundo. Esta nova forma de pensar entra em conflito com os pensamentos anteriores, que relacionavam a deficiência com atos do divino, deitando por terra os conceitos mais antigos que tiveram consequências terríveis para a nossa história.

O Humanismo iniciou o longo caminho da desmistificação em torno dos pensamentos acerca da deficiência, com destaque para um melhor conhecimento do corpo humano:

“exaustivamente observado e representado na arte de pintores e escultores renascentistas como Miguel Ângelo e Leonardo Da Vinci, mas também amplamente estudado e analisado pela ciência médica na qual se destaca André Vesálio, considerado o fundador do estudo da anatomia humana” (Fontes, 2016: 26).

Devido à perda do medo em abrir o corpo humano, após a sua morte, foi conseguido conhecer melhor todos os nossos órgãos, e a maneira como o nosso corpo funcionava, contribuindo assim para uma maior compreensão da deficiência e contribuindo também para a cura de muitas doenças que incapacitavam muitos seres humanos, fomentando de modo muito importante a melhoria da qualidade de vida de todos.

Poderíamos pensar que com a revolução industrial poderiam existir comportamentos diferentes da sociedade em relação às concepções de deficiência e incapacidade, devido à produção em massa, industrialização, urbanização e alterações ocorridas nas famílias e na sociedade, mas apenas veio piorar um pouco a situação. Começam a surgir casas para acolher pessoas incapacitadas, levando-as para longe das famílias, pondo-as de parte e de costas voltadas para o mundo. Desponta também um tratamento idêntico para com a pobreza, mostrando que este conceito possui características de incapacidade, dado que se entendia, na altura, que uma pessoa em situação de pobreza estaria, à partida, excluída da sociedade.

Assim, “se inicia uma nova forma de repressão administrativa no tratamento dos pobres, numa lógica de concentração física para estabelecer a ordem e de delimitação espacial da sua presença” (Stiker, 1999, citado por Fontes, 2016: 27). Podemos notar que ao invés de uma sociedade mais moderna contribuir para uma melhor inclusão das pessoas com deficiência ou incapacitadas, começa por individualizar cada caso, remetendo sempre para uma patologia, levando as pessoas com estas características a se isolarem do resto da sociedade. O avanço da medicina, ao conseguir muitas vezes reverter algumas incapacidades e o facto de surgirem em grande escala instituições que albergavam todas as pessoas incapacitadas, levou, novamente, a um processo de exclusão social, demonstrando novos conceitos do que eram consideradas pessoas normais, saudáveis, e pessoas doentes e deficientes.

Um avanço significativo na visão acerca da deficiência é alcançado quando Diderot, filósofo francês, ao investigar sobre as pessoas cegas, tenta entender mais sobre como viviam e como absorviam as sensações do mundo à sua volta. Isto quebrou as barreiras da medicina, fazendo-a evoluir, na medida em que “abriu o caminho para a investigação das ciências biológicas e para a emergência de uma preocupação com a educação e reabilitação das pessoas com deficiência” (Fontes, 2016: 29). Isto fez com que começassem a aparecer diversos organismos que tinham como principal missão ensinar e formar pessoas com diversos tipos de incapacidade sensorial.

Posteriormente, como consequência do número extenso de feridos devido à Primeira Guerra Mundial, há uma visão renovada que surge, no que concerne às pessoas com deficiência ou incapacitadas, que tem a sua origem na ideia de que todos, ou pelo menos a grande maioria dos feridos poderia ser tratada, ou reabilitada. A noção de reabilitação é assim inserida na sociedade da altura, como sendo algo que poderia fazer com que as pessoas voltassem à sua situação anterior à guerra, ou seja, a uma situação física considerada normal. Isto origina uma redefinição da deficiência, vista agora como “a falta ou a falha de algo que deverá ser preenchida pela reabilitação” (Fontes, 2016: 30). No entanto, mesmo com este modelo da reabilitação, as pessoas incapacitadas continuam a sentir-se excluídas da sociedade. Isto acontece pelo facto de os feridos de guerra representarem uma recordação permanente do conflito que todos queriam esquecer. Surge assim uma tensão entre um novo respeito pela

deficiência, alcançada por ‘cumprimento do dever’, e uma necessidade de ultrapassar o trauma da guerra. Com o passar do tempo, esta última necessidade torna-se naturalmente mais forte.

Sendo este um processo de avanços e recuos, nas décadas de 1920 e 1930 assistimos novamente a um retrocesso nas mentalidades, que veio agitar as águas e tirar as pessoas com deficiência de um certo nível de inclusão, que nunca havia sido gozado no seu pleno direito. No Reino Unido podemos ver novamente diversos casos de marginalização destes grupos de pessoas, voltando à ideia da institucionalização compulsiva, entre outros fatores que fizeram com que muitos voltassem a viver isolados, não só das suas famílias, como da sociedade em geral. Tal como aconteceu posteriormente, na década de 1980, também no Reino Unido, onde após o final da Guerra das Malvinas, os feridos de guerra foram excluídos da “parada da vitória”. Sentia-se que existia uma separação entre os casos de incapacidade considerada “curável” e outros casos que eram considerados como situações onde não existiria possibilidade de retorno, nem através de reabilitação. Assim, “À exceção das pessoas com cegueira e surdez, considerados educáveis, crianças e adultos com incapacidades congênitas não gozaram da mesma simpatia daqueles com incapacidades adquiridas” (Fontes, 2016: 31). Isto deve-se à propagação, um pouco por todo o mundo, mais propriamente na Europa e América do Norte, da eugenia¹, dado que “foi ganhando força, e os reformadores sociais procuraram a segregação e as proibições ao casamento e à procriação das pessoas com incapacitação” (Teixeira, 2014: 115). Um dos casos mais extremos desta perseguição eugenista foi o caso da Alemanha Nazi, onde foram mortas e perseguidas milhares de pessoas que apresentavam deficiências de vários tipos, na sua maioria mulheres, de forma a tentar evitar que nascessem mais crianças que pudessem apresentar um quadro de deficiência ou incapacidade.

O período em que começa a existir uma responsabilidade acrescida, não só para com as pessoas como também para com as pessoas com incapacidades, por parte do Estado, coincide com o fim da Segunda Guerra Mundial, embora sem completo sucesso, dado que a situação

¹A eugenia foi uma teoria desenvolvida pelo naturalista inglês Francis Galton, no ano de 1883. Esta teoria tinha as suas bases assentes na ideia de que era possível melhorar a qualidade genética da raça humana. Por esta razão, pessoas que não se apresentavam como superiores e incapazes de criar descendentes dignos de serem considerados úteis para a sociedade eram esterilizados contra a sua própria vontade.

de exclusão social persistiu na sociedade. Só no final dos anos 70 assistimos a uma revolta, por parte destes setores da sociedade, onde:

“Em países como os EUA e o Reino Unido, as pessoas com deficiência, mercê do clima de agitação social, começam a insurgir-se contra a sua situação e posição na sociedade, reclamando o acesso a direitos garantidos à partida a qualquer cidadão e professando um novo entendimento da deficiência” (Fontes, 2016: 32).

Esta revolução estimula a evolução do campo da investigação nas matérias da deficiência e vai levar a um avanço no que concerne às políticas e medidas sociais, que fizeram com que surgissem leis que foram redigidas para munir de direitos a estas pessoas, dando-lhes o direito a uma vida independente, e tentando, embora de forma lenta, que estas pessoas fossem integradas na sociedade onde viviam. Surge, então, uma visão mais social acerca da deficiência e incapacidade.

O caso de Portugal não foi diferente. Sendo um país ocidental, também marcado pela história e identidade do Ocidente, moldou-se consoante os acontecimentos acima referidos e, desta maneira, tentou sempre acompanhar as tendências que iam alastrando um pouco por toda a Europa, sendo que no período até à Revolução de 25 de Abril de 1974², os assuntos relativos à deficiência e incapacidade eram tratados numa perspetiva de modelo médico, onde, desta forma, todo o “apoio prestado era de base familiar, tendo surgido algumas associações por iniciativa de mães de crianças com compromisso cognitivo e profissionais” (Teixeira, 2014: 118). Foi no pós 25 de Abril, quando Portugal passou a ser um país democrático, que nascem as primeiras associações que tentam servir de base de apoio às pessoas com qualquer tipo de deficiência, como o caso da APPACDM e ainda a criação da Associação de Deficientes das Forças Armadas, consequência da guerra colonial, que tem um papel significativo neste cenário, tanto antes como após 1974. Apenas alguns anos mais tarde, com a entrada de Portugal na EU, é que começa a existir outro tipo de respostas sociais para os problemas dos deficientes e incapacitados, tais como o surgimento de especialistas em fisioterapia, terapia

²A Revolução de 25 de Abril é recordada como a Revolução dos Cravos e foi um acontecimento marcante na história de Portugal tendo resultado de um movimento sociopolítico, ocorrido a 25 de abril de 1974, que depôs o regime ditatorial do Estado Novo, que iniciou um processo de implantação da democracia. Culminou com a entrada em vigor da nova Constituição, dois anos mais tarde, a 25 de abril de 1976. O movimento foi liderado pela MFA, composto na sua maior parte por capitães que tinham participado na Guerra Colonial, com o apoio de oficiais milicianos.

da fala, entre outras formas de reabilitação, que foram tendo os seus avanços ao longo dos anos, no apoio a todos os grupos necessitados. Para isto, contribuiu em grande parte a legislação europeia, criada para fazer com que a sociedade cumprisse as premissas relativas à inclusão e princípios de cidadania e responsabilidade social, tendo os seus reflexos na legislação portuguesa.

Este sintético enquadramento da exclusão ao longo da história tenta sistematizar pontos fulcrais, que na minha ótica contribuíram para moldar a sociedade em que vivemos e tentar mostrar que as mentalidades e as questões sociais tiveram e continuam a ter influência na vida das pessoas com deficiência. Podemos notar uma evolução na linha de pensamento, transitando da ideia de que as pessoas com deficiência estavam ligadas a um sinal do divino, para um patamar científico, desconstruindo muitas destas crenças através da observação do real e, mais tarde, evoluindo para uma perspetiva social da incapacidade e dos grupos marginalizados, onde as pessoas com diferentes níveis de incapacidade “começam a enfatizar a necessidade de mudança social” (Teixeira, 2014: 119). O surgimento de associações de apoio a estes grupos, à partida excluídos, veio fornecer esse lado social que tanta falta faz e, para este facto muito tem contribuído a legislação criada, tanto ao nível europeu³, como também em Portugal. O caminho a percorrer ainda se apresenta longo e complexo, para poder ser atingido o patamar ideal para minimizar ao máximo os efeitos da exclusão social de todos os grupos que são marginalizados pela nossa sociedade e maximizar os fenómenos de inclusão para todos. Para estes efeitos devem contribuir as leis criadas para o efeito, mas alertando para a necessidade de uma consciência social mais justa e sobretudo mais ativa, que faça passar de um plano teórico para um plano muito mais prático e funcional, criando uma desinibição acerca do tema da incapacidade e deficiência, quebrando as sucessivas barreiras que surgem, de forma a existir uma maior compreensão por parte de todos nós. Para isto surtir efeitos práticos:

“esta compreensão só pode ser gerada através de uma discussão alargada em que pessoas incapacitadas, suas famílias, profissionais, ativistas e decisores políticos reconheçam a existência destes fatores inibidores e reclamem as mudanças sociais e políticas que são decisivas para uma sociedade plural e inclusiva” (Teixeira, 2004: 119).

³A adesão de Portugal à União Europeia constituiu um passo essencial no incremento das medidas relativas à deficiência e incapacidade, tal como aconteceu com muitas outras vertentes.

4.2 - Tipologias da exclusão social (deficiência, incapacidade, grupos marginalizados)

Como já referido acima, têm existido ao longo da nossa história, vários fatores que têm vindo a impulsionar a exclusão social. A história e a própria construção de uma identidade ocidental deram-nos provas, ao longo dos tempos, da criação de certos grupos de pessoas consideradas diferentes, de grupos marginalizados, de perseguições e até a mortes de milhares de pessoas que não eram consideradas normais face aos padrões das várias épocas em que esta construção da identidade cultural se foi criando. Com o evoluir da nossa sociedade e com o desenvolvimento de novos e vários estigmas, a exclusão social, nos dias de hoje, tem vindo a tornar-se num problema cada vez mais complexo. Isto, não só no campo próprio, mas também no campo cultural, onde muitos grupos são excluídos do seu direito de viver e experienciar a cultura, grupos estes que possuem o mesmo direito a usufruir da vida e da cultura, tal como todos nós. Recentemente têm surgido novos focos de exclusão, que mais à frente serão detalhados, derivados de novas causas que levam a um afastamento da sociedade ativa e participativa. Neste campo, vemos que “o conceito de exclusão está presente em todos os países, independentemente do seu nível de desenvolvimento, tendo em comum a questão social” (Alvino-Borba & Mata-Lima, 2011: 220). A luta para tentar minimizar estas situações de vulnerabilidade tem sido uma constante, mas talvez falte uma certa sensibilidade para ultrapassar as diversas barreiras que surgem, dado que combater a exclusão social, implica tentar compreender todas as dimensões do problema, num processo moroso e exigente, por parte de quem estuda estes grupos.

Para conseguirmos perceber os tipos de exclusão social existentes, temos primeiro que entender o que é a exclusão, por definição. Múltiplos estudos têm sido feitos com progressiva regularidade, acerca deste tema, tendo-se tornado uma temática universal. Procurando sintetizar a questão, podemos entender exclusão social como:

“um processo através do qual certos indivíduos são empurrados para a margem da sociedade e impedidos de nela participarem plenamente em virtude da sua pobreza ou da falta de competências básicas e de oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, ou ainda em resultado de discriminação” (COM, 2003, citado por Alvino Borba & Mata-Lima, 2011: 221).

Segundo Hunter (2000), exclusão social pode ser definida como múltiplas privações resultantes da falta de oportunidades pessoais, ativas, políticas ou financeiras. Além destas definições de exclusão social temos também os excluídos por deficiência ou por incapacidade, que se inserem também neste conjunto de seres humanos que não gozam das mesmas oportunidades e direitos do que todos os restantes. Entramos assim no campo da desigualdade, termo que está inevitavelmente associado ao termo exclusão, na medida em que esta resulta:

“numa dialéctica de oposição entre aqueles que efectivamente mobilizam os seus recursos no sentido de uma participação social plena e aqueles que, por falta desses mesmos recursos (...) se encontram incapacitados para o fazer” (Rodrigues, Samagaio, Ferreira, Mendes, & Januário, 2017: 64).

O caminho da exclusão apresenta nuances desumanas, pois obriga as pessoas a recorrerem a métodos de sustento que por vezes são ilegais, de forma a poderem sobreviver no dia-a-dia. Associamos, então, um processo de exclusão social a uma falta de diversos recursos, entre os quais se destacam os recursos sociais e culturais. Podemos entender então que uma pessoa é excluída socialmente de uma comunidade quando apresenta uma trajetória onde, em algum ponto da sua vida, seja logo à nascença, seja através de um processo que conduziu à sua marginalização, adquiriu algum *handicap* ou carência. Infelizmente, este é um processo que vem aumentando em larga escala, uma vez que é “um fenómeno que afecta cada vez mais indivíduos, nomeadamente indivíduos provenientes de um leque cada vez mais amplo de grupos sociais” (Rodrigues, Samagaio, Ferreira, Mendes, & Januário, 2017: 69). Desta forma, notamos que a exclusão social é um problema de dimensão superior à já referida desigualdade, uma vez que, no caso da desigualdade falamos de discriminação e direitos diferentes entre os vários grupos da nossa sociedade, sendo que no caso da exclusão, estamos a referir-nos a debilidades profundas dentro da nossa sociedade, associadas a estigmas e noções ainda arcaicas de falta de compreensão do outro, de não aceitar a diferença ou a incapacidade. Devido a todos estes fatores podemos constatar que a nossa sociedade é passível de excluir os outros, em diversos estádios do seu desenvolvimento civilizacional. Isto acontece porque as causas que levam a esta exclusão podem chegar em várias frentes, tais como carência financeira, desemprego, incapacidade, entre outras formas que contribuem para que alguém seja automaticamente excluído e diminuído socialmente e culturalmente, perdendo a oportunidade de participar ativamente, como é seu direito. Como

já referi acima, será necessário ou será até mesmo obrigatório termos em conta todas as diferentes formas de exclusão social para poderem ser implementadas um conjunto de políticas públicas que tenham resultados positivos e permanentes.

Depois de entendermos as diversas vertentes dos conceitos de exclusão social, importa agora conhecermos alguns dos grupos excluídos socialmente. Destaco aqui as minorias étnicas e culturais, excluídas ou inferiorizadas através do racismo e da ameaça que muitos sentem, seja por virem ocupar postos de trabalhos que os locais entendem ser deles por direito, seja por simplesmente possuírem um *background* cultural distinto. Isto acontece devido ao fenómeno de multiculturalidade que ocorre na nossa sociedade, derivado do facto de cada povo possuir raízes culturais diferentes, que faz com que assistamos muitas vezes a “incompreensões, conflitos e choques, não apenas entre grupos geograficamente distantes, mas aproximados (...) e também entre grupos internamente a uma mesma sociedade formal, como ocorre com as comunidades de imigrados em sociedades formais dominantes” (Martins, 2012: 15). Tenho ainda a destacar as pessoas ligadas à toxicodependência ou ex-reclusos, situação na qual se procura uma segunda oportunidade na vida, na maioria das vezes sem sucesso, dado que em muitos casos a exclusão surge por parte da própria família; os sem-abrigo, que reúnem muitas das causas faladas em cima, tais como a toxicodependência e o desemprego; jovens à procura de emprego, excluídos pelo seu grupo de amigos apenas pela razão de não conseguirem acompanhar o desempenho destes a nível económico, entrando por sua vez no campo do preconceito. O maior destaque vai para os grupos de pessoas incapacitadas ou com deficiência, muitas vezes deixadas ao abandono, com uma necessidade e vontade muito grandes de se inserirem na sociedade, que lutam diariamente por uma vida melhor, por uma vida autónoma plena de direitos, que os deixe usufruir de melhores condições de vida e de acesso a diversos recursos sociais e culturais.

Mas como combater a exclusão? Sabendo que em teoria este combate remete frequentemente para um papel mais ativo do Estado, na dinamização de políticas públicas e culturais, tentando aplicar a legislação existente e em vigor, caberá certamente também às instituições fazer valer a legislação e tentar encontrar soluções para que todos possam ser incluídos na sociedade e usufruir dos mesmos direitos. Para isto acontecer, entende-se que o acesso à cultura desempenha um papel fulcral neste combate, uma vez que ela deve ser acessível a

todos, pondo ao dispor de todos, sem exceção, os recursos físicos e comunicacionais para poderem desenvolver-se culturalmente enquanto pessoas e enquanto cidadãos de uma sociedade que se deseja multicultural mas sobretudo inclusiva, promovendo uma participação social saudável entre os vários grupos que a constituem. É certo que a cultura é um conceito que “se assume hoje como um elemento agregador e potenciador de inúmeras dinâmicas sociais” (Guerra & Quintela, 2007: 1). Só com uma sociedade socialmente dinâmica, culturalmente desenvolvida é que se poderá combater a exclusão social da melhor forma, usando a cultura como um motor para melhorar a qualidade de vida, não só dos grupos excluídos socialmente, mas de todos, funcionando esta como um elemento agregador e potenciador da nossa sociedade. Tornando a cultura acessível a todos, poderemos, não só minimizar os efeitos da exclusão social, como estaremos a promover a identidade do nosso país, mas também a dinamizá-lo socialmente e economicamente, promovendo assim o seu desenvolvimento sustentável.

4.3 - Definindo inclusão e cultura

Depois dos entendimentos acerca do que é a exclusão social e de tudo o que ela comporta, importa definir uma das palavras-chave do tema escolhido para esta dissertação: o conceito de inclusão; na medida em que este conceito representa as boas práticas a ter em conta para combater a exclusão social, na demanda por uma sociedade com direitos e oportunidades iguais para todos. Vivemos numa sociedade onde as diferenças são encaradas com desconfiança, onde existem problemas visíveis e complexos que necessitam de uma nova abordagem inclusiva, capaz de atenuar essas diferenças e promover uma melhor qualidade de vida de todos. A inclusão não é um conceito recente, pese embora a sua discussão mais profunda pecar por tardia. Podemos encontrar imensas barreiras que se vão opondo a uma implementação plena dos ideais inclusivos. Uma das questões que torna a inclusão num processo difícil é precisamente a definição clara dos seus princípios e ideais. Outro problema que é notado é “a falta de formação e de competências que facilitem a implementação desses mesmos princípios” (Ainscow, 2005; Engelbrecht, 2006; Forlin, 2006, citado por Freire, 2008: 7). É urgente a busca de soluções para a sociedade desenvolver e adquirir competências e sensibilidade para, primeiro, aceitar que há diferenças entre as pessoas e, segundo, conseguir trabalhar sobre essa diversidade e obter resultados positivos e

satisfatórios. A inclusão poderá ser assim a chave para a reorganização do pensamento social e cultural.

Tal como já referi, existem muitos debates e definições para o conceito de inclusão:

“A inclusão é um movimento educacional, mas também social e político que vem defender o direito de todos os indivíduos participarem, de uma forma consciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceites e respeitados naquilo que os diferencia dos outros” (Freire, 2008: 5).

Falar de inclusão então, significa que temos que entender e aceitar as diferenças de cada pessoa e encontrar os focos positivos para esta diversidade social e cultural ser valorizada, promovida e catapultada para um patamar superior, onde pessoas excluídas sejam incluídas de forma plena, havendo um compromisso e um esforço de todas as partes envolvidas nestes processos complexos, de forma a fazer valer todos os seus direitos, uma vez que “inclusão refere-se fundamentalmente a temas de direitos humanos, igualdade, justiça social e à luta por uma sociedade não discriminatória” (Armstrong & Barton, 2007, citado por Armstrong, 2014: 14). Notamos então que a inclusão, que tem as suas bases assentes nas diferenças entre pessoas e na aceitação dessas mesmas diferenças, embate no modelo atual da nossa sociedade, uma sociedade que promove o sucesso individual da pessoa, a todo o custo⁴, por vezes impedindo o desenvolvimento da inclusão de uma forma consistente e sustentável. Deverá, então, ser promovido um esforço grande na defesa dos direitos das pessoas com incapacidades, tentando fazer uso da legislação que já existe e que tarda em ser aplicada, “acompanhada por uma mudança nas crenças e valores, já que são as crenças e valores que vão configurar o modo como é conceptualizada a inclusão” (Singal, 2006, citado por Freire, 2008: 12).

Ainda dentro do conceito de inclusão, surge ligado a este o conceito de integração. Antes de se falar em inclusão já há muito se tentava integrar as pessoas incapacitadas, mas com a ideia

⁴Este sucesso individual baseia-se numa conformidade cada vez maior desta suposta individualidade com modelos estereotipados que são quase globais. Embora falando-se de individualidade, precisamente os mais ‘diferentes’, ou seja, os que não têm hipótese de se conformar a esta norma, estão irremediavelmente excluídos. De outra forma, o individualismo funcionaria a favor, precisamente, das maiores diferenças. O que, na verdade, não acontece de todo.

de que estas poderiam fazer parte ativa da sociedade onde estavam inseridas, com a condição única de que estas acompanhassem o ritmo das pessoas ditas “normais” e vivessem consoante o padrão social em vigor. Ou seja, havia uma ideia de que a integração seria o caminho a seguir, uma vez que esta “se daria mais facilmente quanto mais a pessoa com deficiência se aproximasse do padrão social considerado normal” (Walber & Silva, 2006: 34). Muito se tem discutido sobre estes dois conceitos, sendo que ambos possuem as suas diferenças, talvez dando uma ligeira vantagem prática ao conceito de inclusão, por ter presente uma vertente mais emocional, já que, enquanto a integração visa defender os direitos das pessoas com deficiência, a inclusão vai defender os direitos de todos, sem exceção de algum grupo social. Seguindo neste plano comparativo, notamos que o conceito de integração promove pequenos remendos dentro da sociedade, exigindo que pessoas incapacitadas tenham que estar adaptadas a um modelo da sociedade já existente, não sendo o mais correto para elas, enquanto que no conceito de inclusão vemos uma comunidade que terá de se ajustar de forma a conseguir corresponder às carências das pessoas que apresentam algum tipo de deficiência ou incapacidade e que, assim, fica mais alerta no que toca às necessidades destas pessoas. Podemos observar, então, que no modelo da integração o único trabalho é feito pela pessoa incapacitada, dado que a sociedade quer que ela se normalize. Isso pode levar a muitas dificuldades de adaptação, originando a sua exclusão social. Se voltarmos a comparar com o modelo inclusivo, vemos um conceito mais aberto socialmente, que alivia um pouco a pressão imposta às pessoas incapacitadas, juntando esforços para torná-las parte ativa da sociedade. Na minha opinião o conceito de inclusão ganha terreno ao conceito de integração, uma vez que é necessário aceitar que “não é possível tratar como igual aquele que é diferente” (Borges, Pereira & Aquino, 2012: 2). Quanto mais depressa aceitarmos que somos todos diferentes, mais prontamente podemos pôr em prática os modelos inclusivos dentro de uma sociedade e mostrar que há muitas oportunidades dentro da diversidade existente. Assim, a inclusão mostra ser o melhor caminho a seguir dado que apela a um lado mais humano, mais envolvente, que nos ensina que existem diferenças que têm de ser aceites e trabalhadas por todo o tecido social, ao invés do conceito de integração, que tende a desvalorizar as diferenças, ou até outras formas de comunicação entre indivíduos, como o *Braille*⁵ ou a Língua Gestual, transmitindo-se a ideia errada de que a

⁵O Sistema *Braille* é um conjunto de 63 sinais em relevo construídos a partir de um conjunto matricial denominado de sistema fundamental. Cada sinal corresponde a uma célula *braille* e os seus tamanhos normais estão padronizados. A leitura tátil é feita letra por letra, ao invés da leitura normal, feita através do

sociedade ideal seria uma mistura homogênea de pessoas que têm obrigatoriamente de se adaptar a um padrão social normal, levando a algumas situações de tensão ou conflito nos nossos dias, pondo em risco a inclusão destas pessoas. Com o conceito de inclusão a levar vantagem é assim promovida a ideia de que somos todos “igualados pela diferença e pela desigualdade, pois, o que temos em comum ou de igual é a evidente constatação de que todos nós somos diferentes” (Borges, Pereira & Aquino, 2012: 6).

Acredito que o caminho a seguir para tornar a sociedade mais inclusiva será, como já referi acima, tornar a cultura acessível a todos, sem exceção, promovendo essas diferenças e mostrando todo o potencial que a cultura tem para poder dinamizar todas estas práticas inclusivas, promovendo a cultura para todos, pondo em marcha estratégias que pretendem aproximar as pessoas à cultura e a cultura às pessoas, melhorando a coesão social e, por sua vez, a inclusão.

Mas, na prática, como fazer uso da cultura para promover a inclusão? É certo que “o homem é disciplinado pela cultura, pelos saberes sedimentados e consolidados pela evolução da ciência cognitiva” (Guerreiro, 2002: 367). Todos nós, seres humanos, somos seres culturais, na medida em que todos estamos inseridos numa sociedade com raízes históricas e com uma identidade própria, tendo todos, sem exceção, direito à cultura, direito a usufruir desta de forma plena, onde, na teoria, deveríamos ter todos os recursos disponíveis para melhor conseguirmos transmitir a cultura a todos e difundi-la de forma a conseguir cativar todos os diferentes públicos. No caso das pessoas com incapacidade e socialmente excluídas não pode ser diferente. É preciso reconhecer que estas pessoas têm as suas diferenças e dificuldades, mas muitas destas dificuldades estão também na maneira como os espaços culturais ou até laborais e de educação dão resposta às falhas que impossibilitam que o acesso à cultura infelizmente ainda não esteja ao alcance de todos. Será necessário então haver um esforço criativo para conseguirmos amenizar ou facilitar o acesso à cultura por parte das pessoas que possuem estas incapacidades pois só assim permitirá que sejam incluídas e fará com que elas próprias se sintam motivadas em usufruir da cultura, em aprender mais sobre a sua identidade e garantirem uma melhor qualidade de vida. Só mudando certas maneiras de pensar é que se

reconhecimento por palavras e implica uma grande concentração da parte do leitor. Uma técnica usada para potenciar o aumento da leitura do sistema *braille* é a utilização do dedo indicador direito para explorar as linhas e o dedo indicador da mão esquerda para efetuar a mudança de linha.

poderá “redesenhar o lugar que a nossa cultura deve conferir, aqui e agora, à diversidade dos rostos humanos” (Gardou, 2019: 15).

Mas afinal, o que entendemos por cultura? Definir cultura tem sido uma tarefa árdua dado que é um conceito fundamental e que tem evoluído consideravelmente ao longo dos tempos. No Humanismo renascentista a cultura aparece associada a um modelo ideal de desenvolvimento da intelectualidade surgindo ligada ao divino, assumindo-se que “os artistas e os pensadores achavam que rivalizavam com Deus por participarem da criação, fazendo a sua redenção através da catarse dos actos reflexivos e criadores” (Pires, 2006: 35). Nesta época paira uma ideia de que o ser humano possuía um certo poder sem limites que o equiparava a um deus. Com o fim da Idade Média e conseqüente advento da Modernidade, a noção de cultura ganha um novo significado: surge associada às formas de comportamento humano, como a língua e a religião e também aos seus modos de vida, servindo para balizar a distinção entre o racional, neste caso o ser humano e o irracional ou instintivo, ou seja, o animal. Desta forma a “cultura, que apenas o Homem possui, corresponde ao desenvolvimento intelectual e a um refinamento de atitudes” (Pires, 2006: 35). Podemos afirmar, então, que a cultura tenta, de certa forma, tirar todo o partido do potencial do ser humano, daí surgir conectada ao conceito de civilização e, por consequência, aos conceitos de progresso, evolução e continuidade. Os conceitos de cultura e civilização coabitam e tornam-se dependentes um do outro, distinguindo-se entre os valores idealistas, conotados com a cultura e valores materialistas, associados ao conceito de civilização, seguindo os princípios de Kant. O problema que se coloca é, uma vez associados a valores civilizacionais materialistas, prestam-se a deformações, gerando ideologias concretas diametralmente opostas aos efeitos pretendidos.⁶

Mais tarde, no século XIX, observamos uma nova dimensão antropológica da cultura onde, ao invés de se tentar extrair ou dissecá-la em partes, sendo algo tão abstrato e complexo, tenta-se mostrar que a cultura é muito mais valiosa se for considerada como um todo, transmitindo a ideia de que cultura era “um agregado em que cada um dos seus múltiplos aspectos era, aproximadamente, de igual importância” (Pires, 2006: 37). A cultura pode ser

⁶Esta associação, mal-entendida e numa versão extremista, contribuiu para o Holocausto, particularmente através da ideia da superioridade racial.

simbólica, com ligações a métodos de comunicação também simbólicos, como o caso das artes, pode ser aprendida, numa dimensão entendida como um procedimento contínuo que pode levar a vida inteira e pode ainda ser partilhada, na medida em que nós, como seres humanos que vivem em conjunto numa sociedade partilhamos frequentemente cultura e vivências que assumem diversas formas, permitindo que a cultura cresça e se difunda ao longo das gerações. Com isto notamos que o conceito de cultura evolui proporcionalmente com a “evolução da humanidade desde a sua existência rural até à urbana e contemporânea” (Pires, 2006: 40).

A noção de cultura é importante porque permite-nos compreender a relação com as nossas raízes e com a nossa identidade, por outras palavras, a cultura faz-nos refletir de onde vimos e quem somos. Podemos afirmar, então, que a cultura é “um instrumento ao serviço do alcance de graus de desenvolvimento, mas também, como um fim desejável, dando sentido à própria existência humana” (Guerra & Quintela, 2007: 2). Ter cultura, então, apresenta-se como um facto deveras fundamental que está relacionado com a qualidade de vida em sociedade, sempre numa ótica que está associada ao crescimento pessoal e à inclusão dentro dessa sociedade onde se insere. A cultura pode ainda gerar uma economia positiva e ser um motor importante na hora de gerar competitividade dentro das indústrias ligadas ao setor cultural, dado que estas indústrias “têm vindo a adquirir uma importância crescente, gerando trocas, riqueza, emprego, ocupação lúdica, qualidade de vida e bem-estar” (Guerra & Quintela, 2007: 3).

Ao criar e implementar políticas para a cultura é necessário avaliar as prioridades e saber que políticas vão tirar melhor partido do potencial dos indivíduos. Assim poderão desenvolver um sentido de valorização da nossa identidade cultural, de forma a conseguir promover uma articulação entre pessoas, o desenvolvimento pessoal, a relação entre educação e economia e, naturalmente, promover a inclusão social e cultural dos grupos que à partida estão à margem da sociedade. Para a cultura se desenvolver de forma plena e sustentada é necessário que existam meios e espaços para se concretizarem atividades culturais e que haja sobretudo vontade de todos os intervenientes em passar os valores culturais à sociedade, numa tentativa de promover uma cultura acessível a todos. Nos dias de hoje refere-se frequentemente ao protagonismo que a cultura assume nos temas da

inclusão e nos assuntos sociais, dentro das cidades portuguesas e não só. Há que aproximar estes conceitos, numa tentativa de agilizar uma cooperação cada vez mais eficiente entre os grupos sociais e as entidades, de forma a provar cada vez mais que a cultura “se assume hoje como um elemento agregador e potenciador de inúmeras dinâmicas sociais” (Guerra & Quintela, 2007: 2).

Uma das formas de transmitir, com sucesso, os valores culturais será através da noção de património cultural e de como o preservar, de forma a que este possa servir como um meio importante de preservação da nossa cultura e de manutenção da mesma.

A Lei de Base do Património Cultural, aprovada em 1985 pela Assembleia da República, define o património cultural português como “todos os bens materiais e imateriais que, pelo seu reconhecido valor próprio, devam ser considerados como de interesse relevante para a permanência e identidade da cultura portuguesa através do tempo” (artigo 1º). O património assume um papel de destaque como sendo um dos elementos principais da cultura, colocando-nos “perante a capacidade criadora da humanidade perante a natureza” (Martins, 2020: 18). Vemos assim que o património é algo que é necessário salvaguardar como hino à cultura e a tudo o que nos caracteriza como sociedade promovendo, inclusivamente, uma aproximação entre a cultura humana e a natureza, transmitindo a ideia de que o património, que pode ser material ou imaterial, possui enorme valor não só para a sociedade onde nos inserimos, como também possui um valor global para todos à nossa volta, dado que “a inclusão das especificidades naturais e culturais de carácter local contribui à concepção e à constituição de um património de carácter universal” (Desvallés & François Mairesse, 2013: 74-75). Podemos falar de património em três períodos, sendo eles: o passado, na medida em que nos trás à memória a herança cultural; o presente, na medida em que está associado à nossa realidade; e o futuro, que inclui toda a preservação do património cultural que é necessário realizar para podermos transmitir os valores culturais às gerações futuras. Falando de herança cultural, há a necessidade de termos que entender o nosso passado e o das outras culturas que de certo também deixaram as suas heranças, podendo dessa forma evitar o choque de culturas e também outros fatores que se entendem como negativos, porque podem criar “condições favoráveis à radicalização, desde a exclusão social até à intolerância cultural” (Martins, 2020: 27). Assim, no âmbito da melhor compreensão do património

cultural e como forma de prevenir a exclusão social, há que promover um respeito mútuo entre culturas, mostrando que a própria cultura é uma das matérias-primas de promoção da coesão social e, por consequência, da inclusão, tentando tornar a cultura acessível a todos os grupos sociais, principalmente daqueles que possuem mais dificuldades em usufruir desta, que, como já referi, assume-se como um direito fundamental que nos assiste a todos. O património cultural assume assim um papel de destaque na criação de uma cultura acessível, como já mencionado, mas também de uma cultura que se quer aberta, sendo que isto “exige, a um tempo, o diálogo criador, a evolução, o encontro de influências, o respeito pelas diferenças, a pluralidade das pertenças — em nome da liberdade” (Martins, 2020: 75).

4.3.1 - A importância da literacia cultural

Como referido acima, vivemos numa altura em que se luta para termos uma cultura acessível para todos. Assim, importa referir a importância que a literacia cultural representa neste processo de uma certa revitalização dos modos de pensamento de como se olha para a cultura e também de uma certa responsabilidade social que tem como propósito uma abertura da cultura, mais justa e mais livre, a que todos possam ter o direito de usufruir. Assim, literacia cultural define-se como:

“Uma atitude em relação aos fenómenos sociais e culturais que moldam a nossa existência - corpos de conhecimento, campos de ação social, indivíduos ou grupos e, claro, artefactos culturais, incluindo textos - que os vê como essencialmente legíveis: é uma maneira de olhar para questões sociais e culturais, especialmente questões de mudança e mobilidade, através das lentes do pensamento literário” (Segal, 2015: 68) ⁷

A literacia cultural encara os fenómenos sociais e culturais que de diversas formas moldam a nossa existência, o nosso entendimento e o conhecimento da cultura, para desenvolver um sentido crítico que se torna numa estratégia importante para atingir uma sociedade que esteja incutida de um espírito social cada vez mais justo. Vemos então que ela se relaciona com uma compreensão e respeito pelas diferentes culturas, uma vez que a “capacidade de aceitar

⁷Tradução nossa. Citação original: Cultural literacy is an attitude to the social and cultural phenomena that shape our existence—bodies of knowledge, fields of social action, individuals or groups, and of course cultural artefacts, including texts — which views them as being essentially readable: it is a way of looking at social and cultural issues, especially issues of change and mobility, through the lens of literary thinking.

e respeitar o conhecimento nas culturas e comunidades locais também é necessária para o desenvolvimento da literacia cultural” (Polistina, 2009: 3)⁸. A literacia cultural recorre a uma aptidão cultural e uma capacidade de pensamento crítico para tentar produzir mudanças positivas na nossa própria cultura. Possui também um papel de análise dos comportamentos das culturas dominantes em relação a outras culturas menos dominantes. Outro recurso da literacia cultural é o de apelar à pesquisa e consulta literária para aprendermos mais acerca de outras culturas, na esperança de obter novas ideias e de podermos aplicar os casos de sucesso na nossa própria cultura. Em suma, a literacia cultural é, então, uma forma de encarar os problemas sociais e culturais, sobretudo os temas que envolvem mudança e mobilidade servindo-se do pensamento para apelar à pesquisa e investigação sobre todas as outras culturas de forma a alargarmos os nossos horizontes culturais.

4.3.2 - Empoderamento cultural

O empoderamento cultural assume-se como um dos atores principais no desenvolvimento de uma cultura acessível a todos. Assim é crucial para o sucesso de empoderamento cultural colocar o indivíduo no meio de um processo de transformação social que lhe permitirá viver e usufruir da cultura em primeira mão. Como o próprio termo indica, o empoderamento serve para munir o indivíduo da capacidade para utilizar todos os recursos disponíveis e ao seu alcance para se tornar parte ativa da sociedade onde está inserido. Então podemos dizer que:

“o empoderamento acontece quando o indivíduo adquire controle sobre os seus direitos de cidadania, ou seja, ter a capacidade de utilizar recursos económicos, sociais, políticos e culturais para atuar na sociedade em defesa de seus direitos e para conduzir sua própria vida (Romano & Antunes, 2002, citado por Oliveira & Curtis, 2018: 23).

De facto, temos assistido no nosso país, e não só, a situações onde os grupos de pessoas excluídas da sociedade vêm-se privados deste poder de controlar a sua vida, carecendo de poder de decisão, fazendo com que deixem de ser ouvidos ou tidos em conta. Esta tem sido uma das grandes barreiras, sendo aquela que torna ainda mais complexo um processo de

⁸Tradução nossa. Citação original: The ability to accept and respect knowledge within local cultures and communities is also necessary for developing cultural literacy.

inclusão que deveria ocorrer naturalmente. Assim, urge capacitar estes indivíduos deste empoderamento, dando-lhes o valor que merecem ter perante a sociedade, passando por uma espécie de metamorfose, onde passarão a ter uma voz ativa enquanto cidadãos, fazendo valer os seus direitos sociais e culturais, vivendo a sua vida e usufruindo da cultura de forma completa para poderem “criticar e encorajar uma maior reflexão das práticas institucionalmente estabelecidas e que têm colocado no centro os grupos socialmente dominantes” (Martins, 2017: 102). O empoderamento assume-se, então, como um processo que vai promover a igualdade e a inclusão, ao munir os indivíduos de poder e de meios para lutarem pelos seus direitos. Estando intrinsecamente ligado à cultura, o processo de empoderamento está também conectado a um processo de inovação social, dado que, segundo Mulgan (2006), as inovações sociais são processos que vão identificar necessidades sociais dos indivíduos com deficiências ou incapacidades, ou de uma forma geral, pessoas que sofrem da exclusão social e vai tentar desenvolver estratégias e projetos para minimizarem a exclusão e potenciarem a inclusão social, seja através da cultura, seja por via do design, que será discutido mais à frente. No fundo, o que se pretende com o empoderamento cultural é que este funcione como “um processo de transformação pessoal gerador de domínio sobre a experiência pessoal que, por sua vez, repercute nas experiências culturais” (Graeff, 2018: 20).

Mas como poderemos promover o empoderamento cultural? Sabendo que se trata de um processo complexo, como o é, no geral, qualquer processo que envolva a inclusão social e cultural dos indivíduos, será necessário, primeiro que tudo, atuar no centro dos vários grupos sociais, consciencializando todos os envolvidos de que a cultura é nossa por direito e está presente na nossa essência e identidade, não podendo nem devendo sempre depender de políticas públicas circunstanciais que nem sempre conseguem atingir os seus públicos.

4.4 - Que acessibilidades queremos na cultura? — Acessibilidade e Inclusão

Uma das questões mais importantes neste contexto, e atualmente mais discutidas prende-se com a importância de debater acerca do tipo de acessibilidades que pretendemos para a nossa cultura. O ideal seria tornar a cultura acessível para todos os grupos de pessoas, dado que a

cultura é um direito fundamental de todos nós, na medida em que ela representa a nossa identidade e todas as nossas crenças e valores, relações sociais e atitudes perante a sociedade. Como vimos acima, o conceito de acessibilidade surge associado a algo de cariz físico mas, hoje em dia, é um conceito mais maduro e muito mais abrangente. Assim, entende-se por acessibilidade um conjunto de “ações e recursos criados para eliminar barreiras físicas, mas também intelectuais ou sociais, para permitir o usufruto por parte da maioria das pessoas” (Garcia, Mineiro & Neves, 2017: 9-10). Ao nos referirmos ao conceito de acessibilidade vamos sempre ao encontro do tema da deficiência. Mas, já vimos que hoje estamos perante um tema que vai muito além e que engloba toda uma panóplia de questões multidisciplinares.

Algo que notamos ao falar de acessibilidade é a falta de uma definição clara e de referências aprofundadas sobre este tema, apesar da frequência com que é invocado. Para muitos, a acessibilidade resume-se apenas a um aprimorar arquitetónico, onde “a existência de uma rampa ou de um elevador já permite afirmar, na quase totalidade das vezes, que uma instituição é acessível” (Licht, 2012: 95). Tal não podia estar mais longe da realidade dado que reduzir o conceito de acessibilidade apenas à colocação de uma rampa, um elevador ou até mesmo uma casa de banho acessível exclui partes demasiado importantes como o sistema *braille* ou outros sistemas audiovisuais inclusivos que existem ao dispor das instituições culturais para promover a inclusão de todos. Uma característica que ilustra a falta de *background* acerca do campo da acessibilidade é o próprio ícone que usualmente a representa, remetendo para uma cadeira de rodas, o que faz com que, mais uma vez, a vertente arquitetónica esteja sendo relevada, descurando um pouco o vasto campo que a acessibilidade pode e deve cobrir. Podemos apontar, por último, um motivo para a falta de aprofundamento da questão que reflete um pouco a nossa sociedade, que é o “fato de não reconhecermos no diferente alguém com direitos iguais aos nossos” (Licht, 2012: 96), mostrando a vulnerabilidade da nossa cultura e da nossa identidade, que sempre mostrou tendências de exclusão, contrariando a Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU, de 1948, que afirma que todos, sem exceção, possuem o direito de participar ativamente na cultura da sua comunidade e também de desfrutar das artes. Resta então saber que acessibilidades é que se pretende implementar para tornar a cultura realmente acessível a todos, com o mínimo de barreiras possíveis, sejam elas físicas ou de outra tipologia qualquer porque ao criar barreiras para o acesso à cultura, estaremos a impedir “o exercício

de sua capacidade de experimentação, imaginação, criação, intervenção, participação e pertencimento” (Leitão, 2009, citado por Negreiros, 2017: 8).

Segundo Sasaki encontramos diversos campos ao nível das instituições e espaços culturais que necessitam de uma adaptação para se tornarem mais acessíveis, tais como no campo da comunicação, onde pode ser realizado, por exemplo, um trabalho de adaptação da sinalética dos espaços, como forma de ajudar pessoas com deficiências ao nível visual; no campo arquitetónico, já referido acima, é imperioso que sejam criadas condições de acesso fácil nos próprios espaços culturais, como rampas de acesso, espaços amplos para que um utilizador de cadeira de rodas se possa movimentar sem necessitar de ajuda, entre outros; a nível dos instrumentos e acessórios, usando equipamentos que minimizem as limitações físicas, cognitivas e mentais, como áudio guias e outros dispositivos similares; outro aspecto importante na promoção da cultura acessível será realizar um trabalho de mudança de atitudes, um trabalho muito mais complexo talvez, de forma promover a “Educação da sociedade como um todo e, especialmente, dos profissionais com poder de decisão, mas ainda preconceituosos a respeito de pessoas com deficiência” (Sasaki, 2009, citado por Negreiros, 2017: 12), que implica uma mudança na forma de como se olha para a sociedade num sentido geral para que se consiga fazer valer os direitos das pessoas excluídas, criando condições para que se pense na sociedade como um todo e que também haja uma certa pressão para que as leis sejam cumpridas e aplicadas, não só nos espaços culturais como na própria cidade no geral. É necessário que sejam realizados esforços conjuntos por parte de todos os interessados em garantir a acessibilidade da cultura e alargar o espectro da pesquisa, não só num plano teórico e de aplicação da legislação em vigor, como também na “pesquisa sobre equipamentos, técnicas, serviços, metodologias, recursos e estratégias de acessibilidade” (Negreiros, 2017: 13).

Desta forma, assume-se de extrema importância desbravar caminho no acesso à cultura, alargar a pesquisa a todos os campos possíveis, como foi mencionado, mas também será muito importante capacitar todos os agentes envolvidos neste processo, acerca dos meios e dos conhecimentos por forma a poderem ter maior sucesso e mais eficácia no tratamento das pessoas com incapacidades ou com algum tipo de deficiência. Assim, ter formação é fundamental para existir uma base sólida que irá permitir, por um lado, ter o *know how* para

desenvolver e aplicar estratégias acessíveis nos espaços culturais, e por outro lado, adquirir competências na ótica do relacionamento humano para poderem gerir melhor situações complexas como o são as associadas aos processos da acessibilidade.

Para dar resposta a todas estas questões de acessibilidade, nas suas formas mais diversificadas, o design assume-se aqui como um ator principal, na medida em que o designer é quem está melhor posicionado para conseguir identificar o maior conjunto de problemas e trabalhar em sintonia com todos os interessados na procura de soluções que vão ao encontro da promoção da inclusão, tornando as acessibilidades, a todos os níveis, numa realidade palpável, de forma a minimizar os efeitos da exclusão social e também cultural.

4.5 - O papel do design e do designer

O design corresponde a uma necessidade de reinvenção permanente, e para a conseguirem acompanhar, não só as tendências, mas também as mudanças que são sentidas em vários contextos. Assim, numa altura em que inclusão, acessibilidades, cultura e design surgem como temas de extrema importância no combate às desigualdades sociais, numa tentativa de promover uma coesão social sem que se perca a essência destas pessoas socialmente excluídas, cabe ao design fazer uso de todas as suas abordagens centradas nas pessoas e tentar garantir a inclusão e fazer com que a cultura seja preservada e promovida em todos os seus elementos e riqueza histórica e social. Como já foi mencionado, o design tem aqui um papel deveras importante e uma oportunidade única para se autopromover, mostrando toda a sua versatilidade e adaptabilidade a um mundo cada vez mais complexo, mas cheio de caminhos onde o design pode influenciar a mudança que se pretende na sociedade.

Notamos que entre design e cultura existe uma certa harmonia, quase havendo uma dependência entre ambos os conceitos. Harmonia “que influencia as maneiras dos artefactos serem materializados pelas formas que a cultura se apresenta em diferentes espaços e tempos” (Corrêa, 2006: 7). Por outras palavras, o design pode munir a cultura de significados ao ajudar na sua difusão, mas a cultura, por outro lado, pode dar ao design um novo propósito em relação ao seu valor. Partindo do pressuposto de que a sociedade possui diversas camadas e estratificações, progressivamente mais complexas, cabe ao design partir da compreensão

ou estudo de todos os campos, como o económico, o político, social e cultural para conseguir desenvolver soluções realistas e sustentáveis na busca por uma melhor acessibilidade para a cultura. Desta forma, o design é fundamental enquanto profissão que possui o dever de transmitir a identidade cultural da sociedade onde está inserido. Por outro lado, a cultura também abarca um papel de difusor da mesma identidade cultural, dado que ensina quem somos e o que adquirimos ao longo da nossa história e que culmina em nós próprios, nas nossas raízes enquanto seres humanos, mas também enquanto membros de uma sociedade.

Podemos afirmar, então, que:

“Cultura é mais do que uma pura representação visual e transmissão de mensagem. Ao invés, a cultura formula, formata, circula, contém e recupera informações, sendo que adquire diversas formas através do tempo e do espaço, constituindo o património comum da humanidade, devendo ser reconhecida e consolidada em benefício das gerações presentes e futuras” (Rijo, 2013: 2).

O designer é o profissional que irá analisar o conjunto dos problemas implicados nos temas da inclusão e das acessibilidades, de forma a poder dar a melhor resposta possível aos desafios que lhe são colocados. Ele terá que ter a perceção dos vários elementos para que o seu projeto seja percecionado e bem recebido pelo máximo de pessoas possível, de forma a ter sucesso quando implementar produtos que visam a melhoria das acessibilidades para a cultura, sejam elas a nível físico ou a nível comunicacional. O designer será, assim, um elemento que vai atuar, ativamente, na promoção da cultura, uma vez que terá de ser habilidoso na forma como projeta e como comunica, para que a cultura seja usufruída por cada vez mais indivíduos, captando e fidelizando cada vez mais públicos diferentes entre si mas com um objetivo em comum: usufruir e desfrutar da cultura dispondo de todas as ferramentas para que tal possa acontecer. Desta forma, além da vertente mais prática do trabalho do designer, que consiste em projetar e desenvolver tudo o que possa contribuir para a cultura e para a implementar, com sucesso, nomeadamente as estratégias inclusivas nos espaços destinados à cultura, terá que desenvolver simultaneamente um trabalho teórico. Particularmente na medida em que precisa de compreender toda a rede complexa da sociedade em que se insere, avaliando todas as oportunidades existentes, para que possa

“transmitir o sentimento de pertença da comunidade e destacar essa mais valia, comunicando-a para o exterior” (Rijo, 2013: 5).

De forma sucinta, o designer acaba por realizar um trabalho de pesquisa das relações humanas para entender como projetar e desenvolver soluções baseadas nas necessidades reais do tecido social e das pessoas que urge serem incluídas na sociedade e na cultura.

Flusser (2007), no seu livro intitulado “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação” propõe uma abordagem ao design como um local onde a arte e a técnica caminham lado a lado, formando uma nova cultura. Esta abordagem mostra o quão versátil o design pode ser na busca de soluções que possam colmatar as tais necessidades reais dos vários grupos de uma sociedade. Podemos ainda definir design como o campo que procura soluções para resolver problemas do quotidiano, onde a principal função do designer assume-se como “criar uma informação visual que se relacione com o “objecto” a comunicar” (Rijo, 2013: 13). Isto vem mostrar o quão abrangente é o campo do design, enquanto área multidisciplinar, que possui diversas abordagens centradas no ser humano e que o chamam ao “palco central” para atuarem juntamente com o designer, caminhando juntos na procura de soluções que possam, além de contribuir para a eliminação das barreiras existentes que, infelizmente, ainda impedem o acesso à cultura, ser o caminho das boas práticas no combate à exclusão, e na busca pela inclusão de todos, por um mundo socialmente mais justo. Mais à frente serão definidas algumas destas abordagens multidisciplinares do design, como o design participativo, o design social e o design universal, que visam a resolução dos problemas causados pela exclusão.

4.5.1 - Design Participativo

O design participativo, como o próprio nome indica, é uma abordagem do vasto campo do design que chama a si a comunidade a participar no processo de criação ao lado do designer, encarando-se estas pessoas como os maiores entendidos no assunto, neste caso, no assunto da inclusão. Pode definir-se como:

“um processo de investigação, de compreensão, de reflexão, de criação, e de desenvolvimento e apoio à aprendizagem mútua entre os vários participantes na “reflexão-em-acção” coletiva. Os participantes assumem regra geral os dois papéis de utilizadores e designers, em que, os designers se esforçam por apreender as realidades da situação dos utilizadores, enquanto os utilizadores se esforçam por articular os objectivos pretendidos e aprender os meios tecnológicos adequados para os obter” (Robertson & Simonsen, 2013, citado por Lourenço, 2018: 69-70).

Podemos notar que esta abordagem promove uma interação tendencialmente democrática, promovendo o diálogo entre o designer e as pessoas, e criando condições para que o design deixe de ser um discurso semelhante a um monólogo, onde o designer avalia, pesquisa, cria e entrega uma solução para resolver um determinado problema relacionado, por exemplo, com a inclusão num espaço cultural. Este é um discurso que chama a si os principais interessados no desenvolvimento de soluções. Tal aproximação das pessoas ao processo de design “envolve o utilizador na tomada de consciência de si e aponta para os projectos participativos tal como hoje se delineiam” (Lourenço, 2018: 63-64) tentando assim criar um ambiente de participação entre os grupos mais interessados no desenvolvimento de produtos ou serviços, neste caso os grupos excluídos socialmente, como é o caso das pessoas que possuem algum tipo de incapacidade ou deficiência. O trabalho do utilizador é, assim, importante, seja na forma de “uma fotografia, um esboço, um rabisco, uma palavra, um movimento, uma vocalização, um toque” (Lourenço, 2018: 68), abrindo caminho ao designer para transformar este *feedback* em algo positivo e produtivo, valorizando desde logo o contributo de quem se juntou a ele para participar num processo em conjunto. Assim, no design participativo, “é dado aos usuários o poder de expressar suas demandas e dificuldades tanto nas etapas de criação como nas de avaliação, que são o foco da discussão proposta” (Pivetta, Saito, & Ribas, 2014: 220).

Esta forma de participação não é algo completamente novo, uma vez que já no século XX, através de movimentos como o Dadaísmo⁹ ou o Construtivismo¹⁰, as pessoas eram incitadas

⁹O Dadaísmo é um movimento com início na cidade de Zurique, no ano de 1916. Este movimento apresenta a arte como forma de protesto com o objetivo de criar choque e de provocar a sociedade. A nível artístico, as obras associadas a este movimento possuem características de caos e desordem e rompeu com todas as formas de arte mais convencionais que se conheciam até à data.

¹⁰Movimento artístico moderno, com epicentro na Rússia, na cidade de Moscovo, no ano de 1920. Uma das referências desde movimento é Wassily Kandinsky e as suas obras que se traduziam no uso de materiais industriais à base de formas geométricas.

a participar socialmente em diversos eventos criativos. Com o início do século XXI e o desenvolvimento do campo do design¹¹, o conceito de participação ganha assim um novo fôlego e demonstra que chamar os utilizadores a participar, numa ótica de obter mais sucesso e eficácia, também se relaciona com a cultura onde os designers e os utilizadores estão inseridos. Tal como mencionado acima, acerca do trabalho que o designer teria que desenvolver para compreender a sociedade onde está inserido, aqui, compreender as raízes culturais dos utilizadores assume-se como fundamental, tanto ao nível do processo de design como na usabilidade dos produtos ou serviços que irão desenvolver. Assim, tal como ocorre para o design, entender a cultura significa “uma provável forma de percepção, pensamentos e ações de seus membros” (Pivetta, Saito, & Ribas, 2014: 221), na medida em que, além de facilitar o processo de design participativo vai promover uma boa comunicação entre designer e utilizador. Por outras palavras, o sucesso de um projeto de design participativo vai depender de uma boa leitura da diversidade cultural existente num determinado grupo de pessoas que fazem parte da mesma sociedade e que possuem os mesmos objetivos no acesso à cultura. É determinante ter consciência de todos os limites, e ter em conta os recursos existentes, e assim como o alcance que um novo produto ou serviço pode ter, promovendo deste modo, além de maior sucesso na procura e desenvolvimento de soluções que consigam quebrar barreiras, ajudar também a desenvolver uma cultura participativa no seio da comunidade ao promover o trabalho em conjunto. Este trabalho conjunto só por si já representa um caminho para a inclusão e para a criação de melhores acessibilidades físicas e cognitivas. Desta forma, ao fomentar um trabalho projetual de conjunto, “os designers podem avançar na cultura participativa beneficiando do vasto conjunto de pensamentos criativos que os rodeia e chega até eles” (Lourenço, 2018: 66).

4.5.2 - Design Social

Já no campo do design social, o designer vira-se para os vários tecidos sociais da sua comunidade. Entendemos por design social:

¹¹O campo do design começa a ser mais valorizado em diversas áreas de atuação, nomeadamente na área social, onde os designers são chamados a intervir mais. O reconhecimento de um campo que no século passado era mais direcionado para o design gráfico e industrial passa agora a ser reconhecido como ferramenta para diversas frentes sociais dentro da cultura de uma sociedade. O design passa a ser assim uma área com um propósito, focando-se também na experiência do utilizador, nas suas emoções, interações e melhoria da qualidade de vida dos indivíduos, enquanto pessoas e enquanto membros ativos de uma comunidade.

“a abordagem de um projeto de design, que inicia pela identificação de uma necessidade dos atores impactados e que visa solucionar um problema que atinge a comunidade enfocada. Um projeto de design social não tem necessariamente uma motivação ou finalidade econômica, parte de requisitos de caráter social e não técnicos e/ou mercadológicos, e deve envolver a comunidade e os atores impactados durante o processo criativo, trabalhando de maneira colaborativa” (Oliveira & Curtis, 2018: 27).

O design social surge assim associado a uma resposta às necessidades humanas que não são ou que ainda não foram correspondidas. O resultado desta abordagem do design exprime-se na forma de inovação social e está diretamente relacionado ao conceito de empoderamento social, já mencionado acima. Ver o design de um ponto de vista social é importante para conseguir atuar melhor na área da inclusão e das acessibilidades. Olhando para o design segundo a perspectiva da sociedade, “todo o design seria social, tendo em vista que o design deve dirigir-se às necessidades da sociedade” (Redig, 2011, citado por Oliveira & Curtis, 2018: 22). Assim, optando-se por esta abordagem ao design, o papel do designer será fazer um trabalho de introspeção, dentro da sociedade onde se insere e desenvolver soluções que vão ao encontro das necessidades sociais da sua comunidade em que está inserido. Tal como o design participativo, este trabalho implica o conhecimento profundo das raízes culturais da comunidade. Por outro lado, o designer também necessita de se relacionar com os mais diversos tecidos sociais a fim de conseguir detetar necessidades mais profundas que nem sempre estão à vista. Para ter sucesso na abordagem de problemáticas sociais, os designers devem sair da sua zona de conforto e “de alguma forma, mudar o seu papel, desenvolver novas ferramentas, integrar-se em grupos interdisciplinares, iniciar projetos e atividades, gerar novas informações e divulgá-las” (Frasacara, 2000: 28).¹²

Este processo, além de permitir com que o designer ganhe novas competências e adquira novos conhecimentos, vai imputar também o processo de empoderamento ao designer, ao conceder-lhe poder de decisão para mudar a sua comunidade, oferecendo soluções, no contexto que aqui nos interessa, para minimizar a exclusão social, dado que “o empoderamento acontece quando o indivíduo adquire controle sobre os seus direitos de cidadania” (Romano & Antunes, 2002, citado por Oliveira & Curtis, 2018: 23). O design

¹²Tradução nossa. Citação original: “deberán en cierto modo cambiar su rol, desarrollar nuevas herramientas, integrarse en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, generar nueva información y diseminarla”

social pode ocupar-se de projetos tais como, por exemplo, o desenvolvimento de sistemas de comunicação visual para idosos ou para pessoas com deficiência, projetar produtos que ajudem um tecido social mais carenciado, como pessoas incapacitadas, seja fisicamente seja a nível financeiro ou intelectual, como os analfabetos ou ainda, criar serviços através de aplicações móveis, que sejam intuitivos e acessíveis para que possam ser utilizados por pessoas com mais dificuldades em ambientes tecnológicos e em espaços culturais como em museus ou outros locais semelhantes. Isto mostra a versatilidade de um projeto de design social e todo “o potencial do designer como motor de transformação social” (Oliveira & Curtis, 2018: 24). Observamos assim que o design social pode contribuir ativamente para transformar a vida de muitos e promover a inclusão e fomentar a indústria cultural e económica de um país, na medida em que levará à participação de muitos interessados em contribuir e participar nos projetos sociais e fomentará a compra dos produtos desenvolvidos pelos designers.

Como referido na introdução ao conceito de design social, o resultado desta abordagem traduz-se na inovação social, que representa “o desenvolvimento e implementação de novas ideias, independentemente de ser um serviço ou produto, para satisfazer necessidades sociais, para melhorar a qualidade de vida das pessoas” (Oliveira & Curtis, 2018: 28) e assim, desta forma, cria condições para que sejam melhoradas as acessibilidades, determinantes no rompimento das barreiras que se colocam em frente à inclusão.

4.5.3 - Design Inclusivo

O termo design inclusivo remonta à década de 90 do século XX, quando surgiu como método de análise para criar soluções para pessoas com incapacidades e com deficiências, em Inglaterra. É uma abordagem que tem vindo a ganhar adeptos na medida em que permite olhar para o design como algo mais humano, mais centrado nas dificuldades dos indivíduos, quer ao nível de acessibilidades quer ao nível emocional. Este tipo de abordagem possui uma vertente de análise social que pode ter um impacto extremamente positivo em muitas áreas, particularmente na área da cultura, potenciando a diversidade cultural e humana. Desta forma, o Design Inclusivo define-se como o campo que se encarrega de:

“conceber e produzir produtos, serviços ou ambientes adequados a esta diversidade humana, incluindo crianças, adultos mais velhos, pessoas com deficiência, pessoas doentes ou feridas, ou, simplesmente, pessoas colocadas em desvantagem pelas circunstâncias” (Simões & Bispo, 2006a: 8).

Podemos facilmente observar que “o design não é socialmente neutro” (Simões & Bispo, 2006b: 10). Para confirmar isto basta olhar em torno de nós próprios e começarmos a fazer uma avaliação dos ambientes que existem com objetos e serviços desenvolvidos para o ser humano ideal e saudável, quer a nível físico quer mental. Começamos, desde logo, a notar que a realidade não corresponde ao modelo e que existem pessoas com dificuldades diárias e que infelizmente não conseguem usufruir das mesmas coisas que as restantes. Notamos, então, a falta de um certo nível de conhecimento e de sensibilidade para atuar de forma inclusiva, sendo que o design pode ser uma ferramenta poderosa que permite dar forma às questões sociais e necessidades no seio da comunidade. Assim, o design inclusivo irá procurar “difundir conceitos, exemplos e metodologias que comuniquem uma mensagem conceptualmente clara, capaz de combater os preconceitos instalados e aproximar os designers das necessidades reais das pessoas” (Clarkson et al, 2003, citado por Bispo, 2018: 86). Embora uma perspetiva inclusiva do design implique uma abordagem mais humanizada e emotiva, devem ser estabelecidas regras para a sua implementação de forma sustentada. Então, além de ter que ser funcional, como aliás todas as abordagens do design devem ser, terá que respeitar a diversidade cultural de todos os indivíduos, permitindo que todos possam usufruir da cultura e de todo e qualquer serviço ou produto sem nunca ser perigoso para o bem-estar das pessoas. Destaca-se ainda o facto de o design inclusivo ter que respeitar parâmetros estéticos, de forma a poder proporcionar uma experiência ao uso agradável por parte do utilizador de qualquer tipo de produto ou serviço. No caso dos museus ou de qualquer instituição cultural, devem ser garantidos suportes para a comunicação em *braille* ou áudio-guias, auxiliares de vídeo, informação gráfica adaptada a todos os tipos de deficiências visuais, entre outros tipos de suportes que atualmente começam a ser introduzidos em alguns museus, como reproduções em 3D de artefactos famosos, onde pessoas com deficiência visual podem experienciar estes objetos e obter deles a experiência estética através do tato. O objetivo a ter em mente deverá ser sempre “a criação de programas recreativos e de atividades que oferecem a possibilidade do público participar ativamente nelas, como recomendam as políticas de inclusão” (Rocha, 2015: 5).

Por outras palavras, notamos que uma visão inclusiva do design tem como principal objetivo promover, como o próprio nome indica, a inclusão, através da criação e otimização de produtos ou serviços e também, com isto, melhorar qualidade de vida de todas as pessoas com deficiência e incapacidades, ajudando-as a vivenciar as suas experiências culturais da melhor forma. Mas indo mais além, tentando criar condições para que possam viver a sua vida sem se sentirem inferiores aos restantes. Assim, podemos dizer que:

“promover soluções de acessibilidade numa perspectiva de Design Inclusivo pode potencializar a convivência e a participação na sociedade na igualdade de direitos e deveres, na maior extensão possível, sem discriminação” (Rocha, 2015: 7).

Diretamente relacionado com o design inclusivo, surge uma outra abordagem, um pouco mais recente, talvez uma versão evoluída do design inclusivo, que bebe muito deste último, sendo que talvez se venha a tornar, com o tempo, como a abordagem ideal a ter em conta: o design universal.

4.5.4 - Design Universal

O conceito de design universal propõe uma perspetiva ligeiramente mais completa que o conceito de design inclusivo, apesar de estar relacionado intrinsecamente com o campo da inclusão. Também denominado como “design para todos”, este campo do design pressupõe “que os produtos e ambientes sejam criados e adequados para serem usados por todos os indivíduos sem necessidade de adaptação ou recurso exclusivo para pessoas com deficiência” (Sarraf, 2018: 28). Este conceito surge nos anos 50 um pouco por toda a Europa, nomeadamente nos países mais a norte e também na América do Norte através de Ron Mace¹³, que inicia todo um processo de mudança de pensamentos e atitudes em relação a temas de acessibilidade, mostrando que o design universal tinha vindo para ficar. A ênfase do conceito recai essencialmente “sobre a necessidade de estabelecer regras para a universalidade de usos dos objetos e do espaço urbano” (Cruz, 2016: 36). Uma diferença desta abordagem universal em relação ao design inclusivo prende-se com o facto deste

¹³Ron Mace foi um arquiteto norte-americano que sofria de poliomielite e por essa razão ficou preso a uma cadeira de rodas durante toda a sua vida. A sua vida fica marcada pelo seu trabalho e pensamentos referentes ao vasto campo da acessibilidade.

último carregar em si uma mensagem forte de promoção dos direitos das pessoas excluídas da sociedade, como as pessoas portadoras de deficiência e outros grupos que ficam postos de parte, enquanto o design universal insiste numa abordagem onde o produto final gera um uso que é, logo à partida, acessível a todos.

Esta abordagem universal do design, mais ampla do ponto de vista do conceito de usabilidade, assenta em sete princípios base para a sua implementação e validação. Estes princípios foram compilados por um grupo de investigadores norte-americanos, da Universidade Estadual da Carolina do Norte (EUA), sob a forma de guia de boas práticas. São eles o Uso Equitativo, a Flexibilidade no Uso, o Uso Simples e Intuitivo, a Informação Percetível, a Tolerância ao Erro, o Baixo Esforço Físico e, por fim, o Tamanho e Espaço para a Aproximação e Uso. Passando a explicar cada um destes princípios, o Princípio do Uso Equitativo defende “a mesma forma de utilização a todos os utilizadores” (Simões & Bispo, 2006a: 42), com o objetivo principal de eliminar o estigma e a exclusão, tornando os objetos e serviços aptos a serem usufruídos por todos; o Princípio da Flexibilidade no Uso permite que os utilizadores sejam capazes de usar os produtos de forma acessível, cada um ao seu ritmo de aprendizagem; por sua vez, o Princípio do Uso Simples e Intuitivo visa impedir produtos demasiado complexos, que vão de encontro aos desejos dos utilizadores; o Princípio da Informação Percetível tem como base comunicar de forma clara e legível para todos os públicos, recorrendo a todos os sistemas visuais existentes, tais como pictogramas, ícones, sistemas verbais, ou seja, promover uma comunicação acessível que abranja todos os grupos de indivíduos; o Princípio da Tolerância ao Erro tenta criar condições para o uso em segurança dos produtos e serviços, tentando afastar o caos e minimizando os riscos e perigos inerentes ao uso de algum produto desenvolvido; por sua vez, o Princípio do Baixo Esforço Físico surge para promover a ergonomia do corpo humano, ao criar condições para minimizar a sobrecarga do corpo humano, promovendo um estilo de vida mais saudável; por último, o Princípio do Tamanho e Espaço para Aproximação ao Uso visa tornar os produtos e serviços adaptáveis a qualquer utilizador, não obstante do seu tamanho, forma ou complexidade, tornando-se assim agradável ao uso e ao alcance de todos os grupos de pessoas, com mais ou menos incapacidades e com ou sem algum tipo de deficiência.

Para que o acesso à cultura se torne realidade, e para que passe do papel para algo palpável, há que começar a direcionar o design para uma abordagem inclusiva mas universal, de forma a que tudo seja feito para tornar os locais e os serviços realmente ao alcance de todos, não só dos grupos de pessoas que possuem alguma deficiência, como de todos, criando condições para a própria cultura evoluir e quebrar todas as barreiras. Sendo a premissa do design universal projetar para todos os utilizadores, de forma a que o foco não sejam apenas e só as pessoas com deficiência, mas sim alargar o uso intuitivo e funcional a todos os indivíduos, esta abordagem permitirá uma inclusão social plena porque enfrenta o estigma da deficiência e da incapacidade humana e promover uma melhor qualidade de vida, de forma substancial e progressiva. Estamos perante um campo do design que funciona “como instrumento privilegiado para a concretização da acessibilidade e, por conseguinte, da promoção da inclusão social” (Cruz, 2016: 37). Tendo em conta que vivemos num mundo onde reina a diversidade cultural, o design universal poderá garantir que todos nós possamos usufruir da cultura, mostrando que é possível a qualquer pessoa viver sem barreiras, experienciando a sua própria cultura, mas também a cultura dos outros, através de uma difusão fluida, numa ótica que visa alargar a cultura ao maior número de pessoas possível. Porque só através destas experiências é que é possível criar e manter uma identidade cultural que nos deve unir.

4.6 - A responsabilidade do designer na inclusão e na cultura

Através destas abordagens do design centradas no aspeto humano e social podemos observar que além de todo o processo de design que é tido em conta, no desenvolvimento e na criação de soluções para responder aos problemas da sociedade, o papel do designer nessa sociedade assume-se como principal. O designer assume a linha da frente na busca por soluções que permitam incluir todos da melhor forma possível, promovendo da melhor maneira as políticas de inclusão e fazendo jus ao mote de que a cultura é um direito de todos nós. Desta forma identificamos quatro tipos de responsabilidades inerentes ao designer: uma responsabilidade profissional, em relação aos seus diferentes públicos; uma responsabilidade ética, relacionada com o lado humano da sua profissão; uma responsabilidade social, que pretende contribuir para a construção de produtos e serviços que promovam uma melhor qualidade de vida para a sociedade onde está inserido; e, por fim

mas não menos importante, uma responsabilidade cultural, apresentando soluções que promovam e difundam a cultura de um povo.

Por responsabilidade profissional entende-se “a responsabilidade do designer frente ao cliente e ao público de criar uma mensagem que seja detetável, discriminável, atrativa e convincente” (Frascara, 2000: 15)¹⁴. Cabe ao designer comunicar com clareza e objetividade para criar o impacto pretendido no seu público-alvo. Para isso deverá garantir que as soluções apresentadas respeitem os valores estéticos e funcionais, mas também deverão garantir condições de usabilidade e de segurança, quer a nível visual como a nível do produto ou serviço em si. Por exemplo, na criação de um sistema de pictogramas para um museu, o designer deverá garantir que são visualmente atrativos, que comunicam a sua função com clareza e, por último que respeitam as condições de segurança de forma clara, de forma a não criar riscos para os utilizadores que vão seguir esses pictogramas ao longo do trajeto do museu. A responsabilidade ética do designer implica que:

“O princípio fundamental da ética na comunicação é o reconhecimento do Outro - o destinatário da comunicação - como sujeito (pessoa) e não como objeto. Ao reconhecer o Outro como sujeito, reconhecemos o Outro como uma pessoa independente e pensante, com uma maneira específica de entender, avaliar e integrar experiências e informações” (Frascara, 2000: 25).¹⁵

Ao falar de ética no design, referi-me às relações que são mantidas entre o designer e quem vai receber a nossa mensagem ou comunicação visual, sendo que cada projeto promove uma série de relações e interpretações diferentes. Cabe ao designer promover da melhor forma essas relações, chamando o público a participar ativamente no processo de design e também no processo de interpretação de forma a obter *feedback*.

Ao chamar o público a si durante este processo, o designer saberá se o seu ato de comunicação foi eficaz e ao analisar corretamente as expectativas dos utilizadores facilitará

¹⁴Tradução feita livremente por mim. Citação original: “la responsabilidad del diseñador frente al cliente y al público de crear un mensaje que sea detectable, discriminable, atractivo y convincente.”

¹⁵Tradução feita livremente por mim. Citação original: “El principio fundamental de lo ético en la comunicación es el reconocimiento del Otro -el receptor de la comunicación- como sujeto (una persona) y no como objeto. Reconociendo al Otro como sujeto, uno reconoce al Otro como persona independiente y pensante, con una manera específica de entender, evaluar e integrar experiencia e información.”

a execução final do produto ou serviço, permitindo assim incluir o público em todas as fases projetuais.

No que toca à responsabilidade que o designer possui a nível social, “os designers devem reconhecer as situações sociais em que trabalham e as que contribuem, de forma a tomar posições conscientes para definir o futuro da profissão” (Frascara, 2000: 28)¹⁶, tentando adquirir todos os conhecimentos que achar necessário para responder da melhor forma às necessidades sociais que identifica, desde problemas de acessibilidade física, comunicacional, entre outros, permitindo assim desenvolver competências que serão importantes na implementação de soluções que visam minimizar as barreiras da inclusão na cultura.

Por fim, a responsabilidade cultural leva-nos à conclusão de que “Sem comunicação não há cultura” (Frascara, 2000: 41)¹⁷. Assim, todo e qualquer tipo de comunicação e de soluções apresentadas pelo designer deverá garantir a difusão da cultura, para que esta chegue a todos os públicos que têm direito a usufruir da mesma. Só através de uma abordagem universal será possível tornar a cultura algo do quotidiano e travar a mensagem errada de que a cultura está unicamente direcionada para as elites ou para grupos específicos de pessoas com um nível intelectual superior. O design surge para tentar uniformizar a maneira como a cultura se difunde, mostrando a sua universalidade e versatilidade. Não sendo acessível, a cultura estagna. É importante começar a mudar as atitudes para podemos passar à parte prática de implementação de todas as estruturas necessárias para tornar o sonho da cultura acessível numa realidade cada vez mais ao alcance de todos nós. Em suma, o designer tem a responsabilidade de responder de forma incisiva às necessidades sociais das pessoas, mas terá que ir mais além e responder aos vários públicos que perfazem a grande diversidade cultural e social que existe no tecido da nossa sociedade. Por outro lado, as pessoas terão que estar cientes dos seus direitos, e serem capazes de reconhecer as suas necessidades e aquilo que lhes faz falta ao seu bem-estar e a uma melhor qualidade de vida. Para este efeito, é indispensável otimizar o processo de comunicação entre o designer e eles próprios,

¹⁶Tradução nossa. Citação original: “Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en que trabajan y a las que contribuyen, y tomar posiciones conscientes para definir el futuro de la profesión.”

¹⁷Tradução nossa. Citação original: “Sin comunicación no hay cultura”.

permitindo que as soluções sejam encontradas e desenvolvidas de forma mais célere e eficiente.

Parte II

5 - Os museus como bandeira de Cultura, Design e Inclusão

5.1 - Evolução recente do conceito de museu

Ao falar de inclusão estamos a falar no direito de participação em atividades do foro social e cultural e isso implica admitir, como já pudemos observar, que existem situações de exclusão dentro da nossa sociedade. Neste contexto, o museu, e no geral, todos os espaços culturais, podem atuar como verdadeiros motores da inclusão social, usando como ponto de partida as estratégias de inclusão cultural: “tendo a cultura como forma de encantamento e de reforço não só dos valores bem como da própria identidade do indivíduo e do museu, como vetor deste processo inclusivo” (Gomes & Cunha, 2013: 62). Deste modo, é muito importante que toda a estratégia ou planeamento do museu esteja alinhada com o conjunto de políticas culturais, dado que estas também têm como principal objetivo promover a cultura e a coesão social, tentando oferecer novas experiências ao público, estimulando a ida das pessoas a espaços culturais, contribuindo assim para a difusão da cultura, a nível local mas de igual forma a quem visita um país e pretende apreender e partilhar a identidade cultural local.

Cada vez mais surge a necessidade dos museus perderem as “suas posturas muitas vezes elitistas” (Gomes & Cunha, 2013: 63) e mudarem as suas abordagens mais convencionais, de forma a trazerem mais pessoas ao seu espaço, talvez alterando, por exemplo, o próprio espaço museológico; mudando a comunicação, permitindo que ela seja mais acessível aos diferentes públicos; criando diversos percursos durante as visitas, adaptados a realidades diferentes, para que a visita ao museu deixe de ser algo que por vezes torna-se monótono e repetitivo, caminhando assim para uma modernização do museu, enriquecendo um processo de amadurecimento que estes espaços têm vindo a sofrer desde o século XX.

Muito sucintamente, durante a década de 50 e ainda durante os anos 60, o museu é sentido como algo distante e insípido, lembrando uma cadeia, onde os artefactos eram dispostos em caixas rodeadas de vidro, com más condições de iluminação. Nessa época existiam

relativamente poucos edifícios construídos com o propósito exclusivo de serem museus, prevalecendo edifícios históricos com uma arquitetura adaptável que funcionavam como espaços museológicos, associados muitas vezes a coleções privadas dos próprios proprietários dos edifícios. Já na década de 1970 começam a aparecer, por exemplo, os primeiros museus ligados às ciências sociais e assistimos a uma valorização da educação, num momento em que os museus começam a expandir-se refletindo uma conceção pedagógica, criando programas escolares e serviços educativos. A preocupação pela conservação começa a ser mais notória e abrangente, “associada aos grupos locais que na procura da preservação da história da sociedade angariam fundos para salvar artefactos e património em vias de extinção” (Gonçalves, 2017: 30). Neste período surgem os primeiros ecomuseus¹⁸, mais voltados para a comunidade. Nos últimos 5 anos da referida década de 70 o conceito de museu começa a abranger atividades didáticas e faz uso do próprio sujeito para intervir nas coleções e exposições. Nesta época já se começa a evidenciar uma preocupação mais acentuada com o património nacional, que levou à implementação das primeiras políticas voltadas para a salvaguarda das obras e artefactos, com a reconstrução e modernização de infraestruturas, com o intuito de adaptá-los a museus. Na década seguinte, com o surgimento do turismo em larga escala, os locais de referência ao nível cultural começam a se tornar locais de atração das massas, por vezes sem serem efetivamente valorizados como locais de cultura e de arte. A partir dos anos 90 e até ao virar do século o museu perde um pouco do seu ímpeto inicial, o que leva à “possibilidade de transferir temporariamente as exposições para fora dos museus (centros de conferências, espaços de concertos e até espaços públicos)” (Gonçalves, 2017: 31). Surge o conceito de museu ao ar livre, que advém de uma valorização de uma identidade cultural mais abrangente e mais atenta às tradições, com diversos eventos culturais e artísticos a acontecerem fora do museu, com o objetivo de transportar a cultura para fora de portas e mostrar que esta pode atingir mais pessoas. Vemos assim, ao longo do século XX um museu que ainda começando por se mostrar fechado a um público mais amplo, à medida que se aproxima o virar do século, tenta

¹⁸Conceito desenvolvido por Huges de Varine, na altura secretário do ICOM (Conselho Internacional de Museus), que pensa o museu como um local de criação cultural que se baseia nas interações entre a natureza e o homem. Na base deste conceito encontram-se museus ao ar livre do norte da Europa que se preocupavam em conservar aldeias e representações do estilo de vida das comunidades rurais. Em Portugal o conceito de ecomuseu toma forma em 1979, onde é criado um ecomuseu na Serra da Estrela, um espaço que pretendia a integração da cultura, associada à instalação do Parque Natural que havia sido criado 3 anos antes, em 1976). No entanto, segundo Gonçalves (2017) este ecomuseu não teve grande sucesso e impacto na sociedade.

aos poucos sair da caixa onde vivia e adaptar-se à evolução dos tempos, inclinando-se para um papel social ligeiramente mais ativo e uma preocupação em fazer chegar a cultura e a arte ao povo, mas ainda com um longo e complexo caminho pela frente.

Para a mudança ocorrida no panorama museológico muito contribuiu o conceito de Nova Museologia, surgido por volta da década de 1960, um “movimento de larga abrangência teórica e metodológica, cujos posicionamentos foram centrais para a renovação dos museus do século XX, como o serão ainda para a renovação dos museus do século XXI” (Duarte, 2013: 112), que se esforça por modernizar o que até então se concebia por museu. Esta evolução, ou se quisermos ser ligeiramente mais conservadores, esta mudança, assenta nas bases da democratização cultural e num paradigma de um “novo museu”. Ao falar em democratização cultural referimo-nos ao papel social e de desenvolvimento cultural em prol da sociedade, de forma a promover a inclusão de todos os que visitam o museu, dado:

“que, até aí, o museu tinha sido um instrumento ao serviço das elites sociais e intelectuais (...) a continuação da sua existência deve passar pela sua transformação em instituição ao serviço de todos e utilizada por todos” (Duarte, 2013: 101).

Por outro lado, este novo paradigma opõe o conceito de museu tradicional ao novo conceito de museu, mais abrangente e que tenta ir além das suas paredes físicas, focado mais num conceito de museu mais aberto, mais flexível e mais interativo, capaz de oferecer experiências mais dinâmicas e que chama a sociedade a participar de forma mais ativa na cultura e no património cultural da sua cidade ou país. Assim, a implementação de estratégias integradas nos princípios da Nova Museologia vem mostrar que o conceito de museu tradicional não se esgota com esta nova forma de vermos um museu, mas que pode enriquecê-lo, ao propor uma coexistência saudável de diversas áreas, como a área cultural, a área social, uma área mais direcionada para o património e identidade, abrangendo uma comunidade mais participativa e contribuindo de forma mais efetiva para profundas transformações no tecido social dessa mesma comunidade.

Assim, a Nova Museologia desempenhou um papel importante no delinear do conceito de museu no século XXI que surge como um espaço mais abrangente e mais aberto ao público, numa altura em que as novas formas de expor vão surgindo pouco a pouco, tornando o museu

em algo mais multidisciplinar e inovador, que pretende acabar com a ideia de que um espaço museológico tem obrigatoriamente que ser monótono e rotineiro, preso ao passado, mostrando que “a cultura não mais se filia aos mesmos princípios do início do século passado” (Filho, 2006: 98). Desde o início do século XXI temos vindo a assistir ao nascimento de diversos museus de arte contemporânea e também espaços museológicos ligados à ciência e antropologia um pouco por toda a Europa, América do Norte e Ásia, existindo um esforço para usar recursos mais atualizados, fazendo uso de ferramentas digitais para transportar o museu para um outro plano, não só para fora das suas portas físicas, mas também para crescer em conjunto com a sociedade e as suas necessidades. O fato dos museus começarem a ter este tipo de preocupações “revelam um museu preocupado não mais somente com a coleção e a conservação, mas também com o público e com a educação paralela” (Filho, 2006: 99).

No caso específico dos museus de arte, pelo facto de possuírem obras que necessitam de um cuidado especial referente às técnicas de conservação, vão tentando encontrar soluções para a utilização de novos recursos e suportes tecnológicos que promovam a arte em si e que atraiam visitantes dos mais variados grupos sociais ao museu, para que possam apreciar a arte no seu estado puro mas que em simultâneo consigam fazer uso de recursos físicos e comunicacionais que lhes permitam experienciar o mesmo que todos os visitantes. Desta forma, os museus sentem a necessidade de atuar consoante as políticas culturais que promovem a acessibilidade da cultura, de forma a não assistirmos a um retrocesso ao século anterior, onde a arte era vista como um espaço fechado.

Como se depreende do que foi dito até agora, o conceito de museu no século XXI não se resume apenas a abrir o museu ao público, mas foca-se também em conseguir abri-lo a si e às suas exposições à sociedade em geral, aos grupos excluídos socialmente e à grande diversidade cultural que existe, denotando de forma quase instantânea que um espaço desta natureza possui um papel público e social bastante ativo e preponderante no que será a sua participação em tentar promover a igualdade na sociedade, através da sua oferta e das atividades que inclui. Assim, e segundo Wagensberg, o museu tem que despertar emoções e criar um laço sedutor acerca do que o visitante poderá encontrar e descobrir no museu, para que este possa realmente sentir prazer em conhecer o museu e aprender tudo o que o museu

pode ensinar, seja através do percurso expositivo, seja através de todos os recursos que dispõe. Para conseguir despertar estas emoções, o museu do século XXI tenta corresponder usando novos recursos, como as novas tecnologias, por exemplo áudio guias, e com uma comunicação moderna e variada que, para ser ideal, terá que ser cada vez mais acessível aos diferentes tipos de público. A comprovar estas ideias, vemos hoje em dia muitos espaços museológicos a apostar fortemente numa identidade visual que seja reconhecida e, por exemplo, num site que contém informações sobre o museu e as suas coleções incluindo muitas vezes a visita virtual ao museu e outras experiências virtuais, oferecendo a possibilidade a quem não se pode deslocar ao espaço físico, de ficar a conhecer tudo ou quase tudo sobre esse museu. Vemos assim uma modernização significativa do conceito de museu, que não precisa de perder obrigatoriamente a sua identidade, mas que pode muito bem “assimilar as novas técnicas e tecnologias (...) estruturar políticas culturais inovadoras e estimulantes” (Filho, 2006: 99-100).

Tendo presente que o objetivo do museu será potenciar a sua oferta, o museu do século XXI deverá preocupar-se em provocar nas pessoas uma sede de conhecimento e de mudança para melhor nas suas vidas e uma satisfação pessoal, mesmo sem ocorrer uma visita física ao museu. Para que isto seja uma realidade abrangente a inclusão é um fator importante, pois permitirá que todos se sintam num estado de igualdade social no contacto com o museu. Isto contribuirá para uma sociedade mais justa e equilibrada, justificando-se então o papel social poderoso que os museus estão concebidos para desempenhar, particularmente na forma como podem mostrar que há espaço para todos, sejam as pessoas com deficiência, sejam pessoas que correspondem ao padrão normal da sociedade em que estão inseridas, seja um público mais envelhecido ou mais jovem. O recurso às novas tecnologias será fundamental na medida em que o museu precisa de integrar-se de corpo inteiro no mundo atual, só assim conseguindo manter a sua eficiência. Mas nunca o museu deverá perder as suas características fundamentais, aquelas que concomitantemente o definem, como o seu espaço físico e as exposições, correndo-se de outro modo o risco do museu tornar-se num espaço obsoleto. Assim, o museu do século atual deve adaptar-se ao presente e ajudar a construir o futuro, ser acessível nas suas mais variadas formas, sem nunca perder a sua base nem os seus pontos de referência, que no final do dia será sempre aquilo que o define como museu. E um museu é também a sua história.

Focando a nossa atenção no caso português, para traçarmos um panorama esclarecedor da evolução do conceito de museu, temos, primeiramente, que recuar no tempo, até à época do Renascimento, que “conheceu a formação de colecções recolhidas pelos humanistas, cujo inventário geralmente associava a *classificação* e a *datação* como elementos descritivos” (Brigola, 2011: 43). Durante esta época dava-se particular atenção a artefactos arqueológicos e alguns objetos artísticos e científicos. Mais tarde, durante o reinado de D. João V, assistimos a um esforço de tentar acompanhar a tendência do resto da Europa, surgindo, no ano de 1720, a Academia Real da História Portuguesa, onde se procedia à conservação de património. Daqui surge então o primeiro museu de arqueologia português, em Bragança, que possuía um “grande número de objectos arqueológicos em mármore e em vários metais, descobertos em escavações casuais em diversas partes do país” (Brigola, 2011: 44). É curioso observar que estes movimentos colecionistas começam a ter consequências, como sejam: a necessidade destes espaços alocados serem munidos de materiais e equipamentos especializados; e a criação embrionária de um público. Estes fatores contribuem ativamente para a necessidade de estabelecer um conceito funcional de museu, abrindo caminho também à procura de profissionais que conseguissem promover e manter o museu aberto.

Mais tarde, o conceito de museu em Portugal surge associado a uma realidade mais complexa, que implicava um corpo de elementos especialmente dedicados, com competências mais vastas e um entendimento de exposição mais pensado para um público visitante e menos fechado em si próprio. Com uma nova perspetiva sobre o valor da cultura em Portugal, são inaugurados o Museu Portuense, em 1833, e o Museu dos Coches, no ano de 1905, que mais tarde é elevado a museu nacional. Com isso começam a surgir novos espaços museológicos, trazendo uma nova dinâmica ao panorama cultural português, mostrando que o conceito de museu em Portugal teria evoluído para algo relacionado com “centro de estudo, inventário e catalogação de colecções” (Brigola, 2011: 46). A Implantação da República traz consigo uma vontade de descentralizar uma rede de museus que já era relativamente ampla e cujo objetivo era, pelo menos na sua intenção declarada, divulgar a arte e cultura portuguesas cumprindo um papel educativo na formação da população. Mostra-se já aí a extremidade do fio condutor ao que hoje chamamos cultura acessível, mas ainda sem a força suficiente para poder chegar a todos os públicos, representando ainda a cultura como algo feito para as elites. No ano de 1969 surge o Museu

Calouste Gulbenkian, que traz consigo uma nova forma de olhar para a museologia, apoiando-se na oferta de serviços de natureza educativa e lúdica, com caráter permanente, propostos em torno da sua realidade física, numa perspetiva museal e de cariz associativo.

A partir de 1974, o interesse pelo património natural e cultural aumentou exponencialmente, fazendo com que surgissem inúmeros espaços museológicos. Deste incremento em larga escala, “haveria de resultar o fenómeno da ‘municipalização’ do universo museológico já que, as administrações regionais e locais (...) tutelam hoje um segmento significativo dos museus existentes no País” (Brigola, 2011: 47). Nascem então novos museus que tentam seguir as linhas da Nova Museologia, já referida acima, tentando mostrar o rico património cultural português e fazendo esforços para que estes espaços tivessem em conta a nossa cultura e se aproximassem da comunidade, ou seja, assiste-se aqui aos primeiros passos para tentar tornar a cultura acessível ao maior número de pessoas. Com o evoluir da museologia em Portugal, cada vez mais diversificada na sua oferta e cada vez mais multidisciplinar, o nosso país tem-se tornado num pólo importante de cultura no panorama dos museus, o que faz com sejam organizados eventos de cariz internacional relacionados com a cultura, fazendo com que continuem a surgir cada vez mais museus com uma oferta ampla que continuam a estimular a nossa cultura e a tentar trazer mais pessoas aos museus e aos espaços culturais no geral.

Em traços largos, temos vindo a assistir a uma evolução dos conceitos de museu e de tudo o que o comporta, desde as coleções, ao percurso museográfico, passando pela envolvimento da comunidade e captação de novos públicos-alvo, de diversos estratos sociais, levando isto a que surjam novas “oportunidades” na vida dos museus, desde o reforço do seu papel cultural e social, como já pudemos observar, até à implementação de diversas estratégias e políticas culturais que vão tentar cobrir todas estas novas oportunidades para promover a cultura, a identidade e o património de forma a levar mais pessoas aos museus, e a fazer da visita ao museu uma experiência mais rica e produtiva criando novos hábitos culturais numa comunidade.

5.2 - O museu e a responsabilidade social - as “oportunidades” dos museus

No contexto social, é razoavelmente consensual que a função dos museus será, além de difundir e promover a cultura e o património, promover a inclusão e a acessibilidade através de um prisma cultural. É certo que com o evoluir da sociedade olhamos para os museus como os responsáveis por conseguirem fomentar uma transformação social que promova todos os aspetos fundamentais, como a inclusão na cultura, de forma a preservar o nosso património e identidade cultural, mas também de garantir que todos podem ter um acesso que seja prático, intuitivo e enriquecedor e que permita aproximar as pessoas da cultura e, dito de outro modo, levar a cultura a todas as pessoas. Sendo assim, as opiniões que começam a ganhar força são as que afirmam que:

“há um crescente consenso de que os museus têm a responsabilidade de desempenhar um propósito social, que vai para além da simples função de facilitar o acesso físico, abordando questões e preocupações da agenda social” (Martins, 2017: 93).

No entanto, assume-se que a responsabilidade social dos museus deve ir muito além da questão física e abranger o acesso cognitivo e emocional, planeando e implementado estratégias de inclusão para amenizar questões de exclusão e, por outro lado conseguir captar novos públicos, como o caso de pessoas com deficiência e incapacidade, que, além de ganharem um gosto e um prazer em visitar um museu ou qualquer outro tipo de instituição cultural, conseguem ter acesso a toda a informação e ter as mesmas experiências que todos. Assim, o museu deve agir como:

“meio, como polo de multiplicação e de inserção, procura, através da troca de um novo olhar com o público, proporcionar experiências positivas que permitam fortalecer a autoestima, além de ter a possibilidade de estimular uma imagem positiva de si mesmo” (Gomes & Cunha, 2013: 62).

A própria definição de museu, que nos chega através do Conselho Internacional de Museus (ICOM), relaciona os museus com o aspecto social e a sua capacidade e potencial que possuem para promover uma melhor qualidade de vida e um desenvolvimento de competências por parte de quem pretende usufruir da cultura. Assim, segundo esta organização:

“O museu é uma instituição permanente sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins de educação, estudo e deleite” (ICOM, 2007).

Vemos aqui, nesta definição de museu, que estamos perante uma instituição com enorme foco na comunidade, sendo que por isso devia estar dotado de todas as ferramentas para permitir o acesso à cultura e contribuir realmente para o desenvolvimento intelectual e social da comunidade. Dentro desta contribuição em prol da sociedade e da cultura, o museu deve promover dois pilares fundamentais que são a ética e a noção de comunidade, conceitos que ajudam a compreender o tecido social à nossa volta e que contribuem para solidificar a coesão e inclusão social, mostrando mais uma vez a responsabilidade social do museu. Assim, a ética é uma ferramenta muito importante para a constituição da nossa própria identidade, que de certo modo permite com que possamos contribuir para a construção da nossa vida em sociedade, aprendendo a aceitar as diferenças que existem entre todos os indivíduos. O conceito de comunidade traz-nos a noção de que é importante ter uma comunidade unida e ativa na criação de estratégias que contribuam para a acessibilidade e inclusão, mostrando todo um simbolismo cultural adjacente. Seja “através de uma história compartilhada representada na grande narrativa da nação e, por sua vez, retratada em museus, livros de história e por outras formas de simbolismo cultural, como memoriais” (Crooke, 2006: 174)¹⁹. Seja também fazendo com que os museus se tornem num ponto de encontro multicultural e diversificado de pessoas que aceitam a diferença e que poderão caminhar juntos na promoção da inclusão social, podendo mesmo criar uma aprendizagem mútua e troca de experiências, em benefício de uma cultura mais acessível para todos. Vemos, assim, que os museus surgem como parte ativa e fundamental para difundir e ajudar a consolidar estes dois pilares, aliando-se à inclusão e acessibilidade, promovendo uma sociedade mais justa, mas unida e, porque não, mais cultural.

Dada a evolução atual, os museus precisam de ter sempre presente a noção de que o mundo está a mudar a um ritmo cada vez mais alucinante e que as pessoas com algum tipo de deficiência ou de incapacidade estão cada vez exigentes no que toca a participar na sociedade

¹⁹ Tradução nossa. Citação original: “The national community is naturalized through a shared history represented in the grand narrative of the nation, and in turn depicted in museums, history books, and by other forms of cultural symbolism, such as memorials.”

e cada vez mais tentam ter uma voz ativa, fazendo com que seja necessário a criação de estratégias progressivamente mais sólidas e eficazes para conseguir incluir todos através da cultura. Dado que os museus são locais privilegiados para a promoção da identidade cultural de todos nós, é sua missão “permitir às pessoas a capacidade de desenvolver a sua própria compreensão de lugar, no sentido de identificar as relações humanas com o seu ambiente no decorrer do espaço e do tempo” (Martins, 2017: 96), fazendo com que seja criada uma relação entre o museu e o seu público. Uma das oportunidades dos museus pode ser esta, a nível social, a de aproximar mais o público e a de captar novos públicos através das experiências mais acessíveis que pode proporcionar. Num plano mais prático ao nível das acessibilidades, caberá aos museus tentarem analisar todas as oportunidades, de forma a tentar promover ao máximo o seu espaço, tanto a nível de acessibilidades físicas como a nível do design da comunicação, implementando estratégias que passam, por exemplo, por tornar a comunicação gráfica mais acessível a todos, ampliando o alcance do museu a mais pessoas, cativando assim novos públicos e tornando a interação com o museu uma experiência compensatória, que vale a pena ser sucessivamente repetida.

No que toca às diversas “oportunidades” dos museus nos nossos dias, podemos ainda referir-nos à importância que assume a vertente do turismo cultural, parte muito importante a nível económico, com especial impacto no nosso país, mas mais relevante ainda na Região Autónoma da Madeira. Neste último contexto, uma grande fatia é constituída por uma população mais idosa, com grandes dificuldades de mobilidade e acessibilidade, algo que os museus podem transformar num benefício ao cativar esse público para que visite estes espaços, usando o turismo cultural como fonte económica rentável e sustentável. É certo que o turismo possui raízes culturais desde há muito tempo, porém “a ligação entre o turismo e cultura é relativamente recente e muito mais o conceito de “turismo cultural”” (Pérez, 2009: 108). Este tipo de turismo surge, em certa medida, em contracorrente relativamente ao turismo mais tradicional, alimentando práticas culturais, um nicho de mercado que tem vindo a crescer e a se solidificar nas últimas décadas e que proporciona um outro tipo de experiências, apresentando-se como uma opção válida para os museus e restantes espaços culturais poderem retirar benefícios, quer a nível das acessibilidades dos museus, quer através das formas que podem ser utilizadas para atrair novos públicos e promover a troca de experiências culturais. No caso da Região Autónoma da Madeira seguir esta via, através

de uma aposta sólida, pode ser muito vantajoso, dado que, além do turismo ser uma das maiores fontes de riqueza, “o turismo pode ser pensado como uma das actividades que mais tem fomentado o contacto intercultural entre pessoas, povos e grupos” (Pérez, 2009, 108). Partindo deste ponto de vista podemos olhar para o turismo cultural como uma viagem estritamente de índole cultural e de aprendizagem ou ensinamento, onde se poderia olhar para a cultura como produto ou como “objeto” gerador de riqueza e analisar que oferta poderia ser dada a conhecer, desde museus a monumentos, desde locais históricos ou até percursos literários, entre outras medidas que poderiam ser analisadas, discutidas e implementadas com relativa rapidez. Esta seria uma “oportunidade” para se promover a cultura e o design inclusivos, fazendo com que os museus e os espaços culturais virassem as suas estratégias de acessibilidade física e comunicacional também para o setor do turismo, dado que, como já mencionei, este setor fundamenta-se essencialmente numa faixa etária mais alta e por isso, muitos manifestam alguns problemas cognitivos e de mobilidade.

Deste ponto de vista, o turismo de vertente cultural faz-nos olhar para os museus como um “destino” e não como um espaço físico. Os museus podem afirmar-se neste contexto como peças centrais de um determinado percurso. Partindo do pressuposto que os museus podem beneficiar com o turismo cultural, temos vindo a assistir a várias tentativas por partes destes espaços de tornar o museu em algo especial, propondo com novas experiências, de forma a cativar não só os turistas, mas também o público em geral, levando-o a permanecer mais tempo. Sendo que “O museu é visto por excelência como o consagrador de histórias reais, uma fonte de verdades, espaço das memórias oficiais de factos ocorridos” (Gonçalves, 2017: 33), temos que saber como estes locais podem mediar o desenvolvimento pessoal e relacionar estes processos de desenvolvimento pessoal e local com o turismo. Desta forma, o museu pode juntar ao seu percurso museológico locais de lazer e de entretenimento que permitam ao turista permanecer mais tempo no museu, como cafés, restaurantes e bibliotecas, ou até cinemas, passando também pela aposta em *merchandising* nas suas lojas, criando também um tipo de engajamento mais dinâmico. Para isto ter um grau de sucesso elevado o museu terá que dispor de acessibilidades físicas e comunicacionais que permitam o bom funcionamento destes recursos.

A dicotomia museu/turismo terá que ser bem avaliada, por um lado segundo a perspectiva da oferta e, por outro lado, do ponto de vista do turista, ou seja, como corresponder às expectativas da procura. Primeiramente, como já tenho vindo a referir, a questão das acessibilidades e da comunicação é importante para garantir condições para que possam aceder ao museu e aos conteúdos de forma prática. Em seguida será fulcral tentar perceber aquilo que os turistas procuram em termos de experiências e em termos de produtos ou serviços num museu. Para que isso suceda, será importante o papel que um gestor cultural e um gestor turístico podem desempenhar, assumindo que estes profissionais:

“com frequência possuem aptidões criativas que podem ser usadas para inovar a experiência turística, enquanto os gestores turísticos podem trazer as aptidões de economia e de marketing que são essenciais para tornar o produto viável” (Richards & Wilson, 2006, citado por Gonçalves, 2017: 37).

Este profissional terá um papel muito ativo e de índole criativa que pode ser chamado a intervir para, em conjunto com a equipa de design, promover a inclusão e as acessibilidades e elaborar planos de ação e de comunicação com objetivos definidos para atrair o setor do turismo na sua vertente cultural.

Por outro lado, podemos observar que nem sempre o museu possui uma preocupação clara com o setor do turismo, por vezes quase ignorando o turista que visita o espaço, ficando claro que as apostas dos museus e de alguns espaços culturais tem sido na própria comunidade mais local e nalguns conjuntos sociais dentro dessa mesma comunidade. Posto isto, é notório que:

“O turista é percebido pelos responsáveis dos museus como um desconhecido e muito associado ao visitante estrangeiro. Nalguns momentos de análise do discurso o turista é um símbolo da comercialização, da mercantilização e da massificação, noutros momentos personifica o público conhecedor e verdadeiramente interessado” (Gonçalves, 2017: 58).

A manutenção de uma relação saudável entre os agentes turísticos e os museus será deveras importante, podendo resultar dessa relação vantagens substanciais a nível económico e cultural, sendo que quer o país, quer a nossa região, deveriam manter uma aposta mais robusta nesta vertente do turismo para que os museus “se constituam como elementos

principais de atracção de turismo cultural, porque daí podem resultar oportunidades de desenvolvimento económico — local e regional — muito positivas” (Prieto et al., 2002, citado por Gonçalves, 2017: 39). Esta seria uma oportunidade para o museu criar uma alternativa para gerar novas receitas, além das vantagens que podem advir da criação de novos suportes acessíveis que consigam englobar a comunidade local e também o setor do turismo. Mais uma vez refiro a importância que o património cultural possui para fomentar o nascimento e desenvolvimento de projetos turísticos, aumentando a oferta e reunindo condições para a diversificação do destino e, respondendo a novas necessidades do mercado turístico e criando assim novos espaços museológicos que podem surgir com base na procura existente, beneficiando também a comunidade local, quer através da criação de novos postos de trabalho, quer através de uma dinamização da cultura.

Conseguimos identificar diversas “oportunidades” que os museus necessitam de aproveitar, sendo a do turismo algo que reúne condições para juntar o que se pode chamar de “melhor dos dois mundos”, juntando estratégias de inclusão e modelos de acessibilidade a um setor que é uma fonte geradora de riqueza económica e cultural, sendo que:

“pode dar contributos válidos (...) para a valorização das identidades locais, para o financiamento de novos projectos museológicos e actividades, bem como, para as actividades de conservação e restauro, mas também para a revitalização de actividades tradicionais, para a competitividade e a afirmação dos destinos turísticos, para a interacção, experimentação e transformação interpessoal e, por último, para a formação de comunidades próximas dos seus recursos e dos seus territórios” (Gonçalves, 2017: 56).

Com o evoluir dos tempos, novas estratégias sobre como fazer chegar a cultura a mais locais imperam e, desta forma, urge apelar à criatividade de todos os profissionais dos museus para desenvolverem e implementarem estas novas estratégias que tentem cativar mais público e mais visitantes ao museu. Porém, nem todos os museus possuem edifícios que sejam completamente adaptáveis às novas realidades que vão surgindo. De facto, muitos espaços tardam em transformar-se e em responder às necessidades de acessibilidades e de inclusão. Uns pelo simples facto de o edifício ser antigo e ser quase uma trefa hercúlea e dispendiosa conseguir criar as tais acessibilidades físicas que permitam que pessoas com deficiência ou algum tipo de incapacidade motora consigam visitar o museu sem limitações. Outros porque, tal como já pudemos observar, não estão dotados de recursos humanos com formação para

conseguir responder aos novos desafios da atualidade cultural. Desta forma, será pertinente explorar as novas “oportunidades” que vão além do espaço físico do museu e desenvolver novas soluções que contornem o facto de nem todos os edifícios que albergam museus conseguirem corresponder a todas as necessidades de acessibilidades físicas cuja ideia principal será fazer com que o público que habitualmente não frequenta um museu ou espaço cultural por diferentes motivos e razões possam ter a oportunidade de conhecer o que se é mostrado dentro de quatro paredes e ter acesso à mesma informação que obteria deslocando-se ao museu ou local em si. Esta será uma forma de fomentar a descentralização cultural, tema desenvolvido mais à frente nesta dissertação e é ainda uma forma de, ao mesmo tempo, conseguir a cativação de públicos que, definitivamente, não possuem condições físicas ou de transporte para frequentar um espaço cultural com as características de um museu. Levar o museu para fora de portas pode ainda permitir combater um pouco a ideia de que o museu continua a ser um local de elites, mostrando que a informação pode e deve ser acessível a todos, tentando também transformar mentalidades acerca do que é um museu do século XXI.

Vemos assim que os museus terão de se adaptar a um pensamento alicerçado em ideias mais contemporâneas, de modo a conseguir captar mais públicos, tornando o museu mais interativo e mais cativante para o maior número de possíveis visitantes.

5.3 - Modelo de acessibilidade nos museus

Esta secção incide sobretudo numa síntese de boas práticas a ter em conta nos museus, que englobam vários temas de acessibilidade, seja física, à informação e ao nível das atitudes, sendo que todas elas devem funcionar em sintonia umas com as outras, de forma a tornar o museu num espaço acessível a todos os níveis, algo que já tem sido referido aqui ao longo desta dissertação. Estas boas práticas podem ser estendidas a todos os espaços culturais para que possam implementar estratégias e políticas culturais acessíveis e chamar a si cada vez mais pessoas. Assim, de um modo muito sucinto, para uma boa prática da acessibilidade à informação, pretende-se que sejam suprimidos quaisquer tipos de barreiras físicas, entre as quais os diversos obstáculos à livre circulação, dentro e fora dos museus; por exemplo, no caso de uma pessoa possuir incapacidade visual, deverá ter à sua disposição uma planta do museu em relevo e com as informações mais importantes em *Braille*; dado que não só o

percurso dentro do espaço é importante, mas também o é todo o percurso realizado até chegar ao museu, será fundamental garantir a acessibilidade nos transportes públicos e em todo o percurso desde o local de origem até ao museu. Estas medidas e as suas aplicações constam no Decreto-Lei 163/ 2006, datado de 8 de Agosto, “que promove a acessibilidade e a supressão de barreiras físicas” (Martins, 2017: 121). Infelizmente este e outros decretos lei acabam por não passar da teoria à prática dado que continuamos a assistir a muitas situações em que as barreiras físicas continuam a dificultar a vida às pessoas com deficiência e incapacidade, sabendo-se também que muitos museus, por ocuparem edifícios antigos, têm uma grande dificuldade de conseguir adaptar as suas infraestruturas para a criação das acessibilidades necessárias.

No que toca às boas práticas para uma boa acessibilidade da informação, seria eficaz a criação de um conjunto de recursos que estariam disponíveis no museu, como sejam ecrãs para consulta, munidos de som, prevenindo o caso de pessoas com incapacidade auditiva ou ainda em Braille, contendo informação relativa às exposições e ao próprio museu. Alguns destes recursos poderiam ser disponibilizados no *website* do museu, abrangendo assim um número maior de usuários. O museu deveria também munir-se de catálogos das coleções em diversos suportes acessíveis, no sistema Braille ou em versões de leitura fácil e com possibilidade de tradução em LGP²⁰, cumprindo assim um dos seus objetivos primordiais que é facultar o acesso a todos, sem exceção, às coleções e exposições do museu. A capacidade do museu para comunicar com o seu público de forma acessível é importante: “torna-se fundamental a responsabilidade dos profissionais e educadores dos museus atuarem de acordo com a sua importante função comunicativa e mediadora entre o objeto cultural e o público” (Martins, 2017: 132). Cabe ao museu convocar todos os recursos possíveis para que essa comunicação seja abrangente, tornando a visita ao museu um acontecimento a partir do qual os visitantes possam tirar algo de positivo. Da parte dos profissionais do museu, por outro lado, cumpre-se o objetivo de garantir a inclusão de todos, respeitando as diferenças existentes entre os vários públicos. Esta comunicação deverá ser clara e realizada num sistema eficiente de emissor/recetor, numa atividade que será sempre

²⁰A Língua Gestual Portuguesa compõe a tríade de línguas oficiais de Portugal. A comunicação por meio desta língua é realizada usando gestos sistematizados, sendo a sua captação 100% visual. É através desta língua que a comunidade surda comunica e percebe o mundo à sua volta.

de reciprocidade, “dado que a sua inexistência acaba por criar uma barreira ao nível da comunicação” (Martins, 2017: 132).

Ao falar-se em acessibilidades ao nível das atitudes, sendo estas atitudes a forma como certas pessoas lidam com os problemas colocados pela frente, é notório que tanto as acessibilidades físicas como a acessibilidade à informação irão, em grande parte, depender de uma consolidação das atitudes, dado que, segundo a OMS, ter uma atitude menos positiva em relação às diferenças que existem entre as pessoas, sejam elas relativas às características sociais ou relativas à deficiência, implicando uma perda de respeito pelos outros, é uma das barreiras mais incapacitantes que podemos ter pela frente e que está presente em todos os domínios da nossa vida, seja na saúde, seja a nível da vida quotidiana ou até em termos da educação, por exemplo. Já vimos que “as atitudes negativas em torno da deficiência/incapacidade são baseadas em crenças e em preconceitos, assentes na falta de conhecimento” (Martins, 2017: 153), o que implica que seja urgente promover uma nova mentalidade que seja mais direcionada para quebrar o preconceito em relação a certas atitudes que ainda impedem o desenvolvimento sustentado e fluido de políticas de acessibilidade que visem a eliminação de todas as barreiras existentes para o acesso e participação na cultura e na vida social ativa. Com esta ideia assente, será necessário adotar boas práticas que vão ao encontro destas intenções e, desde logo, formar mais recursos humanos competentes e sensíveis à inclusão e apostando na formação dos profissionais dos museus, para que aprendam a lidar melhor com as pessoas com deficiência. É necessário agir para que estes profissionais sejam dotados de ferramentas para poderem aplicar de forma mais consistente os processos que vão permitir ultrapassar estas barreiras. Estes profissionais deverão ser instruídos a manter uma atitude positiva e olhar para as barreiras não como um problema sem solução, mas como algo que poderá ser resolvido e ultrapassado. Uma das boas práticas a adotar já referida diversas vezes ao longo desta investigação, é chamar os grupos mais afetados a participar nas soluções e na discussão da implementação das estratégias de inclusão e de acessibilidades. Porque ouvir a voz da experiência é um ponto de extrema importância, sabendo de antemão que só quem sente na pele as dificuldades de se sentir excluído é que melhor pode ajudar a resolver certos aspetos no contexto de um museu. Por fim, seria interessante que o museu pudesse promover dentro do seu espaço, fóruns de discussão onde quem toma a palavra serão as comunidades de grupos

excluídos, como as pessoas com deficiência e outros setores mais vulneráveis da comunidade.

Através desta breve síntese relativa à problemática das práticas que podem ser aplicadas nos museus, vemos que os grupos excluídos podem fazer parte da solução e não do próprio problema, uma vez que podem ser uma ponte importante para captar e atrair novos segmentos e públicos ao museu, estratégia que beneficia ambas as partes, uma vez que promove o museu e a cultura, e, da parte do museu, gera novas fontes de riqueza, fazendo com que o espaço possa evoluir e se adaptar cada vez melhor à procura atual, onde a acessibilidade e a inclusão vêm tentando ganhar terreno e lutam por melhores soluções.

5.4 - Sensibilização para a inclusão através dos serviços educativos

A sensibilização para a inclusão deve ser uma aposta forte dos governos, das instituições culturais e dos serviços educativos, principalmente sendo uma das formas mais eficazes de combater a exclusão e o estigma que continua a prevalecer entre muitos de nós relativamente aos grupos de pessoas que não se correspondem ao padrão dito “normal” da nossa sociedade. Como já foi mencionado, as diferenças existem e irão sempre existir, o que não invalida que não possamos viver com elas e aprender a respeitá-las, podendo fortalecer por essa via o tecido social e promover a vida em comunidade de forma mais harmónica e inclusiva, onde todos possam sentir que o seu papel é importante, não deixando ninguém de fora. Entendo que uma das melhores maneiras de dar início a esta sensibilização é através das etapas do processo educativo regular, considerando o seu papel na formação de carácter e na construção de identidade de uma pessoa, dado que é nas escolas que são dados os primeiros passos para a integração em sociedade e de definir por essa via o rumo e a prosperidade da mesma, que depende de todos e que vai ser influenciado pelas bases proporcionadas nas idades mais jovens. Assim, entende-se a educação como:

“um processo que se articula com o desenvolvimento quer das pessoas individualmente consideradas, quer das sociedades enquanto colectivos de pessoas, sendo que os processos educativos tanto podem promover como inibir determinadas dinâmicas de desenvolvimento. Tal significa que se equaciona a educação de modo abrangente, considerando as suas modalidades escolar e não-

-escolar, tendo em conta o modo como a educação propicia (ou não) o desenvolvimento dos indivíduos e das sociedades nas suas várias vertentes, ou seja, nos planos social, económico, cultural e humano” (Alves, 2016: 131-132)

Vemos, assim, que é na escola que se transmitem os valores de coesão social e as primeiras bases para uma consciência cultural, sendo que desta forma, uma educação inclusiva fará com que as crianças e jovens aprendam a lidar com a exclusão e possuam as bases para saber incluir todos e respeitar essas diferenças, para que mais tarde possam eles mesmo tornar estas aprendizagens em rotinas saudáveis. A escola possui assim uma importância extrema “como instituição incontornável para o progresso da sociedade, motor de crescimento económico (...) cultural e social” (Rodrigues, 2016: 89), cabendo-lhe criar condições para que o sistema de educação seja inclusivo, mantendo um espírito de aprendizagem saudável que não exclua ninguém de ter formação para o futuro.

Na educação inclusiva, importa utilizar uma estratégia de pedagogia inclusiva que forneça bases, tais como ensinar os jovens a reconhecer que as pessoas são diferentes e que o reconhecimento dessas diferenças promove o respeito pela diversidade de culturas existentes ou apelar a “um compromisso consciente e visível de fomento e promoção de valores inclusivos em todos os parâmetros da vida escolar, assim como na sala de aula” (Armstrong, 2014: 18). Importa também transmitir, através da educação escolar, que a humanidade desde cedo, ao longo da sua história começou a dividir os diversos grupos sociais baseando-se nas suas diferenças físicas e ideológicas e temos vindo, ao longo da história da humanidade a criar situações de exclusão que perduram até aos nossos dias. Assim, seria pertinente sensibilizar os alunos para os conceitos de igualdade, desigualdade e justiça, sendo que se apresentam como valores que devem ter bases sólidas de forma a que no futuro estes jovens possam respeitar e aceitar as diferenças, ajudando na luta contra o estigma e contra a exclusão social. O conceito de igualdade, mostra-nos “que, apesar de sermos tão eloquentemente diferentes, temos os mesmos direitos de ter acesso a uma vida digna e feliz” (Rodrigues, 2014: 75-76). Por outro lado, por desigualdade entende-se o favorecimento de um determinado grupo em prol de outro e a discriminação de alguém que pode e deve ter as mesmas oportunidades de usufruir da vida que todos os restantes, oportunidades essas que deverão ser maximizadas para prevalecer uma sociedade mais coesa. Este conceito, como não podia deixar de ser, está diretamente relacionado com o conceito de justiça, que se quisermos definir de uma forma sucinta significa atuar de forma moralmente correta

mostrando igualdade de direitos e oportunidades para todos os grupos que formam uma comunidade. Neste campo, a escola, desde os seus fundamentos primordiais, foi um potencial instrumento para implementar essa justiça, porém, percorreu um caminho longo até chegar a todos, sendo que ainda existem muitas lacunas que precisam de ser contornadas, para que o meio escolar seja um ambiente que promova a igualdade e a justiça. Exemplo disto é a diferença entre géneros, menosprezando-se ao longo da história o sexo feminino, sendo que assistimos a um muito longo período “em que as raparigas tiveram acesso a uma escolaridade obrigatória de menos curta duração do que os rapazes” (Rodrigues, 2014: 79). A juntar a estas características que não beneficiaram em nada a que a escola lutasse pela justiça e inclusão social, juntaram-se também diversos problemas a nível económico e social que se tornaram causas para que a escola acabasse por criar divergências entre grupos sociais e contribuísse para as situações de exclusão. Ainda hoje, seja por razões étnicas, de deficiência ou outras, estas pessoas “têm um acesso e um sucesso muito inferior à média quanto aos percursos escolares” (Rodrigues, 2014: 79). O mesmo se poderá observar relativamente a fatores culturais e religiosos que ainda determinam situações de discriminação dentro do tecido escolar, provocando situações complexas, que levam ao abandono escolar e muitas vezes ao suicídio, em casos mais extremos e de não aceitação das diferenças. A UNESCO, no ano de 2008 propôs à comunidade escolar uma série de medidas para promover a inclusão, devendo ser seguidas como boas práticas a ter em conta no ambiente escolar. Primeiro, esta organização defende que a educação inclusiva é um processo, sujeito a alterações e em constante evolução no tempo; aplicar uma educação inclusiva servirá, posteriormente, para eliminar obstáculos ao ensino e à aprendizagem, criando mais engajamento com todos os alunos. Uma educação inclusiva tem como objetivo que todos os alunos, sem exceção, possam participar de forma igual. Por último, a UNESCO defende que não só a educação inclusiva deve ser aplicada aos alunos com deficiência ou necessidades especiais, mas também a todos os alunos da escola, de forma a que estes possam estar sensibilizados para as práticas inclusivas, para que seja fomentada uma maior coesão, primeiro entre os alunos e depois, ao nível da sociedade. Desta forma, pelas razões apresentadas e segundo Rodrigues (2014), a inclusão é a forma de proporcionar equidade educativa a todos os alunos, sendo que esta fornece as bases para que a escola possa ter esse papel capacitante de formar indivíduos para a sociedade do futuro.

Mais uma vez, o design apresenta-se aqui como uma solução para dinamizar uma educação inclusiva, através das ferramentas versáteis que possui, seja para um público estudantil mais jovem, nos primeiros anos de educação escolar, seja ao longo da vida educativa, que culmina no ensino superior académico. No caso específico da educação inclusiva, o design pode possuir diversas possibilidades onde poderá atuar, havendo sempre uma “busca de equilíbrio entre interesses e necessidades do usuário, no caso do projeto e confecção de recursos didáticos” (Goya, Neto & Landim, 2014: 6), recursos esses que se apresentam como matérias fulcrais para o ensino escolar e que servem para ajudar no desenvolvimento educativo e social dos alunos, ajudando a que estes se sintam integrados, em contexto de sala de aula e na sociedade da qual são parte integrante. Num contexto mais prático, o designer pode ajudar a desenvolver uma série de recursos que serão utilizados por alunos que possuam algum tipo de deficiência, como por exemplo deficiência visual, trabalhando com materiais que recorrem ao “estímulo do tato e da audição, com a utilização de materiais com diferentes texturas, o uso de som e de explicações verbais para que o aluno passe a compreender melhor o conteúdo” (Martí, 1999, citado por Goya, Neto & Landim, 2014: 5). O designer, por sua vez, terá que adaptar-se sempre às novas ferramentas que vão surgindo, no âmbito da complexidade da sua profissão, para que sejam propostas novas soluções didáticas e educativas que continuem a promover a melhoria sustentada da educação escolar, ajudando a criar novas soluções para o ensino, contribuindo assim de forma ativa para o aumento do sucesso escolar entre os grupos que sofrem de exclusão social e que por sua vez possuem mais insucesso escolar e conseqüente falta de empregabilidade.

No caso particular da educação, o design tem tido um papel fundamental em desenvolver soluções para promover a inclusão, papel esse que vai evoluindo à medida que o sistema de ensino também se vai transformando. Em conjugação com a escola, os museus também possuem um papel educativo e são veículo importante para a construção da identidade de um indivíduo, possuindo uma forte componente social que fez que se fossem criadas novas estratégias de educação direcionadas para estes espaços. Estas estratégias estão programadas para abranger diversos públicos de diversas idades e culturas, com desejos e interesses dos mais variados, mostrando que a componente educativa do museu “abre-se a um leque muito variado de públicos não estando confinadas exclusivamente ao segmento escolar” (Gomes & Lourenço, 2009: 15). Transpondo estes argumentos para o contexto português, os museus,

tal como os outros serviços educativos, além de promoverem o ensino de qualidade e uma educação direcionada para a manutenção dos valores culturais da nossa sociedade, possuem também esse papel de promoção da inclusão, tornando-os parte da solução no que toca ao desenvolvimento de uma sociedade inclusiva. Vemos então, que na evolução do conceito de museu ao longo do século XX, até ao século XXI, o museu foi conquistando terreno ao afirmar-se como motor para o desenvolvimento do ensino e da educação, quer através da tomada de consciência de que os museus têm potencial para muito mais do que mostrar obras dispostas num edifício, mas também por via das políticas culturais que têm vindo a ser implementadas em Portugal, sabendo que ainda há muito a fazer neste último campo, que será desenvolvido mais à frente. Para que haja sucesso no desempenho de um papel pelas escolas e pelos museus na promoção e manutenção de um ensino de qualidade que promova a igualdade de direitos e de oportunidades no acesso à cultura, estes deverão trabalhar em conjunto, dado que “A articulação das políticas culturais com as da educação denota um reconhecimento da importância do sistema educativo nas tentativas de redução das desigualdades sociais” (Gomes & Lourenço, 2009: 19). Abrem-se assim outros caminhos ao desenvolvimento da educação e da cultura acessível na sociedade, não só aos mais jovens, mas abrindo-se igualmente espaço a públicos mais envelhecidos, que não tiveram acesso no seu tempo às mesmas oportunidades de ensino, podendo agora ter essa possibilidade de enriquecimento cultural.

Vejamos, a título de exemplo significativo, uma ideia que poderia ser posta em prática, dirigida a um aluno com alguma deficiência ou incapacidade física: este aluno poderá ter acesso a uma educação inclusiva na escola mas na hora de visitar o museu, surgem as barreiras físicas de falta de acessibilidades para visitar o espaço; trabalhando em conjunto, como referido, o museu poderia ter um protocolo com a escola e disponibilizar uma visita virtual ao longo do percurso museológico, ou disponibilizar uma aplicação com acesso a partir da escola ou até partir de casa até, com a finalidade de o aluno poder complementar os conhecimentos obtidos na escola e assim sentir-se parte integrante da turma, evitando a sua exclusão. Neste pequeno exemplo dado, tento mostrar como articular os esforços da escola e do museu, mas também do papel que o design vai desempenhar, na medida em que será o designer, em conjunto com a equipa do museu, a propor e a desenvolver soluções que ajudem o aluno a progredir no ensino e a ter um acesso à cultura, inclusivo e diferenciado,

na procura por uma sociedade que não privilegia uns e coloca outros de parte. Pode ser este um dos papéis do design na educação, um papel que, para a evolução da nossa sociedade, será cada vez mais importante.

5.5 - Criação de um coordenador para as acessibilidades e inclusão

Como temos vindo a notar, um dos motivos para a exclusão social em espaços culturais, tais como museus, tem sido a falta de sensibilização e de implementação de estratégias, assim como a falta de formação, sendo que, em grande parte das situações “o tratamento das acessibilidades é assumido por um funcionário do museu com outras funções, normalmente nos serviços educativos” (Martins, 2017: 204). Esta situação é visível em Portugal e em museus da Região e implica que tanto as iniciativas relativas à inclusão como o recurso ao design para solucionar questões relacionadas com as acessibilidades acabem por sair um pouco prejudicadas. Desta forma, uma solução poderia ser a constituição de uma equipa multidisciplinar, dotada de recursos humanos capazes de colmatar estas faltas. Assim poderia ser criado um posto para um coordenador das acessibilidades que seria responsável por:

“facilitar o nível de consciência e de informação sobre os direitos de acesso das pessoas com deficiência/incapacitadas dentro da própria instituição, como diretores, mediadores, vigilantes e outros funcionários implicados no processo de uma visita a um museu” (Martins, 2017: 205).

Este coordenador poderia então constituir uma equipa de trabalho que integrasse um designer que estaria orientado para o trabalho de comunicação no âmbito do museu, mas orientado para a resolução de problemas e implementação de estratégias relacionados com as acessibilidades, de forma a promover a inclusão no museu e a captação de novos públicos.

O coordenador para as acessibilidades poderia articular da melhor forma todas as questões relacionadas com a acessibilidade do museu onde estava inserido, criando grupos de trabalho, dinamizando formações aos restantes funcionários e quiçá reunindo os principais interessados, ou seja, os grupos de pessoas com deficiências ou incapacidades chamando-os a participar nas formações e grupos de trabalho, que em sintonia com o designer, iriam

procurar soluções benéficas para o museu e para a eliminação das barreiras encontradas. Entre muitas funções que um cargo deste tipo pode comportar, destaco o papel que um coordenador para as acessibilidades poderia assumir: enquanto responsável pela constituição de parcerias e apoios para a criação de novas acessibilidades no espaço museológico; dinamização de conferências que levassem pessoas importantes na área da inclusão ao espaço físico do museu; na programação de ações ao nível do design de comunicação, onde seriam criadas estratégias com o designer para criação de suportes visuais para ajudar a comunicação acessível dentro e fora do museu, entre outras estratégias cuja finalidade seria agilizar um maior número de serviços que o museu poderia oferecer a todos os seus visitantes. Este processo poderia culminar na criação de um programa mais diversificado a nível do museu e também numa oferta mais ampla por parte do museu, levando a uma maior visibilidade enquanto polo dinamizador de uma cultura acessível. Por outro lado, faria aumentar o número de visitantes e, conseqüentemente o número de verbas. Apesar de ser um caminho complexo, devido também ao estigma “acerca daquilo que ainda se pensa em relação à deficiência/incapacidade e o modo como a resposta se processa enquanto assunto da esfera pública, transversal a toda a sociedade portuguesa” (Martins, 2017: 207), seria uma postura que, ao ser assumida pelos museus, traria bons resultados para a nossa cultura.

5.6 - O design nos museus

Como tenho vindo a destacar ao longo desta dissertação, o design assume um papel preponderante num espaço museológico, não se limitando o seu papel à conceção convencional dos suportes gráficos e visuais da exposição. Vimos que a sua função vai mais além do que desenhar, por exemplo, a sinalética do museu, mas em fazer com que ela seja adaptada aos diversos públicos, muitos dos quais com algum tipo de deficiência ou incapacidade. Desempenhar a função de designer, neste contexto, será então muito mais desafiante, e poderá, no final do dia, ser muito gratificante e aliciante ao olharmos para o resultado final. Nunca descurando o sentido estético e funcional do design, deve ser tido sempre em conta, porém, que existem formas de desenvolver soluções inclusivas e que façam chamar mais pessoas aos museus, que possam usufruir de todos os serviços e recursos do museu ou de qualquer espaço cultural, em pé de igualdade com os restantes. Mais do que considerar apenas o papel do designer enquanto profissional que cria e implementa soluções

que minimizam o problema da exclusão e potenciam a inclusão, importa saber como e de que forma integrada pode atuar dentro do museu, de maneira a poder tirar o melhor partido da sua profissão para tornar a vida dos outros melhor.

Segundo Margolin²¹ (2007) os designers, enquanto profissionais, deveriam possuir um papel mais ativo no que toca às questões sociais e problemas da comunidade. Porém falta ainda uma luta que é longa e recorrente na sociedade sobre qual será realmente o valor do design e do designer para que possa ter um certo poder de decisão em relação a contribuir de forma mais ativa na resolução de problemas sociais e ajudar a implementar estratégias que vão colmatar as lacunas de um determinado grupo social, faltando ainda “um discurso sólido e claro sobre o que deveria mudar e como essa mudança poderia acontecer” (Correia & Martins, 2018: 801). Concluimos assim que os profissionais de design partem na linha da frente entre aqueles que podem e devem contribuir para as bases de um mundo melhor, com mais qualidade de vida. Pelos conhecimentos que podem fornecer a um projeto de âmbito cultural, por exemplo, como é o caso dos contributos que podem dar a um museu, mostrando mais uma vez que o design é uma área multidisciplinar e enriquecedora, que comporta diversas áreas de conhecimento. No caso particular do design no âmbito dos museus, os designers poderão ser responsáveis pelo sucesso do desenvolvimento dos produtos, físicos e digitais que vão promover a cultura e o seu acesso por todos, respeitando a diversidade cultural e social, sempre com o objetivo final de promover um maior conforto e qualidade de vida a todos.

Num sentido geral, o designer pode ser o representante da sociedade em geral, ao fazer o trabalho de avaliação das necessidades de um grupo social, e tentar responder da melhor forma aos problemas e faltas identificadas, neste caso em particular no contexto do museu, para usar então esse papel mais ativo dentro do tecido social e inovar em prol da construção de uma identidade cultural da comunidade local, mas também dos visitantes que vêm de outros pontos do país ou do planeta. Em todo o caso, o designer dos museus deverá sempre ter o foco de inovar ao apresentar soluções. Uma inovação que não depende só de si, mas também da própria equipa do museu, inovação essa que “será mais célere se receber

²¹Victor Margolin foi um designer norte-americano, professor emérito de História do Design em Chicago, Illinois, e coeditor da revista *Design Issues*. Ao longo da sua carreira recebeu vários prémios, entre eles o Lifetime Achievement pelos organizadores da conferência LearnXDesign em Chicago, no ano de 2015, atribuído pelos seus contributos ao nível da história do design, pesquisa, educação e práticas de design.

contributos de muitos participantes e que é necessária para facilitar melhorias sociais significativas, capazes de contribuir para a referida construção de um mundo melhor” (Correia & Martins, 2018: 806). O foco do designer no contexto do museu será então afastar-se um pouco do seu gosto pessoal e adotar uma perspetiva mais universal, sabendo sempre que as necessidades alteram-se com o tempo, predispondo-se por esta via a aceitar que dentro do tecido social as pessoas são diferentes. Tenho vindo a insistir nesta ideia de que a inclusão deverá assumir uma aceitação natural das diferenças e adaptar as estratégias para que todos possam conviver com as diferenças ao invés de desenvolver soluções para um grupo específico, correndo o risco de acabar da mesma forma por criar novas condições para a sua exclusão. Assim, projetar com a ideia de que essas diferenças existem pode culminar em soluções interessantes e universais, que possam ser usufruídas por todos. Para isso acontecer com sucesso, é necessário “mudar essa perceção de que a inclusividade só atende às necessidades de deficientes e idosos, uma vez que existe uma ideia errada de que o design inclusivo inibe a criatividade ou limita as opções criativas” (Pinheiro, 2012: 2).

Num sentido mais prático, o designer dos museus terá que ter em conta que as pessoas, ao longo do tempo, vão revelando pequenas reduções a nível cognitivo, a nível da visão, concentração, perceção cromática, além dos problemas e incapacidades físicas e grupos de pessoas com deficiência, tudo envolto numa grande diversidade cultural e geracional que coexistem nas sociedades, o que torna a profissão de design em algo muito desafiante, sobretudo num contexto cultural como é o museu. Isto irá ter repercussões óbvias no momento de desenvolver soluções gráficas e de produto, que terão de ser pensadas ao mais ínfimo pormenor, para que todos estes grupos possam ter acesso à informação, ao edifício, aos conteúdos e aos produtos do museu, levando o designer a ter que realizar um estudo minucioso, em conjunto com a equipa que faz parte, afim de obterem toda a informação necessária e, como também já referi, chamar ao “palco” os principais interessados, para um *feedback* mais fiável que responda realmente às necessidades dos grupos sociais que partem sempre em desvantagem.

Referindo situações particulares, como são os casos da comunicação visual e da escrita, é necessário ter em conta algumas boas práticas que contribuem para que pessoas com incapacidade visual tenham acesso aos mesmos conteúdos que uma pessoa que não possua

este tipo de problemas. Desta forma o designer terá que ter em conta questões relacionadas com tamanhos de letras, não usar fontes que ponham em causa a boa legibilidade, trabalhar textos que possam ser aumentados, evitar contrastes que possam ofuscar a leitura para este tipo de públicos, como por exemplo suportes em papel muito brilhantes e cores que causem algum transtorno visual sendo que, nestes casos, é recomendado usar papéis com alguma coloração, ajudando nos casos de incapacidade visual e permitindo assim a boa leitura dos mesmos. Deverão ser desenvolvidos também conteúdos em *Braille* para que as pessoas cegas possam ter acesso à mesma informação que os restantes.

No caso das acessibilidades físicas, o designer deverá ter em consideração as questões ergonómicas ao longo do percurso museológico e nos acessos ao edifício também. Estas questões relativas à colocação de rampas e outros equipamentos também devem ser da responsabilidade da equipa inteira do museu, dado que requer outros tipos de conhecimento ao nível da área da arquitetura ou engenharia. Num plano mais gráfico, por exemplo, o designer tem responsabilidade na colocação correta da sinalização e orientação dentro do museu. Esta sinalização deverá obedecer a algumas normas. Desta forma, qualquer tipo de sinalização deverá ser simples e objetiva, tanto a nível do seu *layout* como da informação que contém. Deverá criar um contraste com a parede ou local onde está inserida, para ser de fácil reconhecimento e leitura, uma vez que se esta se misturar muito com o meio poderá dificultar a tarefa dos visitantes do museu e induzi-los em erro. Como já mencionado, será necessário implementar sinalética em *Braille*, que é “essencial para pessoas cegas ou com visão reduzida” (Anónimo, 2002: 8)²². A sinalética e orientação em *Braille* deverá estar forçosamente num local que esteja ao alcance do toque. O percurso museológico deverá ser bem programado e claro, usando sinalética, quer no espaço físico quer no mapa do museu, seguindo a premissa de que devem ser evitados longos percursos e informações confusas, que poderão causar fadiga aos visitantes e até desorientação, sejam pessoas mais novas, seja um público mais velho ou algum indivíduo portador de alguma deficiência física ou cognitiva. Para este efeito, os percursos devem ser pensados para que um portador de cadeira de rodas consiga ter acesso ao espaço sem qualquer entrave ao longo do museu. Para ter

²²Tradução nossa. Citação original: “raised letters and pictograms is essential for people with no sight at all and deafblind people”.

sucesso nesta fase, os designers poderão recorrer ao sistema de cores e usar acabamentos em *matte* para evitar desorientação por parte de pessoas com visão reduzida.

Um aspecto fundamental que o designer tem que ter em conta será conhecer bem o seu público. Será necessário avaliar se o foco são visitas em família, visitantes mais juvenis, público que não está habituado a visitar museus, grupos com deficiências ou algum tipo de incapacidades. Sabendo de antemão que estes públicos podem todos visitar o museu, será necessária uma estratégia de design de comunicação que tente abranger ao máximo todos os tipos de públicos. Para o efeito, e numa perspetiva de chamar os verdadeiros interessados neste panorama, quem pretende visitar o museu, seria interessante e importante fazer um levantamento junto destes grupos de indivíduos e “consultar os seus interesses, o que querem ver, ouvir, cheirar e talvez até provar” (Anónimo, 2002: 15)²³. Sabendo de antemão o que querem facilita bastante o processo e indica muitas vezes o rumo a tomar, dado que numa ótica do já mencionado design participativo, abre-se aqui uma porta para que se descubra quais as maiores dificuldades dos vários grupos que pretendem visitar o museu, tornando a experiência o mais proveitosa possível. O resultado será uma gestão de recursos mais aprimorada e mais bem direcionada e uma estratégia com maior probabilidade de sucesso.

Ao nível das obras de arte em si, impera que se construa uma estratégia de inclusão de recriação da própria obra de arte. Uma questão pertinente, que vem sendo levantada recentemente, é para que servirá tornar um edifício completamente acessível fisicamente, com suportes de comunicação adaptados a diversos públicos, se este não permitir o acesso às obras de arte e às exposições, aos objetos em si? Enquanto que, no caso de uma pessoa com deficiência visual, o “acesso à informação, alcança-se com relativa simplicidade, podendo ser através de uma descrição verbal disponibilizada por audioguias, textos em Braille ou pela presença de um mediador” (Martins, 2017: 116-117), ter contacto com as obras de arte é um processo mais complicado e que tem causado discussão acerca de como uma pessoa cega poderá usufruir de uma experiência estética através da qual consiga captar as mesmas sensações que os outros. Muitos museus têm utilizado réplicas das obras que estão ao alcance do toque e outros museus ainda discutem sobre a possibilidade de haver

²³Tradução nossa. Citação original: “Consult them over what they want to see, hear, touch, smell and perhaps taste.”

permissões excepcionais para que pessoas com incapacidade visual possam tocar nas obras originais, sejam esculturas ou outro tipo, de forma a poderem obter a tal sensação estética que nós temos ao observar uma obra ou uma peça. Esta última hipótese poderia abrir um precedente que seria complicado de gerir, dado que se imaginarmos um grupo de vinte pessoas com problemas de visão a tocarem na obra original poderíamos estar perante possíveis danos irreversíveis nas obras ou custos adicionais no seu restauro e cuidados para que fossem preservadas. Situações deste cariz são mais um ponto a favor da abordagem que defende que o design deverá ter uma atuação mais abrangente nos museus, ponto esse “bastante pertinente não somente para os públicos com deficiência visual, como também para os públicos com outro tipo de deficiência que poderão ver o seu acesso estético limitado” (Martins, 2017: 117). Abre-se assim caminho para um esforço que terá de ser feito a nível do design, para encontrar soluções que minimizem esta falta da experiência estética e da falta de contacto com as obras de arte, num contexto museológico. No museu, qualquer visitante vai estar frente-a-frente com uma obra, processo este que ultrapassa a simples visualização da obra, requerendo uma sensibilidade para compreender as suas formas, história, conceitos, cores e outros traços que caracterizem o artefacto.

Em todo o caso, num contexto de observação direta assiste-se ainda a uma certa resistência à mudança e peca-se por não mostrar um certo interesse para que os museus se modernizem e correspondam às necessidades atuais. É necessário que os museus e, em geral, os espaços culturais promovam uma cultura de diversidade, pois será essa a receita para atrair mais visitantes aos seus espaços, dado que “À medida que a sociedade se transforma, também as formas de os museus prosperarem e se afirmarem na sociedade se modificam” (Martins, 2017: 343). Os museus dos nossos dias apresentam-se hoje, mais do que nunca, numa perspetiva de preservar e difundir a cultura, mas ao mesmo tempo, têm essa responsabilidade de capacitar uma população de ferramentas para poderem usufruir da cultura e de potenciar novos conhecimentos, contribuindo para a formação cultural de todos. Nesta fase resistir a estas mudanças da sociedade pode levar a que os museus percam a afluência de visitantes num futuro próximo, não correspondendo de todo ao que se pretende.

Os designers e os museus têm tardado em aplicar a inclusão e o design universal no contexto cultural, mas esforços vêm sendo feitos para acelerar um processo que é longo e cheio de

avanços e recuos. Urge tornar o museu acessível, não só fisicamente como a nível da comunicação e dos produtos que este oferece ao público. O designer terá que ter em conta que a esperança média de vida vai aumentando e que as pessoas, ao viverem mais tempo, o número de pessoas envelhecidas na sociedade aumenta e, conseqüentemente o número de pessoas com deficiência e incapacidade também aumenta. Com isso aumentará a procura por espaços culturais acessíveis e como tal, o designer deverá “adotar princípios específicos nos projectos de design gráfico, de modo a criar ambientes que sejam mais fáceis para os olhos de toda a gente” (Pinheiro, 2012: 13) e também adaptar os espaços e a comunicação no geral, de modo a que consiga abranger todos os grupos sociais mais fragilizados na sociedade. Só assim o museu se tornará num espaço acessível e só desta forma a cultura chegará a todos e o museu conseguirá acompanhar as tendências dos espaços culturais que já se estão a adaptar às novas exigências culturais. Em todo o caso, sabendo de antemão que “não vai ser possível projetar uma exposição completamente acessível para toda a gente de todos os feitios” (Anónimo, 2002: 4)²⁴, o designer deverá ter uma abordagem compreensiva e “simpática”, dado que é um campo sensível e que necessita de ter momentos extensos e complexos de aprendizagem, de forma a que o designer consiga evoluir para por em prática as melhores soluções possíveis, dependendo dos recursos que terá ao seu dispor para esse efeito. Através desta abordagem do design é que os designers poderão ajudar a melhorar a qualidade de vida e fazer com que a cultura chegue a bom porto, mostrando que o design se adapta às necessidades de forma realista e consciente, inclusiva e de forma socialmente sustentável e responsável.

²⁴Tradução nossa. Citação original: “It will not be possible to design an exhibition that is completely accessible to all people in every way”

Parte III

6 - As três barreiras convencionais da inclusão (físicas, cognitivas e sociais)

No longo e complexo processo da inclusão de todos numa sociedade multicultural, são identificadas três grandes barreiras convencionais, sendo elas as barreiras físicas, as barreiras cognitivas e, por fim, as barreiras sociais. Estas três barreiras englobam, de uma maneira geral, os principais géneros de dificuldades que as pessoas que se sentem excluídas da sociedade tentam ultrapassar, numa temática tão sensível como é a inclusão em sociedade de pessoas que estão à margem dessa mesma sociedade e que não se sentem como parte ativa desta. Sendo todas estas barreiras importantes e interligadas, não basta mitigar uma delas para solucionar o problema global da exclusão. Será necessário haver um esforço conjunto para que todas estas barreiras sejam combatidas de forma quase simultânea e contínua. Só assim é que este problema terá uma solução num futuro próximo.

6.1 - Identificando as três barreiras práticas da inclusão

Referindo-me primeiro às barreiras físicas, que são um obstáculo que impede que muitos consigam visitar museus e outras instituições culturais, estas estão intrinsecamente ligadas à arquitetura e estrutura dos edifícios e percursos museológicos, assim como as soluções de design que contribuem para resolução destes problemas de índole física. Estas barreiras surgem, em primeira mão “porque o espaço foi idealizado e desenhado de uma forma padronizada” (Colwell & Mendes, 2004: 28). Como sabemos, tudo varia no corpo humano e todos somos diferentes, fisiologicamente. Assim, questões como o grau de mobilidade física que um edifício permite, problemas que podem decorrer do facto de ser antigo e não estar preparado para a visita de pessoas com baixa mobilidade ou mobilidade zero e ainda problemas relativos à altura dos expositores e peças dentro dos museus, representam barreiras físicas que podem revelar-se autênticos desafios a uma visita autónoma a um museu.

Se fizermos um exame de consciência ligeiramente mais profundo, ou, por outras palavras, se tivermos a capacidade de nos colocarmos na pele de alguém com deficiência motora, notamos facilmente que as barreiras físicas podem começar desde logo nos acessos ao

museu, como os parques circundantes, com falta de espaço para os visitantes se movimentarem desde que saem da viatura até à entrada no museu; esta que pode possuir degraus ou não ser espaçosa o suficiente para a entrada de uma cadeira de rodas; a já mencionada altura incorreta dos expositores que contêm as peças ou até mesmo os materiais e suportes visuais e textuais e os próprios equipamentos do museu, tais como os *tablets* de apoio ou ecrãs tácteis que comportam as informações sobre as exposições ou sobre o museu. Algo que conseguimos notar em muitos museus e que também é uma barreira é a altura dos balcões de informação, que muitas vezes impossibilitam o diálogo normal entre visitante com pouca ou nenhuma mobilidade e o funcionário do museu. Estas barreiras físicas têm um forte impacto no processo de inclusão, uma vez que são as primeiras a serem notadas aquando da visita a um espaço cultural como é o caso dos museus, sendo para isso necessário uma sensibilização para existirem projetos mais específicos a nível arquitetónico e de design para eliminar ou pelo menos minimizar estas barreiras que prejudicam de modo muito significativo a dinamização cultural da sociedade.

Em relação às barreiras cognitivas, falamos aqui de obstáculos que “impossibilitam o acesso informativo e comunicativo, como também a compreensão dos objetos em exposição” (Martins, 2017: 112). Por outras palavras, pessoas com deficiências ou incapacidades ao nível da cognição debatem-se muitas vezes com problemas na interpretação de sinalética, ou mesmo com dificuldades de interpretação da informação que, no caso de um museu impossibilita a perceção dos conteúdos a nível de coleções ou assuntos relacionados com a história do museu em si. Incapacidades cognitivas resultam muitas vezes de situações ocorridas durante o período da gravidez ou de defeitos do foro genético, que em quase todas as situações são para a vida toda e requerem abordagens muito sensíveis. Ter uma deficiência cognitiva tem um enorme peso na vida social ativa de uma pessoa que apresenta estas dificuldades uma vez que:

“Esses problemas afetam um conjunto de processos que ocorreram no cérebro como a memória, a categorização de conceitos, a aprendizagem, a resolução de problemas e também a competência linguística. A dificuldade em adquirir novos conhecimentos, em pensar abstratamente e em se adaptar a novas situações pode ter um grande impacto na autonomia da pessoa” (Garcia, Mineiro & Neves, 2017: 30).

Assim, dadas as particularidades deste tipo de deficiência ou incapacidade, os museus têm que se adaptar a estas minorias que apresentam estas características e tentar implementar um conjunto de soluções e práticas que visem eliminar esta barreira que tem um impacto forte numa pessoa que, tal como todas as outras, tem o desejo de se sentir parte integrante do mesmo grupo, aquando uma visita a um museu.

Por fim, as barreiras sociais ou atitudinais referem-se às atitudes que muitas vezes são notadas por parte dos profissionais, que não mostram competências para a inclusão social. Muitas vezes os profissionais não são os principais culpados, dado que, frequentemente, não lhes são dadas ou ensinadas as ferramentas necessárias para poderem responder aos desafios colocados, quando alguém com algum tipo de deficiência visita um espaço cultural. Esta barreira é muito importante ultrapassar, tal como todas as outras, dado que só assim as relações humanas e sociais se tornam efetivas e benéficas. Sabendo, por exemplo, que “os visitantes de um museu aprendem mais e melhor através das interações sociais com outros, a importância da inclusão social é ainda mais importante num museu que noutro ambiente de aprendizagem qualquer” (Anónimo, 2010: 9)²⁵. Por outras palavras, os recursos humanos dos museus e de outros espaços culturais terão de estar preparados para lidar com estes grupos de pessoas. Só assim estas serão incluídas e terão uma experiência cultural plena. O combate ao estigma também é feito sabendo como atuar perante estas dificuldades, de forma a evitar cenários adicionais de exclusão que não contribuem para diminuir o impacto que a exclusão continua a ter na nossa sociedade.

Podemos ainda referir-nos a um aspecto que poderá comportar-se como uma barreira, que é a omissão. Neste caso, uma falta de soluções e respostas por parte dos profissionais e dos responsáveis dos museus é o ingrediente principal para ser criado um obstáculo muito difícil de ultrapassar. Segundo Martins (2017), a sociedade, ao não incluir estes grupos, ainda que de forma indireta, ao omitir que existe um problema e ao atrasar a falta de respostas para esses mesmos problemas, estará a permitir que pessoas com deficiência ou incapacidade acabem por se isolar ainda mais da sociedade, criando assim mais e novas incapacidades.

²⁵Tradução nossa. Citação original: “museum visitors are known to learn through their social interactions with others, the importance of social inclusion is even more important in museums than in some other learning environments.”

Cada barreira aqui apresentada requer estudo e perícia para desenvolver abordagens e encontrar soluções. O objetivo será eliminar estas barreiras para que todos possam ter acesso aos espaços culturais, como já temos vindo a mencionar. Mas a grande questão vai além do acesso físico a um museu. Será necessário eliminar as barreiras mas ao mesmo tempo garantir qualidade no acesso à informação e aos conteúdos, para que as pessoas com deficiência ou incapacidade de qualquer tipo possam sentir prazer real em ter tido esta experiência, fazendo com que queiram voltar e mostrando que numa visita a um museu vão se sentir parte ativa do mesmo e sentir que puderam aprender e se autopromover no mundo cultural, ensinando também aos outros e sendo incluídos no processo cultural e social. Por outras palavras, saber quem são, de onde vêm e qual o seu papel na sociedade, ao invés de sofrerem com a exclusão.

6.2 - Quebrando as três barreiras da inclusão

Ao longo desta dissertação, temos notado que existem muitas barreiras no que toca à inclusão social e cultural de múltiplos grupos sociais. Conseguimos facilmente compreender que todo este caminho de sucessivos episódios de exclusão e privação de direitos a que todos deviam ter acesso é muitas vezes fundamentado em situações históricas que remontam às fundações de uma identidade cultural europeia. Por outras palavras, desde os primórdios da construção da nossa civilização temos vindo a encontrar relatos de episódios semelhantes onde determinados grupos foram sendo colocados à margem da sociedade em que estavam inseridos. Desta forma, o estigma foi sempre aumentando em relação a estes grupos, e tal como a sociedade evolui, o estigma foi crescendo e as barreiras foram aumentando. Assim, identificados que estão os três tipos de barreiras para a inclusão, deduzidos também através da análise dos dados recolhidos no âmbito desta investigação e dos estudos de caso, que apresentamos em detalhe adiante, cabe agora propor estratégias para que essas barreiras sejam quebradas e, quem sabe, num futuro próximo serem mesmo eliminadas.

Estas estratégias para quebrar as três barreiras pretendem constituir-se como o núcleo de manual de boas práticas que tentará compilar alguns bons exemplos de como minimizar a exclusão de que muitos têm sido alvo ao longo do tempo.

Na tentativa de quebrar as barreiras físicas da inclusão, temos como um dos aliados principais, o conjunto dos princípios do Design Universal, já mencionados ao longo da dissertação. No contexto da cultura e dos museus, de forma a conseguir criar soluções universais de design, “os designers precisam de considerar formas de criar experiências que sejam inclusivas e que consigam abranger o maior número possível de público, desde o início de todo o processo de desenvolvimento” (Anónimo, 2010: 5)²⁶. Segundo o NISE, a equipa de design deverá procurar saber se as suas soluções de design têm em conta a usabilidade e conforto do espaço, se estão ao alcance desses públicos e se são perceptíveis e utilizáveis pela grande maioria dos utilizadores. Numa espécie de síntese sobre estas práticas, poderão ser implementados locais com bancos e cadeiras que pessoas com dificuldades de movimento, e de permanência em pé durante muito tempo, possam ter um espaço para descansar. Os designers deverão apresentar soluções de sinalética que respeitem as fontes, os estilos e grossuras de linha recomendadas para pessoas com dificuldades de visão e evitar contrastes para não causar desconforto e confusão visual, como aliás, já havia referido mais acima. Assim, é recomendado que “Todo o espaço do museu deve estar claramente identificado, com mapas de orientação simples e claros que permitam uma orientação com autonomia” (Colwell & Mendes, 2004: 39). Sempre que possível, os artefactos deverão ter um protótipo que poderá ser tocado por pessoas invisuais, usando para isso o design em três dimensões e impressoras que fazem impressão 3D. No caso das pessoas invisuais ou com visão reduzida, os protótipos deverão ser “versões simplificadas a preto e branco de pinturas e imagens” (Colwell & Mendes, 2004: 65), que estão indicadas para uma melhor perceção destas pessoas. Todo o material impresso relativo a informações do museu, deverá estar disponível num audioguia e em Braille, e, para um público com menos formação, deverão incluir ilustrações ou imagens de fácil interpretação, para que todos possam ter acesso a informações diversificadas sobre o museu e sobre as exposições. As versões tácteis de gráficos e informações são uma ferramenta excepcional que permite que pessoas cegas possam aprender em simultâneo com as demais, sem que para isso tenham que percorrer um caminho diferente ao longo do percurso expositivo.

²⁶ Tradução nossa. Citação original: “designers and developers need to consider ways to create experiences that are inclusive of the broadest possible audience from the very beginning of the development process.”

Outro aspecto ao nível da quebra de barreiras físicas, será a implementação de rampas de fácil acesso e entradas ao nível do chão que permitem que pessoas portadoras de cadeira de rodas ou com dificuldades motoras possam aceder ao espaço sem ter que pedir auxílio. Assim, “a entrada deverá ser convidativa, bem visível e bem assinalada (...) e deverá estar bem identificada criando um contraste com a estrutura à sua volta - usando cor, tons e um material diferente” (Anónimo, 2002, 5)²⁷. Segundo o Guia dos Museus Nacionais da Escócia (2002), as rampas e escadas, assim como os elevadores são essenciais ao longo de uma exposição. Como boa prática, uma escada deverá possuir uma rampa adjacente. Isto impede que as pessoas que possuem uma cadeira de rodas ou que pretendem usar a rampa por questões de mobilidade reduzida não sejam direcionadas para uma rota maior, correndo o risco de se sentirem diferentes ou excluídas. Sabendo que rampas e escadas constituem um perigo de queda para todos, especialmente pessoas com deficiência ou incapacidade, os designers, ao sinalizarem estes locais deverão ter em atenção as questões ergonómicas necessárias, tais como a sua boa visibilidade, altura correta, fácil identificação e evitar sinalética confusa que não solucione o problema. Desta maneira, deverão ser tidas em conta soluções que não sirvam o único propósito estético de embelezamento, mas que se junte a isso, a promoção da segurança de todos.

Num contexto exterior ao museu ou espaço cultural, como já mencionado, os acessos constituem um problema de maior. Para eliminar este tipo de barreiras físicas, ao nível dos transportes, os museus poderiam criar um serviço de transporte com empresas ligadas a esse setor, de forma a poderem transportar, com segurança, pessoas com deficiência física até ao local. Na ótica de um projeto específico, que fosse ao encontro de um estacionamento acessível, caso possível e exequível, os museus que dispõem de parque de estacionamento deverão possuir dois ou até três lugares reservados a pessoas portadoras de deficiência física, marcados com a cor amarela e que tenham logo ao lado o acesso a uma rampa de entrada no museu. Caso não seja possível possuir um estacionamento, o museu deverá ter um local de paragem onde possa ser transportado alguém com cadeira de rodas até à entrada do museu, sem ter necessidade de parar o trânsito, de forma a que a pessoa não se sinta minimizada ou um peso na vida dos demais. Este acesso deverá situar-se na entrada do museu e dispor de

²⁷Tradução nossa. Citação original: “The entrance should be welcoming, clearly visible and well signed (...) should also be easily identifiable by contrasting it with the surrounding structure - use color, tone and a change of material.”

rampa de acesso, tal como o parque de estacionamento. Para concluir, o piso de acesso ao museu e dentro do mesmo, deverá possuir uma boa aderência para facilitar a movimentação em cadeira de rodas e evitar acidentes que possam comprometer a segurança e bem-estar dos visitantes.

As barreiras cognitivas relacionam-se com três aspetos fundamentais, como vimos, que são a comunicação, a componente educacional e as instruções ao nível da utilização dos equipamentos do museu, como sejam a sinalética e outros elementos gráficos. Estes terão de ser claros e utilizar uma linguagem direta que tenha em mente as dificuldades cognitivas dos diferentes tipos de público. Assim, na ótica de quebrar as barreiras cognitivas, os museus terão que se adaptar a estas necessidades, visto que a evolução recente dos paradigmas museológicos, “transformaram os museus em instituições onde os utilizadores interagem com as coleções do museu, modeladas pelas necessidades sociais” (Karayilanoglu & Arabacioglu, 2016: 85)²⁸. Outras boas práticas para eliminar estas barreiras cognitivas, no contexto de um museu ou espaço cultural têm a ver com o tratamento que é dispensado aos visitantes com necessidades especiais: esta nunca deverá ser ignorada ou desrespeitada, nunca se devendo tratá-la como uma criança ou como uma pessoa “com problemas”. A inteligência de alguém com problemas ao nível da cognição deverá ser tida sempre em conta, porque apesar de possuírem uma deficiência “levam mais tempo para aprender, mas podem adquirir muitas competências intelectuais e sociais” (Garcia, Mineiro & Neves, 2017: 31). Acima de tudo, devemos ter em mente que uma pessoa que apresenta um problema desta índole cognitiva não tem propriamente uma doença mental, pelo que só deverá ser prestada ajuda quando necessário, promovendo alguma independência de movimentos e de aprendizagem. A nível de comunicação, seja ela oral, escrita ou gráfica, esta deverá ser clara, simples e baseada na observação direta das peças e artefactos que estão nas salas de exposição ao longo do percurso museológico.

²⁸ Tradução nossa. Citação original: “These cognitive changes have transformed the museum into an institution which’s user interacts with the museum collection and shaped by the social needs.”

Os conteúdos gráficos, tais como pictogramas, animações e outros suportes visuais digitais ou impressos, merecem uma abordagem, por parte do designer, que tenha em mente a dificuldade de perceção e ritmo de aprendizagem mais lento, em alguns casos, pelo que o designer deverá projetar estes conteúdos de forma simples, sem elementos gráficos que causem transtorno ou que atrasem a perceção, quer o público seja mais juvenil, quer seja adulto ou sénior. No caso específico do público mais idoso, o desafio, do ponto de vista do design é interessante e mais sensível, uma vez que surgem aqui problemas como o facto dos idosos se sentirem sozinhos, ou por vezes incapazes de acompanhar uma visita e desfrutar de um momento de aprendizagem. Aqui, mais que uma questão gráfica, que deve ser toda ela adaptada a este tipo de público, devem ser adotadas práticas que permitam, por exemplo, que um idoso tenha a oportunidade de contar as suas histórias de vida, a partir da comunicação visual que está a observar. Neste caso, qualquer informação gráfica e textual deverá ter em conta letras em grande formato e garantir um bom contraste entre texto e fundo. Dado que este público idoso não possui, à partida, competências de foro tecnológico, devem ser evitados meios digitais e favorecer-se o uso do papel. Colocar uma pessoa idosa a tentar usar um computador ou *tablet*, de forma descontextualizada, pode inibi-lo de querer aprender e ser uma via para a exclusão.

A implementação de estratégias para a eliminação de barreiras sociais ou atitudinais, parece ser, na prática, algo menos dispendioso do ponto de vista financeiro. Porém, estas barreiras mostram-se muito complexas de eliminar, uma vez que dependem do tipo de recursos humanos existentes nos museus e nos espaços culturais, e do tipo de apetência que estes possuam para resolver o problema. Dado que este tipo de barreiras levam-nos para questões de preconceito e diferenças de tratamento, ou intolerâncias em relação ao facto de existirem diferenças entre os vários padrões da sociedade, impõem-se que estas barreiras sejam prontamente eliminadas para não agravar o problema da exclusão, seja em museus, seja, de modo genérico, na maneira como a sociedade olha para as pessoas com deficiências ou incapacidades.

Assim, de forma a minimizar e quebrar barreiras sociais ou atitudinais, os recursos humanos devem ser formados e orientados para saberem como proceder à inclusão destes grupos de indivíduos; as entidades governamentais e culturais deverão apostar na formação de

qualidade dos seus recursos humanos e poderiam até criar condições para uma espécie de permutas, envolvendo pessoas com deficiência, que funcionaria como um estágio relativo à formação adquirida. Como já foi mencionado, seria pertinente os museus apostarem num coordenador para as acessibilidades, como forma de ter um profissional dotado e capaz de dinamizar o bom cumprimento destas boas práticas. Estes recursos humanos, tal como a maioria dos profissionais, deveriam fazer parte de um sistema de avaliação qualitativa, de forma a poderem corrigir possíveis atitudes mais negativas e estarem sempre em constante evolução pessoal e profissional. Apesar destas boas práticas serem já implementadas em alguns locais, ainda que de forma tímida e frequentemente superficial, a preocupação com as atitudes perante pessoas com deficiência e incapacidades deveria estar na linha da frente do combate à exclusão, dado que a empatia dos profissionais num museu é determinante para o sentimento de inclusão, por parte do visitante, ter sucesso.

Desta forma, constatamos que “a existência de acessibilidade não é a única condição que interfere nos processos de inclusão e que as barreiras atitudinais podem ser, pelo menos, tão relevantes como as barreiras físicas” (Bispo, 2018: 144). Nesta perspetiva, tanto as barreiras físicas, como cognitivas e sociais ou atitudinais necessitam ser quebradas em conjunto. Todas existem e todas significam mais e maiores dificuldades de inclusão diárias que contribuem para uma diminuição na vontade de visitar museus e de usufruir da cultura no seu todo. Cabe agora aos designers e restantes profissionais dos museus e dos espaços culturais a última palavra, para que as soluções apresentadas vão ao encontro deste objetivo, complexo no seu todo, assim como moroso, de quebrar estas três barreiras e promover uma melhor qualidade de vida.

7 - Homogeneização cultural ou heterogeneização cultural?

Uma vez que foram aprofundadas quais as grandes barreiras da inclusão, numa perspetiva cultural e apresentadas algumas das boas práticas sobre como tentar quebrar estas barreiras, cabe agora analisar um pouco do panorama regional, no sentido de levantar a questão sobre as vantagens de termos uma homogeneização ou heterogeneização cultural. Definindo sucintamente estes dois conceitos, a homogeneização cultural pretende formar uma cultura comum e podemos entender este processo como uma vontade de misturar os diferentes

locais, nunca tendo como objetivo primordial aniquilar as diferenças ou vestígios da cultura regional ou local. Devemos referir que um processo de homogeneização cultural não vai implicar que desapareçam quaisquer hábitos e culturas locais. Por outro lado, “observa-se a presença de uma heterogeneização de produtos, idéias, imagens, possibilidades trazidas pelo aumento do fluxo entre culturas” (Costa, 2004: 260). Desta forma, uma cultura local, como podemos observar em alguns pontos da região, nunca poderá ser massificada ou reproduzida fielmente noutra local, dado que ela produz significados que lhe são próprios, sendo a experiência vivenciada na cultura local, diferente e única. Segundo Appadurai (1990), a globalização não promove uma homogeneização cultural, sendo que apenas “envolve o uso de uma variedade de instrumentos que são absorvidos na economia e culturas locais sem serem repatriados” (Appadurai, 1990, citado por Costa, 2014: 261).

Por outro lado, o processo de heterogeneização cultural refere-se a uma diversificação de culturas ou uma diversidade cultural. Na Madeira devido ao fenómeno da emigração podemos dizer que estamos perante os dois fenómenos: um fenómeno de heterogeneização da cultura e também uma homogeneização cultural que acompanha o mundo global em que vivemos. Neste caso particular e sendo a RAM uma região geograficamente pequena poderíamos ser levados a pensar que nos encontramos perante um fenómeno cultural de homogeneização. Porém, como já mencionado, dentro de cada concelho existem as microculturas e identidades que diferem entre si e que, com o fator da emigração tornam possível que tenhamos uma cultura simultaneamente homogénea e heterogénea, quase que se complementando uma com a outra. É um facto que os dois processos são importantes, uma vez que a diversidade cultural existe no mundo ocidental e sempre existirá.

Estes dois conceitos, como já foi referido, estão inteiramente ligados ao fenómeno da globalização. Podemos entender a globalização como a manifestação das transformações ocorridas no espaço e no tempo. Esta relação entre o espaço e o tempo, leva-nos a focar no acelerar dos processos sociais e económicos que têm vindo a mudar o mundo, onde a noção de espaço e tempo deixam de ser barreiras naquilo que é o organizar das diversas atividades das pessoas, em todas as dimensões possíveis. Assim, notamos que o conceito de globalização está diretamente relacionado com uma intensificação e aceleração tanto do

espaço como do tempo na nossa vida económica, social e também cultural. Uma reformulação dos conceitos de espaço e de tempo à escala global:

“veio alterar o tipo de relações sociais predominantes nas sociedades tradicionais, caracterizadas por um contacto face-a-face, possibilitando, através dos sistemas de transportes e comunicações, encontros mais distanciados” (Anico & Peralta, 2004: 3).

Sendo um processo complexo, a globalização possui uma particular atenção à sua dimensão cultural, uma vez que é através da cultura que a sociedade constrói os seus significados, a sua herança e a sua identidade. Notamos, assim, uma forte ligação entre cultura e local, sendo o local o que delimita uma comunidade e as suas raízes. Hoje em dia, talvez já não será viável falarmos em cultura como algo que se encontra limitada a uma área geográfica específica, uma vez que devido aos avanços desta mesma globalização, a cultura já não está fixa no espaço e no tempo, podendo viajar além do seu território e ser dinamizada e difundida. Ela também pode ser aprendida e reproduzida, embora nunca perca a sua identidade e o seu local de origem. Vivemos numa era contemporânea onde a cultura vive em constante movimento e deslocação, sem tentar nunca perder a sua essência e as suas raízes.

Numa ótica de uma uniformidade cultural e seguindo o exemplo da sociedade ocidental, é-nos sugerido, ao longo da história, o desaparecimento da diversidade cultural, à medida que as culturas que não eram ocidentais vão sendo incluídas numa cultura ocidental que já se encontrava homogeneizada. No entanto, o processo de globalização maciço da cultura ocidental “fez com esta tenha perdido a sua ligação “natural” a um território geográfico específico (...) desvinculando-se do seu local de origem” (Anico & Peralta, 2004: 5). É justamente nos conceitos de global e local que surge a comparação entre homogeneização e heterogeneização cultural. Podemos talvez notar, que em pontos mais remotos da RAM, assistimos a um fenómeno de homogeneização cultural, uma vez que sendo locais mais afastados da periferia existem manifestações de localismo cultural²⁹, ligadas muitas vezes ao fenómeno da emigração, onde “se baseiam na valorização e afirmação da história e das

²⁹Podemos entender um localismo cultural como a defesa e proteção dos interesses culturais de um determinado local ou comunidade.

tradições locais e que, muitas vezes, resultam na construção de novos referentes simbólicos de filiação colectiva” (Anico & Peralta, 2004: 6). Não podemos associar este fenómeno como sendo contra o processo de globalização, nem como espaços imaculados que escapam às normas de uma cultura mais global. Por outro lado, observamos que este localismo cultural dá a conhecer novas dinâmicas de realocização da cultura e novas relações entre o global e o local. Assim, o conceito de local pode ser algo fluido em relação ao conceito de global, nunca passando por “localidade”, mas antes como uma espécie de centro cultural e de identidade. Sendo a RAM uma região de pequena dimensão, os vários concelhos assumem uma importância de maior relevância no que toca a um novo contexto de homogeneização e heterogeneização cultural, uma vez que podem comportar diversas “micro culturas” se assim o quisermos chamar, com as suas próprias identidades, mas que se fundem numa cultural regional, fruto de uma identidade muito característica que existe entre as várias regiões da ilha, cada uma com as suas tradições e história muito próprias e simbólicas. Aqui o conceito de património surge associado a estas identidades, como exemplo da concretização do global e do local. O património atribui valor, que ao ser considerado como local, também é global no seu todo. No caso dos princípios da inclusão cultural e social, caberá às entidades que gerem os recursos culturais garantirem o acesso à cultura local da mesma forma que há uma tentativa de os mesmos princípios de inclusão serem garantidos, por exemplo, nos museus. Quem pretende usufruir da cultural local, ou global, independentemente de querer vivenciar os costumes de um determinado local, deverá ter ao seu dispor os meios para que isso possa ser tornado numa realidade, voltando a reafirmar que a cultura, seja ela global ou local, é um direito de todos nós.

É certo que o fenómeno da globalização torna a comunicação e difusão da cultura em algo mais fácil e célere, mostrando que culturas diferentes podem comunicar sem que estejam no mesmo espaço físico, mas isso não invalida que esta não possa ser vivenciada no seu lugar de origem. Em todo o caso, temos vindo a denotar que mesmo com uma cultura global, os valores culturais de uma sociedade economicamente mais forte conseguem disseminar a sua cultura de forma mais consistente, mostrando que este fenómeno não é totalmente semelhante em todas as culturas existentes. Podemos analisar aqui o conceito de indústria

cultural³⁰, criado no início do século passado, mas que nos acompanha até aos nossos dias, que mais a frente será referida. Existirá na RAM uma indústria cultural verdadeiramente assumida e consistente ou vivemos de micro indústrias culturais que aos poucos tentam crescer e se difundir, tornando-se em novos pólos de cultura da região?

Em suma e fazendo a ponte para a questão da indústria cultural, podemos concluir que não se pode falar numa total homogeneização cultural, nem tão pouco numa total heterogeneização cultural na RAM, porque apesar de nos seguirmos por diversos comportamentos padronizados e por termos costumes e comportamentos de massas, como uma homogeneização cultural promove, não podemos dizer que pusemos os nossos valores locais e identidade de parte, dado que é isso que atrai o turismo e as pessoas à região. Da mesma forma, e como prova de que não podemos assumir nenhum dos dois processos como algo em absoluto, em diversas zonas da RAM os valores e as raízes culturais ainda se conseguem sobrepor ao mundo global e padronizado. A razão pela qual isto sucede deriva do facto que as nossas comunidades conseguem levar a nossa cultura além-fronteiras e manter a sua identidade viva ao longo de várias gerações. Começamos talvez a notar que este fenómeno da globalização pende mais para a promoção do fenómeno da heterogeneização cultural.

³⁰O termo Indústria Cultural foi criado em finais do século XIX e início do século XX por Adorno e Horkheimer. O termo refere-se à produção de cultura em massa e pretendia mostrar que a cultura poderia ser produzida para servir determinados interesses e para padronizar comportamentos e costumes.

Parte IV

8 - A indústria cultural na RAM — Inclusão, Cultura e Design

Segundo a Comissão Europeia (2012), a Europa, em geral, precisa de investimento nos setores da cultura e da criatividade porque estes contribuem ativamente para promover o crescimento económico, a inovação, a coesão e a inclusão social, além de promoverem a criação de emprego, ajudando assim a melhorar a qualidade de vida de um vasto grupo de pessoas da sociedade. As indústrias culturais devem ser uma aposta dos países e regiões, uma vez que os laços entre economia e cultura são bem visíveis e visam promover ativamente o desenvolvimento da sociedade. Ao analisar o potencial desta indústria, vemos que ela promove a competitividade, proporciona a criação de novos postos de trabalho, gera receitas, reforça o tecido social e é uma forma de difusão da cultura além-fronteiras nacionais e europeias.

O conceito de Indústria Cultural está intimamente ligado ao setor da criatividade, uma vez que:

“abarca um conjunto de atividades que têm em comum a utilização da criatividade, do conhecimento cultural e da propriedade intelectual como recursos para produzir bens e serviços com significado social e cultural, como sejam as artes performativas e visuais, o património cultural, o artesanato e a joalharia, o cinema, a rádio, a televisão, a música, a edição, o software educacional e de entretenimento e outro software e serviços de informática, os novos Média, a arquitetura, o *Design*, a moda e a publicidade” (ENEI, 2014, 2).

Se nos remetermos ao contexto da RAM, vemos que no global a região integra atualmente todas estas vertentes da cultura e da criatividade, mas, devido ao facto de estarmos numa região geograficamente de pequena dimensão, onde a deslocação a qualquer ponto não implica grandes investimentos, a questão que se coloca é se realmente existirá uma indústria cultural ampla e bem fixada na Região Autónoma da Madeira ou se nos podemos referir antes a várias micro indústrias culturais. Vemos que a cultura tem tido um desenvolvimento a um ritmo mais acentuado na Região na última década, em relação a anos anteriores. A aposta feita na cultura e o surgimento de novos museus e espaços culturais, ou até a renovação e reabilitação de outros espaços e edifícios já existentes, como por exemplo a

renovação da Fortaleza do Pico, ou a modernização do Museu da Baleia, no Caniçal, a aposta no Festival do Atlântico, curiosamente um evento que tem um cariz pluricultural, dado que estão presentes vários países e que acontece ao ar livre, comprovando a necessidade de criação de pólos culturais fora dos edifícios onde normalmente ocorrem espetáculos culturais, ou ainda as várias ações culturais dinamizadas na RAM na última década, como a revitalização da Zona Velha do Funchal, a nível artístico ou ainda os Encontros de Cultura Acessível que surgiram nos últimos anos, criados pela Câmara Municipal do Funchal, seguindo um paradigma de modernização da cultura e aproximação das pessoas à mesma. O facto de termos vindo a assistir a uma tentativa de dinamização destes eventos culturais nos últimos anos, mostram que a evolução da cultura na RAM tem tido uma curva ascendente, se formos comparar com as décadas anteriores. Todo o investimento que a RAM tem feito na cultura tem como fundamentos principais o melhoramento dos equipamentos e infraestruturas culturais para que todos os cidadãos e visitantes possam usufruir da cultura, criando condições para que cada mais pessoas visitem esses espaços culturais e, por último, promover o nosso património material e imaterial, mantendo viva a nossa identidade que é reconhecida um pouco por todo o mundo. Vemos que tem sido feito um investimento sustentado na cultura, por parte do governo e dos municípios, como forma de acompanhar as tendências e com o objetivo de tentar gerar receitas através da cultura.

Devido ao facto de estarmos inseridos num contexto de arquipélago onde a principal fonte de receita económica é o turismo e não tanto a cultura, podemos afirmar que não existe, na Região, uma indústria cultural sólida, como por exemplo o são as grandes companhias de teatro nacionais, ou os grandes concertos musicais anuais que ocorrem no Continente, que funcionam de forma quase autónoma e aí sim, representam indústrias culturais já com algum peso na sociedade e na cultura, ao passo que na RAM conseguimos observar as tais micro indústrias culturais, como o teatro, que não possui grande expressão, mas que é um nicho de mercado bem definido, ou seja, o seu público é praticamente uniforme, salvo raras exceções. Num contexto normal, os grandes eventos culturais, normalmente têm por trás o Governo ou as Autarquias como principais responsáveis por trazer eventos dessa magnitude à Região, como é o caso do Funchal Jazz, por exemplo, ou de algum festival cultural semelhante. Os próprios arraiais, tão característicos da nossa cultura popular, representam, na nossa opinião uma série de micro indústrias culturais, estabelecidas sazonalmente, nunca chegando a ser

uma indústria cultural de grande dimensão e tendo sempre, como referido, o apoio das autarquias. Pela dimensão geográfica da RAM, talvez seja mais vantajoso termos as micro indústrias culturais a funcionar como pólos da cultura madeirense e, de certa forma, nacional, podendo apostar na diversidade da oferta com o objetivo de abranger um público mais diferenciado, dado que os gostos e opiniões em relação à cultura dividem-se um pouco por toda a região. Por outro lado, apostar numa indústria cultural à larga escala numa Região como a Madeira implicaria ter um grande público que atendessem a essa indústria maior, algo que dificilmente acontece.

No que toca às políticas culturais praticadas na região e de acordo com o Plano de Desenvolvimento Económico e Social (2014) os objetivos a atingir no âmbito do desenvolvimento cultural da RAM são os seguintes: a promoção das TIC como ferramenta de divulgação cultural da região; obtenção de parceiros que realizem eventos de índole cultural para existir uma diversificação da oferta na região; melhorar as infraestruturas dos museus na região para responder aos desafios e necessidades do panorama atual. Entendo aqui que a inclusão e o design deveriam constar neste percurso e serem considerados nestes objetivos, tal como a promoção da investigação e de estudos, implementar assim como a produção de novos conteúdos culturais que dinamizem a oferta cultural. A manutenção do património e infraestruturas é de extrema importância e vemos que muito trabalho tem sido realizado por parte do governo e dos municípios, nos edifícios sob a sua tutela, entre os quais destacamos as obras de intervenção e recuperação da Quinta Magnólia, a recuperação do Museu de Fotografia Vicentes, as obras de recuperação do Convento de Santa Clara e da Sé Catedral, a requalificação e manutenção do Cais do Carvão, as obras de restauro do cais da Ponta do Sol, edificação fundamental do património cultural material deste concelho, entre outros. Porém, identificamos aqui um ponto que é importante realçar. Não basta apostar em obras de requalificação de edifícios e do património cultural material da região. É necessário unir esforços para dinamizar a oferta e poder oferecer um programa cultural mais forte e atrativo, para justificar todo o investimento feito na região. Para esta parte da oferta, a região dispõe dos programas “CompromissoMadeira2020” e do programa “Madeira14-20” que têm como objetivos fundamentais:

“renovação de conteúdos criativos e digitais específicos aos domínios da oferta e do turismo cultural; melhoria da sustentabilidade dos equipamentos culturais e

dos espaços culturais; rentabilização das iniciativas culturais resultantes do investimento institucional; e Salvaguarda da memória e da identidade insular” (Anónimo, 2014: 3)

Vemos uma tentativa da criação de uma indústria cultural forte e sustentada na região, porém, considerando as razões apontadas, relativas à nossa dimensão geográfica e também às poucas tentativas de descentralização cultural que visam criar nos pólos da cultura na RAM, a mesma tarda em assumir-se como destino cultural forte, ao mesmo tempo que a própria sociedade local resiste em querer usufruir dos espaços culturais na sua plenitude. Daqui parte a premissa de que será mais viável a RAM comportar micro indústrias e apostar numa oferta mais abrangente que leve mais pessoas a mais locais, havendo a dinamização cultural pretendida.

A descentralização é um ponto positivo que pode facilitar e muito a integração de cada vez mais pessoas na cultura. A criação destas descentralizações leva as pessoas aos locais, se para elas isso for significado de que podem ter acesso ao evento em si sem terem, por exemplo, que se deslocar ao Funchal, caso sejam da periferia da Região. Outro ponto a favor desta descentralização que pode contribuir para a integração, prende-se com o facto de que podem trazer mais pessoas aos concelhos onde são criados os eventos culturais ou onde são criados novos pólos de cultura. Em termos da inclusão, esta descentralização é positiva porque permite incluir aqueles que não possuem tantas oportunidades de sair do seu concelho, devido a dificuldades financeiras ou por incapacidade física, que assim têm oportunidade de criar novas experiências e usufruir destes pólos culturais criados no seu concelho de residência. Para famílias com dificuldades financeiras, o facto de poder deslocar-se a pé sem grandes custos e poderem estar presentes em eventos de índole cultural, como por exemplo uma peça de teatro ao ar livre, ou uma exposição à beira-mar, servindo aqui o propósito do conceito do “museu fora de portas” que funciona como um elemento fulcral, ilustrando uma das vantagens desta descentralização no processo de integração e inclusão.

Sendo assim, numa primeira análise, torna-se evidente que o caminho a percorrer é longo e de que não basta surgirem cada vez mais projetos de âmbito cultural. Será necessário cativar cada vez mais pessoas a virem ao encontro da cultura que se pretende disseminar e também

diversificar a oferta cultural para que possa corresponder às expectativas de todos. Numa segunda análise, num contexto mais localizado, devido à questão supramencionada, relativa à reduzida dimensão geográfica da RAM e a sua implicação numa indústria cultural sustentada e forte, impõe-se um tema que se nos afigura indispensável ponderar, e que se prende com a centralização ou descentralização cultural. Este tema está subtilmente ligado às questões de inclusão que nos ocupam este estudo. O que significa centralizar ou descentralizar a esta escala? Será possível criar novas centralidades como estratégia de descentralização, como acontece em contextos geográficos mais vastos? São perguntas atuais e pertinentes, num arquipélago onde facilmente conseguimos chegar a um destino em menos de uma hora, em média. Sempre tendo em atenção que, atualmente, a economia e a cultura dependem uma da outra, uma vez que “os conteúdos culturais moldam de forma cada vez mais relevante a produção, distribuição e consumo de bens e serviços económicos” (Mateus, 2009, citado por ENEI, 2014: 3).

As indústrias culturais e criativas revelam-se assim importantes, quer para o desenvolvimento do setor da cultura, quer nos setores económico e social. Numa outra vertente, uma região que depende, e muito, da atividade turística, torna-se imperativo apostar nesta característica como forma de fazer crescer a indústria, e conseqüentemente o setor cultural. Constitui, da mesma forma, uma oportunidade de fomentar algumas descentralizações culturais, explorando a vertente cultural do turismo, por exemplo, que tem vindo a crescer um pouco por todo o mundo. Torna-se assim uma grande oportunidade para criar novos pólos de cultura, diversificando a oferta e, por essa via, promover um aumento de receitas geradas pela formação destes novos centros culturais. Associando-se a este investimento uma aposta contínua no *marketing* cultural consolida-se o crescimento económico e reforça-se a coesão social e a inclusão, uma vez que quanto maior o crescimento económico gerado, melhores possibilidades se abrem à promoção da cultura.

Definido este cenário, e numa ótica de servir também os princípios de acessibilidade e inclusão que devem ser seguidos pelas instituições culturais, seja dentro do seu edifício ou optando pela via da descentralização ou ainda fazendo uso do conceito do “museu fora de portas”, que será mencionado mais abaixo, verifica-se, mais uma vez, que o design é

chamado ao palco principal, uma vez que pode proporcionar a criação de novas soluções, dado que:

“Desenvolver projetos de design inovador para espaços culturais e exposições, considerando a acessibilidade e as diferenças, representa, além do respeito à cidadania e direitos culturais das pessoas com deficiência, estar atento às questões de seu tempo” (Cardoso & Cuty, 2012: 67)

Criar novas formas de promover a cultura, desenvolvendo novas interações entre população local e visitantes, mas envolvendo a sociedade em geral, constitui uma estratégia para impulsionar a cultura e estimular a criação de possíveis micro indústrias culturais, apostando na diversificação da oferta, já mencionado. Ao mesmo tempo, insistir na criação destas descentralizações culturais como forma de atrair pessoas para fora do centro, e promovendo também outros locais da RAM seriam uma solução para gerar receitas através da cultura e conseguir cativar um espectro maior de público. Existem diversas soluções, parcialmente já implementadas, que podem contribuir para transformar estas estratégias numa realidade. O Museu de Arte Contemporânea, por exemplo, situado, num concelho distante, a vários quilómetros da capital da Região, tem movimentado um número considerável de pessoas a partir desse centro, promovendo diversos eventos culturais, exposições e concertos, criando desde logo a tal descentralização que se procura e que é benéfica para a região. O conceito de “museus fora de portas”, recentemente ensaiado na Região é outro conceito a ter em conta, desmistificando a ideia de que os museus só servem uma elite e que não estão ao alcance de todos. Criar infraestruturas para que um museu possa “sair à rua” noutras partes da ilha, aliando a tecnologia à produção cultural, seria uma forma extremamente cativante de atrair visitantes a diversos locais da RAM, fazendo com que ela chegue ao segmento da população que não visita normalmente um espaço museológico, seja por falta de interesse, seja por outras formas de exclusão. Ao falarmos em tecnologia aliada à produção cultural, referimo-nos, por exemplo, a tecnologias de *videomapping*, algo já executado na cidade do Funchal, mas que fosse transportado para outros pontos da Região e desse destaque a outros edifícios ou monumentos históricos. Outro exemplo da tecnologia aliada à produção cultural, seria a criação de uma exposição de um museu ao ar livre, em que esta fosse totalmente inclusiva, fazendo uso de equipamentos preparados para pessoas com deficiência cognitiva ou física, usando a realidade aumentada e a impressão 3D de artefactos presentes nos museus, para que pudessem ser vivenciados e tocados por pessoas cegas durante essa exposição, fazendo-

os ter a experiência estética, como se de um museu se tratasse. Nesta ótica da inclusão social, levar o museu para “fora de portas” é algo que pode oferecer diversas soluções de inclusão, como pudemos notar, podendo pessoas com alguma deficiência ou incapacidade motora ou cognitiva visitar eventos relacionados com os museus, sem terem que passar pelas dificuldades ou até impossibilidades que edifícios que frequentemente não são inclusivos podem comportar.

Pelas razões mencionadas, podemos confirmar que “Existe um reconhecimento crescente, nos últimos anos - fora e dentro do campo cultural - da importância económica e social das ICC” (ENEI, 2014: 12). É possível constatar que, a espaços, alguns investimentos na cultura vão sendo feitos, por parte do governo da Região e dos seus municípios, alguns com o apoio de fundos que provém da União Europeia. Vemos que, cada vez mais, a cultura e a criatividade, aliadas ao conceito de inovação são os motores de desenvolvimento e crescimento económicos da região. Refira-se particularmente que escrevemos em contexto pandémico, num tempo de crise económica e de grande incerteza quanto ao que o futuro, pode reservar. Mas, esta mesma situação, pode levar-nos à criação de novos planos e implementação de novas estratégias para promover a cultura. Certamente iremos enfrentar grandes cortes orçamentais o que tornará o investimento na cultura mais difícil, num caminho ainda mais complexo que o previsto anteriormente. Porém, mais do que nunca, se todos se unirem é possível arranjar novas soluções para promover e difundir a cultura e criar novos projetos que gerem receitas. Numa análise mais particular, no caso da RAM, o objetivo passa por, além dos turistas, envolver também os cidadãos na área das indústrias culturais e criativas, de modo “que através da cultura e nos seus vários produtos e subprodutos, sejam gerados um conjunto de actividades que proporcionem mais valias para actividade económica ao mesmo tempo que se preserva e reforça a identidade cultural da Região” (Anónimo, 2014: 1).

Em suma, ao analisar o cenário atual e a evolução das políticas culturais na RAM, chegamos à conclusão que, sabendo que ainda há muito caminho a desbravar, será mais viável apostar nas micro indústrias culturais, assumindo que os públicos dividem-se em diversas vertentes culturais, sejam musicais, artísticas, estéticas e até as diversas ofertas dentro da cultura popular, ao invés de tentar criar uma grande indústria cultural que obrigatoriamente teria que

ter uma grande dimensão de público, algo que numa região de dimensão pequena como a RAM seria praticamente impossível, se compararmos com Portugal Continental ou outras regiões mais populosas. Notamos também que a descentralização cultural teria um impacto positivo na inclusão e integração dos grupos excluídos da sociedade, seja por motivo de deficiência, incapacidade física ou cognitiva ou outras questões de índole financeira ou social, uma vez que permitiria que mais pessoas pudessem vivenciar a cultura sem ter que se deslocar para fora do seu concelho de residência e sem terem que ultrapassar as dificuldades que alguns edifícios e espaços culturais ainda possuem. Numa ótica de cativar mais pessoas a se enriquecerem culturalmente, concluímos também que deveria ser aposta do governo e das autarquias a criação de novos pólos culturais onde seriam criadas estas novas centralidades e que se tornariam referências da cultura, inclusiva e não só, dinamizando a cultura da Região e fazendo cair o mito de que a cultura só serve uma faixa da população mais elitista.

9 - Abordagem ao panorama museológico regional

Antes de aprofundar a nossa investigação através de uma análise de situações concretas, é necessário fazer um pequeno enquadramento, em traços gerais, do panorama museológico regional, que tem um historial, uma vez que “Datam do final do século XIX as primeiras experiências de Museus na cidade do Funchal que reflectem a história do homem e da natureza de todo o arquipélago da Madeira” (Silva, 2012: 40). Partindo-se da convicção que a identidade cultural se constrói a partir do passado, mas tendo em vista sempre o futuro, também na RAM se deteta ao longo da história uma vontade, por parte de diferentes entidades e personalidades, de conservar e colecionar artefactos que mais tarde viriam a constituir o espólio de museus, repletos de história, abordando múltiplas vertentes da nossa identidade e cultura, das mais variadas formas. Muitas das coleções que hoje em dia podemos observar em diversos museus da região foram também trazidas até nós pelos muitos visitantes que desde cedo se deslocaram ao arquipélago tendo um número significativo eventualmente aqui fixado residência. Mas é importante constatar que não é apenas através da coleção de artefactos que se constrói a identidade cultural. A história e os acontecimentos cruciais que influenciaram, nomeadamente a economia da RAM, desde os

tempos do povoamento, como é o caso das culturas do açúcar, da banana e do vinho, por exemplo, sendo, de resto:

“daqui que irradiaram as bases da nova sociedade e economia do atlântico, primeiramente para os Açores e depois para outras regiões onde chegaram os portugueses, dando à Ilha um papel importante na difusão de culturas existentes na Europa, quer para subsistência, quer para exportação” (Silva, 2003: 24).

Os dois primeiros museus na RAM remontam aos anos 1850, quando surge o Museu de Ciências Naturais e, alguns anos mais tarde, o Museu do Seminário, inaugurado no longínquo ano — se tivermos em conta o momento de abertura da maioria dos restantes museus da Região — de 1882. Estes dois museus eram “vocacionados para a recolha, salvaguarda e estudo de espécies naturais” (Silva, 2012: 40). No ano de 1929 é inaugurado o Museu Municipal do Funchal de História Natural, com foco na arqueologia, fauna e flora. Mais tarde, nas décadas de 40 e 50, são criados o Museu da Quinta das Cruzes, no ano de 1946, e o Museu de Arte Sacra do Funchal, durante o ano de 1955, surgindo de uma “necessidade de criação de um museu de natureza artística, que pudesse recolher, conservar e estudar o vasto e riquíssimo espólio existente na Ilha” (Silva, 2012: 41). Um pouco mais tarde, na década de 80 começam a aparecer novos museus, com o objetivo de começar a valorizar o nosso património cultural. Surgem assim o Museu de Photographia Vicentes, em 1982, anteriormente um estúdio de fotografia pioneiro e que hoje se encontra restaurado, com um espólio rico e vasto de material fotográfico e também de autênticas raridades fotográficas de diversas personalidades internacionais, entre as quais Churchill, por exemplo. Em 1987 é a vez da inauguração do Museu Henrique e Francisco Franco, que contém um espólio referente à vida e obra dos irmãos Franco. Em 1996 é criado o Jardim Tropical Monte Palace, pela mão do empresário madeirense Joe Berardo que, além das obras de arte e pedras preciosas exóticas, possui uma enorme variedade de espécies de flores, plantas e árvores, fazendo deste um espaço icónico e diferente de tudo o que pode ser encontrado na Região, fazendo as delícias dos visitantes que frequentam este espaço.

Ainda na década de 80, mais concretamente no ano de 1988 surgem, no panorama museológico da RAM, a Casa Museu Frederico de Freitas, pela mão do advogado Dr. Frederico de Freitas, “importante impulsionador de muitas das actividades insulares para a defesa do património e da cultura em geral” (Silva, 2012: 43) e a Madeira Wine Company,

mais concretamente as Adegas de São Francisco, dando vida à história do vinho Madeira, de enorme importância para a região, conforme já mencionado. Na ilha vizinha, o Porto Santo, no ano de 1989 surge a Casa Colombo - Museu do Porto Santo, onde, alegadamente, terá vivido Cristóvão Colombo. Constatase assim o crescimento significativo da rede museológica, que se alarga à segunda ilha povoada do arquipélago, o que indicia uma intenção deliberada de se atingir uma difusão maior do património cultural na região. No início da década de 90, realiza-se no Funchal um colóquio da Associação Portuguesa de Museologia, intitulado de “Panorama Museológico Nacional - Perspetivas para a década de 90”, que teve como ponto central “dar resposta aos numerosos desafios que se colocavam aos museus nacionais e mais concretamente aos museus da Região Autónoma da Madeira” (Silva, 2012: 45). Neste colóquio foram discutidos diversos assuntos relacionados com a museologia, integrando as conclusões duas constatações que têm sido mencionadas ao longo desta dissertação: a falta de políticas culturais efetivamente claras e com diretrizes que pudessem ser seguidas numa ótica de levar mais pessoas aos museus; uma gestão dos museus que incluía a formação específica de recursos humanos, especializados em responder aos diversos desafios da museologia, entre os quais a grande questão da inclusão e da diversidade cultural. O facto deste colóquio ter levantado estas questões no início da década de 90, faz-nos realmente perceber que continuam atuais e que o caminho a percorrer é muito complexo, seja por questões de falta de recursos económicos, seja por questões burocráticas ou de falta de formação dos recursos humanos.

Através deste colóquio, e de outras iniciativas na área³¹ a visão sobre a museologia mudou ligeiramente na Região e desde então têm surgido museus com diferentes temáticas, como por exemplo o Museu da Baleia, no ano de 1990, alusivo às múltiplas atividades relacionadas com cetáceos verificadas na Região, nomeadamente a caça, que durou cerca de quatro décadas e, dois anos mais tarde, o Museu de Arte Contemporânea, situado primeiramente na Fortaleza de São Tiago, atualmente alojado na Casa das Mudas, no concelho da Calheta. Esta realidade veio demonstrar que mesmo numa região geograficamente pequena como a RAM é possível criar novas centralidades. Outros museus foram sendo criados ao longo dos

³¹Além deste colóquio, outras iniciativas foram surgindo com o intuito de discutir questões museológicas em Portugal, visando criar soluções e responder aos novos desafios, tais como, a título de exemplo, os encontros de Cultura Acessível, dinamizados pela Câmara Municipal do Funchal, onde os museus e os novos desafios associados são sempre um tema na ordem do dia.

anos 90: o Museu Etnográfico da Madeira, o Núcleo Museológico do Bordado Madeira e o Núcleo Museológico “A Cidade do Açúcar”. Estes museus já se afastam um pouco da definição mais convencional de museu, sustentada na exibição exclusiva de coleções de objetos estritamente relacionados com uma temática particular, ao darem a conhecer a história e a cultura da região, através de variados testemunhos das múltiplas realidades socioeconómicas, políticas e históricas associadas às temáticas em causa, mostrando, por exemplo, a história do açúcar, grande impulsionador económico do país, ou ainda a tradição do bailinho da Madeira ou ainda a história e confecção do Bordado Madeira, reconhecido mundialmente. Outros museus foram surgindo ao longo dos anos, ao mesmo tempo que se verificaram intervenções em instituições consolidadas visando dar resposta aos novos desafios.

É de notar que “O panorama da realidade museológica regional alterou-se substancialmente, com o aparecimento destes novos espaços museológicos, abrangendo já uma variedade de tipologias, quanto às tutelas, à natureza, vocação e âmbito das colecções” (Silva, 2012: 47). Vemos também que foram introduzidas novas experiências devido ao maior relevo socioeconómico e cultural que caracteriza atualmente o setor da museologia. Um aspecto particularmente relevante neste cenário, pelo seu impacto, é o facto de, progressivamente, começarem a ser introduzidos elementos multimédia mais dinâmicos em alguns museus, nomeadamente o Museu Henrique e Francisco Franco e a Casa Museu Frederico de Freitas. Estas entidades integraram este investimento no esforço de promoção da inclusão — facto que interessa particularmente no contexto desta dissertação — e têm tentado, desde então tornar os museus o mais acessíveis possível, tendo inclusive o Museu Henrique e Francisco ganho um prémio da Acesso Cultura³², pelas práticas de inclusão implementadas no seu espaço.

Esta nova realidade tem vindo a ser progressivamente mais notada. A importância dada aos museus é notória na Região e atualmente os museus viram-se para a promoção das visitas da própria comunidade, além das visitas dos turistas. Mas, na linha do que argumentamos

³²A Acesso Cultura é uma associação sem fins lucrativos que visa promover o acesso à participação cultural nas suas mais diversas vertentes físicas, sociais e intelectuais. Apoiam a autonomia das pessoas e a sua visão é tornar a diferença em algo normal e reconhecido por todos, para que todos possam ser incluídos no seu direito de usufruir da cultura.

ao longo dos capítulos precedentes desta dissertação, de um modo geral, também aqui é de notar que apesar esforços que têm vindo a ser feitos para tornar os museus e a informação acessível, continuam porém a existir muitas barreiras, já referidas, tais como a falta de verbas ou a falta de uma equipa especializada na inclusão, seja ao nível arquitetónico, como ao nível do design, nas suas vertentes físicas e digitais, e ainda a falta de recursos humanos com conhecimento para poderem aumentar o esforço por parte destes museus em serem totalmente inclusivos. Também neste contexto particular, a esperança para um futuro próximo será que, uma vez ultrapassadas estas barreiras económicas e sociais, este longo e complexo caminho encontre um porto seguro, onde a inclusão seja uma prioridade permanentemente revista, seja através do design seja através das restantes vertentes já referidas, ou mesmo, sendo isto o ideal, que todas estas vertentes trabalhem em conjunto com o intuito de dotar os museus e os espaços culturais da RAM de estruturas capazes de difundir a nossa história, a nossa cultura e a nossa identidade a todos os que nos visitam.

As análises de algumas situações concretas, apresentadas em seguida foram conduzidas tendo em vista determinar o grau de concretização dos princípios de inclusão mencionados, e baseados em conversas mantidas com os diretores e funcionários dos museus, assim como baseados numa observação direta realizada aquando das visitas a alguns museus da RAM. Estas análises têm como principal objetivo ter uma perceção da situação da inclusão dentro do panorama cultural da Região e visam também tentar avaliar o nível de preparação destas instituições culturais para responder aos desafios colocados pela inclusão e pela exclusão social e cultural. Outro objetivo que esteve no cerne destas análises foi também a tentativa de tentar avaliar o papel que o design tem nos museus da região e por fim o investimento que é realizado, seja a nível económico seja a nível de capacitação dos recursos humanos e infraestruturas, para a implementação de medidas inclusivas e averiguar se existem planos futuros para que estas instituições possam dar uma resposta a todas as situações relacionadas com a dinamização da cultura, do seu espaço e promover espaços culturais mais inclusivos. As análises foram realizadas seguindo um conjunto de temas que achamos pertinentes e que estão descritas mais abaixo. Dada a situação de pandemia que nos encontramos, um fator negativo foi o facto dos museus terem estado encerrados durante alguns meses, o que tornou a tarefa de visitar cada espaço em algo difícil.

Para conseguir uma análise consistente e clara, além de algumas visitas a museus, nomeadamente ao Museu da Quinta das Cruzes, onde foi possível questionar diretamente a pessoa responsável pela visita e observar certas particularidades do edifício, as restantes comunicações foram feitas via *email* com os diretores dos museus, como no caso particular da Casa-Museu Frederico de Freitas, onde as respostas foram muito esclarecedoras. Para a análise realizada ao Museu de Arte de Sacra, recentemente elevada a Fundação, além da observação direta realizada uns meses antes do estado de emergência decretado pelo governo português, foi possível contar com as explicações úteis do Professor Martinho Mendes, funcionário que pertence à equipa do Museu de Arte Sacra do Funchal, que teve a generosidade de enviar material bibliográfico para servir de suporte para a nossa dissertação.

9.1 - Análise de situações concretas

9.1.1 - Casa-Museu Frederico de Freitas

a) Descrição da entidade e caracterização do espaço e espólio museológicos

A Casa-Museu Frederico de Freitas situa-se na zona histórica de São Pedro, no centro do Funchal, e destaca-se pelo seu prédio de tons avermelhados, desenrolando-se a fachada ao longo da Calçada de Santa Clara. A construção original remonta ao século XVII, sendo conhecida como Casa da Calçada e pertencendo aos Condes da Calçada. Mais tarde, no século XIX é referida como palácio pela imprensa da altura e desde então, tem sofrido diversas intervenções e remodelações até aos nossos dias. No ano de 1941, o prédio é adquirido por Frederico de Freitas, um advogado e notário da região, falecido em 1978. Frederico de Freitas viveu neste prédio durante cerca de 40 anos, colecionando um grande número de peças de arte que hoje em dia integram definitivamente o património cultural madeirense. As obras adquiridas pelo advogado nascido na Madeira dividem-se entre obras de escultura, mobiliário, pintura, gravuras e peças de cerâmica, sendo “a colecção de gravuras antigas da Madeira (...) uma das mais importantes da ilha” (Silva, 2003: 129).

Quem visitar a Casa-Museu tem à sua escolha três percursos diferentes. Se o desejar, pode visitar a Casa da Calçada, que reúne as vivências de outros tempos e conhecer o Jardim sobre a Calçada. O outro percurso, em nossa opinião mais cativante, é a Casa dos Azulejos, que nos leva numa viagem que começa no longínquo século XIII. Por esta via podemos ficar a conhecer diversas peças do Oriente, de África e da Europa, viajando pela época medieval, através de peças de origem portuguesa. Podemos encontrar também diversos fragmentos de azulejos e painéis, por ordem cronológica. Como se deduz, o museu possui um vasto conjunto de azulejaria, onde “Os seus principais conjuntos são constituídos por azulejos de produção portuguesa do século XVII, em grande parte provenientes de demolições na Ilha da Madeira” (Silva, 2003: 128). Por fim, o museu dispõe de exposições temporárias que também podem ser visitadas, completando assim os três percursos que a Casa-Museu oferece para os seus visitantes.



Figura 1 - Fachada da Casa-Museu de Frederico de Freitas © Museus Madeira

b) Caracterização da escala do museu, situação institucional e fontes de financiamento

A Casa-Museu Frederico de Freitas possui uma área útil ocupada que corresponde a uma área total de 3.849,39 m², em que a área bruta edificada possui 3.186,79 m². A área exterior

da Casa-Museu tem uma dimensão de cerca de 662,60 m². No que toca ao número de funcionários, neste momento a Casa-Museu Frederico de Freitas possui um total de 17 funcionários, sendo que dois estão a exercer funções em regime de destacamento pela Secretaria Regional de Educação e um funcionário que está a desempenhar funções ao abrigo do Programa Mais, que é uma medida que apoia a integração de subsidiários.

No plano das visitas, o número médio de visitantes mantém-se relativamente constante desde o ano de 2013, onde o número médio de visitantes foi de 12.267, com predominância de visitantes oriundos do estrangeiro, que representam cerca de 8.521 de visitas. Em 2014 a Casa-Museu obteve uma média de 12.013 visitantes e no ano a seguir, em 2015, 11.969 pessoas visitaram o espaço museológico. A partir do ano de 2016 assistimos a um aumento das visitas, com as visitas ao museu a atingirem uma média de 13.783, aumentando para 14.097 em 2017. É no ano de 2018 que notamos um aumento mais acrescido de visitantes, situando-se a média nas 17.321 visitas. Em 2019, último ano civil completo, as visitas tiveram um decréscimo para uma média de 12.512 visitas, que em 2020, devido à pandemia de COVID-19 deverá ter um decréscimo ainda maior, apresentando-se também como um desafio para os museus, no geral, tentarem criar estratégias para atrair novamente mais visitantes. Em relação à tipologia das visitas, são mais os turistas a visitar a Casa-Museu, como já mencionado, sendo a fatia menor das visitas de portugueses oriundos de Portugal Continental, oscilando a média dos últimos anos entre as 300 e as 400 visitas anuais. As visitas no âmbito das atividades escolares também representam uma fatia importante das visitas com uma média de 2.000 visitas anuais. Será importante num futuro próximo avaliar quais os grupos que menos visitam a Casa-Museu, a fim de implementar novas ideias que atraiam estes grupos que menos se deslocam ao espaço.

Em relação às fontes de financiamento e não tendo os museus orçamento próprio, a principal fonte de financiamento pública da Casa-Museu Frederico de Freitas é o Orçamento do Governo Regional da Madeira.

c) Investimentos, plano e concretização da Inclusividade

Apesar de não existir nenhum plano formal em vigor no que respeita às práticas inclusivas, a inclusão tem uma enorme influência nas práticas museológicas da Casa-Museu. Sendo o motivo as dificuldades financeiras que impossibilitam a implementação de um plano formal desta magnitude, tem partido sempre da iniciativa própria da equipa do museu em tentar usar os princípios da inclusão possíveis para abraçar a visita de pessoas com incapacidade ou deficiência, fazendo uso do orçamento limitado disponível. A título de exemplo, os conteúdos que são produzidos possuem uma linguagem acessível e direta, facilitando a visita às pessoas com algum tipo de deficiência ou incapacidade ao nível cognitivo. Sendo esta uma prática diária, os responsáveis da Casa-Museu Frederico de Freitas tentam, na medida do possível, responder aos desafios da inclusão e já possuem algumas infraestruturas tais como rampas amovíveis, cadeiras de rodas e bancos portáteis, que facilitam o percurso de visitantes que possuam dificuldades de mobilidade. De resto, ao colocar rampas amovíveis é minimizado o uso de escadas, sendo que “A eliminação de degraus traz vantagens não só para os visitantes, mas também para os funcionários que transportam objectos e equipamento dentro do museu” (Colwell & Mendes, 2004: 38). O museu possui serviços educativos que incluem pessoas com deficiência e diversas incapacidades, que juntamente com os seus acompanhantes conseguem visitar a Casa-Museu e participar das diversas atividades educativas que o espaço oferece. Há a consciência de que, tal como tenho vindo a referir ao longo desta dissertação, o caminho a percorrer ainda é longo e que ainda há muito trilho a desbravar. Notamos que o espaço carece de melhorias a nível das acessibilidades, desde logo o espaço exterior, pelo facto do edifício se encontrar numa zona de acesso íngreme, que daí constitui um problema de acesso. A nível de equipamentos inclusivos, a Casa-Museu não possui áudio-guias, descrições em suporte de áudio e também não possui informações em Braille. Neste caso as barreiras à inclusão ainda são algumas, mas os responsáveis do espaço mostram-se confiantes de que é possível melhorar e dotar a Casa-Museu de melhores equipamentos e acessibilidades, a médio e longo prazo.

O museu não possui apoios específicos e concretos na área de inclusão, porém a DRC tem apostado em diversas formações relacionadas com os temas da inclusão e acessibilidades, no âmbito geral da museologia da região, assunto que ganha cada vez mais destaque a nível

global. A juntar a isto, a Associação Acesso Cultura promove alguns encontros e debates que visam a sensibilização acerca das boas práticas da inclusão.

Num contexto mais prático, se uma pessoa com deficiência quiser visitar a Casa-Museu tem duas opções: se a visita for previamente agendada, no caso de se pretender usufruir dos serviços educativos que o espaço dispõe, é feita uma preparação atempada com a instituição de onde são originários os visitantes. Nesse caso são combinados os conteúdos e o percurso a realizar, sempre de acordo com as características de cada indivíduo ou grupo que pretende visitar o local. Caso seja uma visita a título individual ou ocasional, o visitante pode seguir o roteiro museológico previsto, onde os funcionários estarão prontos a ajudar em caso de necessidade. Esta opção seria mais funcional se a Casa-Museu já dispusesse de outros meios para que estas pessoas pudessem ser mais autónomas, no contexto da visita ao espaço cultural. Sendo a Casa-Museu um espaço que promove diariamente um papel social e cultural ativo, existem ainda diversas barreiras a ultrapassar, barreiras essas que são transversais a outros espaços culturais, tais como as dificuldades financeiras: o facto de existirem verbas limitadas impedem uma promoção maior e mais assertiva da inclusão. Sendo que as funções de um museu passam pela inventariação, investigação, conservação, entre outras funções fundamentais, poucas vezes sobram verbas para este tipo de soluções, que apesar de serem importantes nos dias que correm, ficam muitas vezes congeladas, aguardando novas verbas para um investimento que é muito específico. No caso deste edifício e segundo a Dra. Ana Margarida Camacho, diretora da Casa-Museu, algo desta ordem de grandeza necessitaria de um projeto muito específico, com um investimento adequado, de forma a responder a todos os desafios da inclusão, particularmente nos espaços interiores.

Por fim, para a diretora da Casa-Museu, o design é uma área fundamental neste e em qualquer tipo de projeto, uma vez que uma equipa e um projeto destes deve incluir profissionais multidisciplinares, que estejam atentos à evolução da inclusão e das acessibilidades, para que dessa forma possam contribuir ativamente na apresentação de soluções viáveis para que a inclusão seja bem-sucedida. Desde logo, tal como tem sido apanágio ao longo da nossa dissertação, vemos que de facto o design torna-se num aliado fundamental num projeto desta ordem, dado que “o design é, visto, cada vez mais, como um

processo fundamental, centrado na conceptualização criativa das nossas comunicações, dos nossos produtos, sistemas e das nossas estruturas sociais” (Lourenço, 2018: 37). Por fim, como sugestão, tendo já a Casa-Museu um blogue, algo que tem caído em desuso nos últimos anos, dado o aumento da influência das redes sociais e dos *websites* mais modernos, deveria ser criado o *site* da Casa-Museu, com todas as informações relevantes e adaptado às questões de acessibilidade na *web*, tendo informações em áudio para pessoas, por exemplo, com deficiência visual. O design poderia ter outro contributo importante, ao tornar o *site* apelativo ao público mais jovem e criando formas de interação com todos os públicos.

9.1.2 - Museu da Quinta das Cruzes

a) Descrição da entidade e caracterização do espaço e espólio museológicos

O Museu da Quinta das Cruzes foi aberto ao público no ano de 1953, com o nome de Casa-Museu “César Gomes”. Foi formado a partir doação de César Filipe Gomes, ourives madeirense, à qual se veio juntar o legado do colecionador João Wetzler, tendo este espólio inicial sido sucessivamente enriquecido por aquisições posteriores. A atual coleção permite seguir a evolução local, em diferentes épocas históricas, ao nível das Artes Decorativas, assim como ajudam a traçar o perfil social e cultural da história e povoamento da Ilha da Madeira. Ao nível físico, este espaço e edifício, em conjunto com o seu vasto jardim, remontam à altura do povoamento da região, sendo assim dos locais mais emblemáticos da ilha. O edifício onde se insere o museu é assim uma peça patrimonial de particular importância. Antes de ser elevado a museu serviu de habitação a diversas famílias de renome da Madeira, tendo sofrido várias remodelações ao longo do tempo, a última das quais no século XX, fruto das necessidades da época e da constante evolução da economia da região. Este museu é parte fundamental da herança da Região, dada a sua história e importância sendo um ícone para as diversas gerações de madeirenses e para um público mais jovem, dado que permite fazer uma viagem até ao passado e conhecer as suas raízes culturais, uma vez que conhecermos a nossa história, permite-nos preparar o futuro da melhor maneira e o museu tenta transmitir esta linha de pensamento ao longo da sua coleção.

Ao falarmos do espólio e das coleções, vemos que o museu “foi acumulando coleções que abrangem a pintura, cerâmica, gravuras e desenhos, mobiliário, escultura desde o século XV até ao século XX, bem como coleções mais pequenas – vidros, têxteis, instrumentos musicais, metais e meios de transporte” (Sousa, 2015: 12). Podemos encontrar, ao longo da visita, peças de mobiliário inglês, francês e português que chegam até nós desde o século XVIII. O museu possui também uma inigualável coleção de pratas doadas por João Wetzler. A estas coleções juntam-se as peças de ourivesaria que foram doadas por César Gomes, fundador deste museu e uma coleção de glíptica, também ela muito interessante. Quem visitar o museu pode ainda observar a coleção de arte flamenga e diversos armários copeiros. Um espólio com objetos trazidos do oriente, sendo os contadores os mais predominantes. No geral, o museu possui cerca de 3.800 peças de arte que foram chegando através de doações, aquisições por parte da própria equipa do museu e através de legados deixados pelo fundador ou por pessoas com relevância na Região.

Além do vasto e rico espólio que se situa no edifício do museu, temos ainda a destacar o conhecido jardim da Quinta das Cruzes, cujo seu início data de 1956. Neste jardim eram guardados artefactos de índole arquitetónica com relevância histórica, onde se destaca, por exemplo, o Pelourinho da Cidade do Funchal e janelas manuelinas, que se supõe terem vindo dos hospitais ordenados construir por D. Manuel I, antigo rei de Portugal.



Figura 2 - Janela Manuelina © Pedro Tranquada, 2019

b) Caracterização da escala do museu, situação institucional e fontes de financiamento

Em relação à área total do Museu da Quinta das Cruzes, a mesma ocupa cerca de 10.000 m², não possuindo o museu, até à data de contato com os seus responsáveis, dados sobre a área útil da implantação do mesmo. No plano da quantidade de funcionários que exercem funções no Museu da Quinta das Cruzes, há a referir que são dezanove profissionais, sendo dezassete funcionários do quadro da Secretaria Regional do Turismo e Cultura/Direção Regional da Cultura e dois docentes em regime de destacamento do quadro da Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia. No último ano de 2019, o Museu da Quinta das Cruzes recebeu um total de 36.863 visitantes, divididos entre estudantes dos vários níveis de ensino, turistas estrangeiros e nacionais e residentes na Região. É esperado, tal como nos outros museus, um decréscimo de visitas no ano de 2020, devido à situação pandémica global, tal como observado no panorama regional e um pouco por todo o mundo.

O museu da Quinta das Cruzes não possui autonomia financeira, sendo pública a principal fonte de financiamento do museu, estando incluída no Orçamento do Governo Regional, notando assim que é um caso recorrente da maioria dos museus da Região Autónoma da Madeira.

c) Investimentos, plano e concretização da Inclusividade

O Museu da Quinta das Cruzes possui, segundo foi apurado, um serviço de cariz público e inclusivo, com uma política cultural focada em acolher e atender qualquer visitante, independentemente das suas possíveis limitações físicas ou cognitivas. No regulamento interno do museu, destaca-se o Artigo nº 44, que está escrito a pensar em todas as pessoas com alguma deficiência ou incapacidade. Sabendo de antemão que promover e aplicar os princípios de inclusão é um caminho que só pode ser feito através dos esforços conjuntos de vários setores da sociedade, o planeamento e dinamização cultural do museu é feito tendo em mente estes objetivos da inclusão e promoção de uma sociedade e de uma cultura mais inclusiva. Os apoios para que estes princípios de inclusão sejam postos em prática são alguns. Um dos exemplos de apoios existentes para a inclusão e dinamização dos museus, é

o programa ProMuseus, que tem como principal finalidade criar um incentivo para a preservação do património cultural e aprimorar os serviços prestados pelos museus. Infelizmente este apoio não se destina a museus que são da tutela das direções regionais de cultura, onde se enquadra o Museu da Quinta das Cruzes. O outro apoio existente e que já foi por nós mencionado é a Associação Cultural - Acesso Cultura, que se dedica à criação e dinamização do acesso à cultura e à sua fruição, por parte de todos, sem excluir ninguém, independentemente das suas barreiras físicas, cognitivas e sociais. Continuam, na nossa opinião, a faltar apoios especializados e direcionados na sua totalidade à criação e implementação de estratégias para tornar este e outros museus acessíveis, quer fisicamente, quer intelectualmente, algo que seria benéfico para a afirmação de uma cultura inclusiva na RAM e um pouco por todo o território nacional. O facto de os museus e até os espaços culturais no geral enfrentarem uma falta cada vez mais acentuada de recursos humanos e também de meios para implementar as estratégias planeadas e pretendidas por todos, acaba por ter uma grande influência nas políticas de inclusão, que seriam implementadas de forma muito mais célere caso a disponibilidade de recursos fosse de maior dimensão. Esta questão poderá ter efeitos ainda mais nefastos, uma vez que com a pandemia de COVID-19 os orçamentos correm sérios riscos de serem revistos, como forma de contenção da despesa prevista no Orçamento do Governo Regional.

No plano da diversidade cultural e segundo referido pela Dra. Gabriela Nóbrega, técnica superior ao serviço do Museu da Quinta das Cruzes, o mesmo foi um dos pioneiros a se debruçar sobre este conceito. A própria coleção presente no museu é o espelho da diversidade cultural, que faz parte do discurso museológico que podemos encontrar neste espaço. Assim, a diversidade cultural é sempre ponto assente na herança cultural do museu, assim como a mesma se encontra representada nos diálogos entre os visitantes e a coleção que podemos encontrar no Museu da Quinta das Cruzes.

Baseando-me nas observações feitas aquando da visita a este museu, noto, desde logo, que a nível do design e das acessibilidades, ainda há um longo caminho a percorrer. Pude observar que a nível do design de comunicação e expositivo, particularmente em relação ao percurso museográfico e ainda a nível da sinalética e acessibilidades, o museu apresenta algumas lacunas que se impõe solucionar, por forma a tornar o museu mais inclusivo.

Também no plano digital observamos algumas falhas, desde logo no *website* do museu, que não possui algumas informações relevantes, tais como um quadro cronológico das exposições passadas, atuais e futuras, assim como eventos que já se sucederam no espaço e outros eventos a realizar. Este problema a nível de comunicação externa é um fator importante a resolver do ponto de vista das acessibilidades, dado que impossibilita a consulta daqueles que estão incapacitados de visitar o museu, mas que querem aprender ou conhecer o mesmo.

O museu está preparado para que a sua visita possa ser feita de forma autónoma, sem que para isso seja necessário um guia a acompanhar o percurso. Porém, pode notar que a informação está pouco estruturada e chega a ser um pouco cansativo pelo facto de que a grande mancha de texto que acompanha algumas peças é demasiado extensa e nada apelativa visualmente. Vivemos numa altura em que deve ser privilegiada a relação museu/visitante, pelo que se assume como fundamental desenvolver estratégias que possam aproximar as pessoas do museu, sobretudo no momento da visita, com o objetivo de levar mais público ao museu e criar engajamento com as peças. No caso da equipa do museu receber pessoas com algum tipo de deficiência, primeiro é feita uma abordagem no sentido de se saber qual a deficiência ou incapacidade para a resposta ser a melhor possível. Em caso de ser uma pessoa com mobilidade reduzida, a mesma terá que fazer a sua entrada pelos acessos situados no rés-do-chão e também no primeiro andar. No caso específico de um deficiente visual ou um visitante com incapacidade ao nível da visão a visita autónoma pode ser realizada com recurso de fichas em *braille*, dado que o museu não dispõe de audioguias. No caso das peças, é permitido ao visitante do museu tocar em algumas, contribuindo para uma experiência estética mais autónoma e agradável, tendo sempre como prioridade a individualidade da pessoa. É permitido também a entrada de um cão-guia, em casos particulares, que pode acompanhar o visitante enquanto visita o espaço museológico. Em todo o caso, aquando da visita de um grupo ou de indivíduos portadores de deficiência, a equipa do Museu da Quinta das Cruzes esforça-se por corresponder às expectativas, dando uma resposta direta e que garanta da melhor forma a fruição das obras por parte dessas pessoas. Dando como exemplo a sala de glíptica³³, notamos que esta possui um ecrã tátil que podemos explorar e ficar a conhecer quais as pedras que estão expostas, desvendando um pouco mais da sua história.

³³A arte de gravação em pedra dura.

No entanto, a nível ergonómico este ecrã está colocado a uma altura que impossibilita desde logo que uma pessoa numa cadeira de rodas consiga ter acesso ao ecrã, assim como conhecer a exposição física, uma vez que a nível expositivo esta coleção encontra-se a uma altura que só uma pessoa em pé consegue observá-la. Note-se que este ecrã táctil é o único dispositivo deste tipo que encontramos em todo o museu.

No caso particular do design gráfico e da sinalética, volto a notar algumas características que merecem destaque pela negativa. Creio que deveria ser feita uma aposta mais robusta nesta vertente, uma vez que a componente gráfica do design possui um papel importante no percurso museológico e na composição das exposições ao longo do museu, contribuindo para um equilíbrio visual que poderá causar uma sensação de conforto aos visitantes, sabendo que a informação está acessível e que poderão encontrar todos os dados essenciais que desejam. No caso das infografias, que encontramos ao longo do percurso, conseguimos notar alguns erros a nível de design, como por exemplo as manchas de texto de língua inglesa estarem quase ao nível do solo, fazendo com que os visitantes tenham que se agachar para conseguirem ler. Este é nitidamente um fator menos positivo, porque faz com que um público turista mais velho tenha que se esforçar para ler a mesma, podendo causar algum tipo de lesão, uma vez que, como já foi mencionado, grande parte do turismo da RAM é constituído por uma faixa mais envelhecida. Além da localização da mancha de texto não ser a mais apropriada, a cor cinza deste texto sob fundo encarnado faz com que a leitura se torne quase impercetível e difícil. A sinalética é quase inexistente e as legendas das peças são muito limitadas, causando dificuldades a quem opta por realizar uma visita autónoma ao museu, mostrando que as pessoas “Precisam do apoio interpretativo que os curadores, pedagogos e projectistas lhes dão” (Boylan, 2004: 101). Considerados estes fatores, entendo que deveria ser feito um redesign da comunicação do museu, tanto a nível interno como externo, criando condições para que haja uma interação mais consistente entre o próprio museu e quem o visita, melhorando significativamente a perceção das coleções e do seu enquadramento histórico. Noutros aspetos, “exige alterações de maior expressão, a fim de ajustar, continuamente, a coerência do discurso museológico, proporcionado pelas colecções, às memórias, realidades e condicionantes físicas do próprio edifício” (Silva, 2003: 89), sendo que este museu não está totalmente equipado para permitir visitas por parte de pessoas com alguma deficiência ou incapacidade física, uma vez que “as áreas mais

críticas para acessibilidades são a entrada do edifício, as saídas de emergência e os banheiros, além das áreas expositivas e outras áreas de serviço” (Cândido, 2014: 44). Tal como na sala de glíptica, onde identifiquei diversas falhas na acessibilidade, ou a sala onde se encontra a coleção de pratas, uma das coleções mais importantes e valiosas do espólio do Museu da Quinta das Cruzes, que é prova viva desta falta de acessibilidades, dado que ao invés de uma pequena rampa que permitiria o acesso a uma pessoa com cadeira de rodas, possui um degrau que impossibilita o acesso a estes visitantes, com a desvantagem de ser uma coleção belíssima de enorme valor que fica por conhecer.

Em modo de conclusão, sendo o Museu da Quinta das Cruzes um dos ícones culturais da Região Autónoma da Madeira, pelo teor das suas coleções mas também porque o edifício está presente deste os tempos do povoamento inicial, deveria ser feita uma aposta sólida a nível do design, das acessibilidades e da inclusão, de forma a poder ser visitado por mais pessoas, promovendo boas práticas de comunicação, tanto interna como externa e também a nível digital, no *website* do museu, facilitando a procura da informação por parte de quem quer conhecer o museu e a sua história. No campo das acessibilidades físicas, uma sugestão é a colocação de rampas de acesso ao longo do museu e sobretudo na entrada das salas de exposição e acessos aos pisos inferior e superior, impedindo que os grupos de pessoas com deficiência se sintam excluídos. Deveria ser criada uma equipa de design permanente, que trataria de promover uma comunicação gráfica mais consistente com o panorama museológico atual, promovendo o museu internamente e externamente. Segundo a técnica superior Gabriela Nóbrega, seria muito importante a presença de profissionais da área do design para prestarem estes serviços museológicos e que fossem implementados e criados materiais de suporte educativo e mais interativos, de forma a abrangerem uma maior parte dos visitantes, promovendo assim a diversidade cultural e a inclusão, não olhando à sua condição física, social e cognitiva dos indivíduos.

9.1.3 - Museu de Arte Sacra do Funchal

a) Descrição da entidade e caracterização do espaço e espólio museológicos

O Museu de Arte Sacra do Funchal foi inaugurado no ano de 1955 e encontra-se instalado no antigo Paço Episcopal. O edifício foi desenhado por Jerónimo Jorge, especializado nas defesas da cidade funchalense. Datado de 1594, da construção original sobrevive a secção poente, sobre a atual praça do Município. A nível arquitetónico apresenta um estilo maneirista tendo sofrido melhorias entre os anos 1675-1682. Após o Terramoto de 1748, sofre danos muito grandes, tendo sido realizadas novas obras de reedificação para minimização desses danos. Ao nível do espólio, destacam-se os núcleos de pintura Flamenga dos séculos XV e XVI, de Escultura e Ourivesaria, com ênfase no acervo de Arte Portuguesa dos séculos XV e XVIII. No que refere ao seu caráter institucional:

“O Museu não tem documento de aprovação da instituição, pois resultou da vontade do Bispo do Funchal, após um acordo celebrado com a Junta Geral do Distrito Autónomo, que ficou responsável por um subsídio anual para a manutenção do Museu, o qual se mantém através do Governo Regional” (Silva, 2003: 96).



Figura 3 - Escadaria do MASF © Jornal da Madeira

b) Caraterização da escala do museu, situação institucional e fontes de financiamento

Neste caso em concreto, devido à situação pandémica em que vivemos, que condicionou e que de certa forma continua a condicionar a vida de todos e em particular, das entidades culturais, não foi possível obter estes dados, que decerto enriqueceriam a análise desta bela e rica instituição cultural.

c) Investimentos, plano e concretização da Inclusividade

De acordo com o nosso inquérito, o MASF possui a consciência de que existe uma falta de respostas no que toca às acessibilidades culturais que se estendem a qualquer tipo de pessoas com deficiência ou com qualquer tipo de incapacidades físicas ou cognitivas. Apesar disto, e de modo a tornar, dentro do possível, o museu mais acessível a todos os tipos de públicos, esta questão tem se tornado mais falada e discutida no âmbito da equipa, dentro de todas as limitações que um edifício do século XVIII coloca pela frente. Assim, há um esforço, por parte da equipa do MASF em tentar minimizar algumas das barreiras a nível da comunicação, seja ela gráfica ou a nível de conteúdos relativos às exposições, e também no que toca às barreiras físicas, sendo este o maior desafio que se coloca, de forma a permitir um acesso universal ao espaço e às coleções por parte destes públicos. Desta forma, podemos afirmar que as práticas inclusivas estão bem presentes no contexto do MASF e assumem-se como desafio a ultrapassar, a fim de garantir um bom acolhimento destas pessoas por parte do museu e da mesma forma garantir a sua segurança e bem-estar. Em relação à noção de diversidade cultural, sendo este um museu eclesiástico³⁴, ou seja, com fortes ligações à diocese, logo com um enquadramento religioso particular, está, no entanto, aberto às pessoas crentes e não crentes, respeitando qualquer *background* cultural que exista. Esta é uma forma de promover a ideia de que o MASF é universal nesse sentido, priorizando a diversidade de públicos. No que se refere aos apoios para a inclusão, é de referir que não têm surgido apoios

³⁴Um museu eclesiástico é uma instituição museal tutelada por uma entidade eclesiástica. Estas entidades podem ser, a título de exemplo, dioceses ou paróquias ou até associações de fiéis, entre outros organismos da Igreja Católica. É um espaço onde se prolonga a ação da Igreja no mundo, sendo esta a sua missão. Possui então uma função pastoral, conotada à cultura. É esta função pastoral que o torna diferente das outras tipologias de museus e sobre a qual giram as tradicionais funções museológicas.

específicos nesse sentido. Porém a nível nacional, as instituições de âmbito cultural são livres de apresentar os seus projetos ao programa ProMuseus³⁵. O MASF concorreu e foi aprovado na área da acessibilidade e inclusão, o que representa um passo importante na transformação e otimização do museu no que toca a estes temas. A execução deste projeto, por parte do MASF, já foi iniciada e está a ser orientada pelas técnicas do museu.

Num contexto mais prático, pessoas com limitações físicas e portadoras de cadeira de rodas estão impossibilitadas de visitar o museu. Isto acontece porque os acessos aos pisos superiores do edifício são realizados por escada, o que se torna numa barreira que neste momento é impossível ultrapassar. Se no futuro se proporcionar, o MASF pretende, através de um projeto mais extenso, a nível da sua arquitetura, eliminar esta barreira física de enorme importância. Nesta fase, só o piso térreo do museu é que se encontra em fase de adaptação, através do apoio já mencionado do ProMuseus, estando atualmente a serem colocadas rampas de acesso à loja do museu, à receção e sala de exposições temporárias, que também se situa neste piso. No que se refere à visita por parte de pessoas com deficiências sensoriais ou incapacidade visual e auditiva, o MASF ainda não possui conteúdos em Braille nem audioguias, o que implica também mais investimento, mas que tornaria o museu mais acessível e mais universal. O campo do design é fortemente valorizado no contexto do MASF e considerado indispensável para uma equipa técnica de um museu. No caso das práticas inclusivas, o designer trabalha em conjunto com toda a equipa, sendo que através da comunicação gráfica e visual existe a tentativa de chegar ao máximo de públicos possível. Muitas das tarefas do designer, no museu, passam por trabalhos que incidem sobre o seu espaço físico, design de objetos, os elementos que compõem as exposições e claro, o trabalho gráfico que é feito a nível físico e digital, que se alarga até às práticas de inclusão e de acessibilidades.

Sendo o Museu de Arte Sacra do Funchal um local com um papel social e cultural de renome, e sendo um dos museus mais conhecidos e importantes da RAM, urge tornar o museu acessível para que todos, sem exceção consigam conhecer as coleções que estão ligadas à

³⁵O Programa de Apoio a Museus da Rede Portuguesa de Museus (ProMuseus) visa incentivar a qualificação dos museus portugueses, contribuir para a manutenção e preservação do património cultural e ajudar a tornar melhor a prestação de serviços ao público dos museus. Está direcionado para todos os museus da Rede Portuguesa de Museus, excetuando espaços museológicos que dependem da administração central.

história, arte, cultura e religião da Madeira, coleções que se estendem ao longo de 500 anos. Conseguimos notar, que apesar da consciência verificada no que se refere ao facto da inclusão e acessibilidades estarem na ordem do dia, e que é necessário unir esforços para eliminar as barreiras existentes, o MASF possui ainda sérias barreiras à inclusão física e cognitiva, sendo evidente que o foco deve ser colocado nestas questões o mais brevemente possível. Assim, urge fazer uso dos princípios do design inclusivo e “conceber e produzir produtos, serviços ou ambientes adequados a esta diversidade humana, incluindo crianças, adultos mais velhos, pessoas com deficiência, pessoas doentes ou feridas, ou, simplesmente, pessoas colocadas em desvantagem pelas circunstâncias” (Simões & Bispo, 2006a: 8) de forma a tornar um museu que se apresenta como um *ex-libris* da região, num espaço que pode atrair ainda mais interesse por parte de outros públicos e ajudar a difundir toda a história que possui.

10 - Conclusão

Ao longo desta dissertação de mestrado tentei demonstrar a importância de construirmos uma cultura acessível a todos através da inclusão, tendo sublinhado a importância que o campo do design tem para tornar esse processo, complexo e moroso, numa realidade. Pude constatar, através de uma pesquisa realizada em várias vertentes que foram efetuadas diversas tentativas ao longo dos anos para passar à prática estas ideias, mas muitas vezes estas tentativas esbarraram em diversos obstáculos que tornaram o processo em algo mais difícil e moroso que o previsível. O design surge claramente neste contexto como uma forma de alargar o campo da inclusão e das acessibilidades através de novos projetos e da implementação de novas soluções que promovam não só a cultura, mas também a própria identidade de uma sociedade, materializada no seu património e na sua história. Criam-se por esta via condições para que um número cada vez maior de pessoas possa usufruir de algo que é seu por direito. Pude também observar que os caminhos que levaram à exclusão, algo que já remonta ao início do desenvolvimento da civilização ocidental, chegam até nós como uma longa e pesada herança. Desta forma, ao vermos que ainda existe um longo caminho a percorrer, a cultura e o design deverão ser apostas sólidas e robustas nos processos de mudança de mentalidades e no que se refere à implementação de estratégias que permitam romper de vez com as diferenças entre as pessoas, fazendo-lhes ver que existe uma

possibilidade real de aprendermos a viver com as nossas diferenças, respeitando-nos uns aos outros. Tal experiência pode ser enriquecedora e potenciar novas formas de encarar a cultura e ao fazê-la chegar a grupos que há partida não conseguem usufruir da mesma, perdendo estes uma parte importante da sua vida social e intelectual, ficando para trás num mundo que é cada vez mais complexo e competitivo, mas perdendo igualmente a sociedade em que inserem, na medida em que se priva de todo um conjunto de possibilidades para a produção de novos sentidos.

Em Portugal assistimos a um esforço para romper algumas barreiras e na Região Autónoma da Madeira temos vindo a assistir a alguns bons exemplos de inclusão e tentativas de tornar alguns museus e espaços culturais acessíveis, faltando por vezes recursos humanos com formação adequada, capazes de dotar os museus com conhecimentos e estruturas de apoio à inclusão e acessibilidades. Podemos igualmente concluir que muitos museus e espaços de índole cultural tentam ainda resistir a uma mudança que deveria ser evidente e que terá que ser feita gradualmente se se pretende acompanhar a evolução contemporânea do mundo da cultura e do design. Porém, falta ainda muito terreno a desbravar, num caminho que passa também pelo fazer com que as leis que já existem há algum tempo e que se vão reinventando, saiam do papel e surjam no plano da sua aplicação, para “obrigar” os museus a infletir caminho o quanto antes, para captação de novos públicos, principalmente aqueles que querem visitar um museu e não possuem condições de acessibilidade físicas e comunicacionais para o fazer. Aqui, mais uma vez, sai reforçado o papel que o design pode ter na agilização destes processos e na promoção da cultura. É necessário referir ainda que, tal como foi argumentado, o turismo cultural poderá ser uma excelente oportunidade para gerar riqueza económica e também cultural, ao apostar numa vertente do turismo que vem ganhando mais adeptos e que poderá servir para impulsionar caminhos de inclusão e acessibilidades a públicos de faixas etárias mais elevadas que também pretende ter acesso aos espaços museológicos e culturais, numa troca de experiências onde todos sairão a ganhar.

Por estas e por outras razões é de extrema importância que se continue a desbravar caminho nestes campos, tanto na Região Autónoma da Madeira como também em Portugal, tentando alterar a forma como as pessoas entendem a deficiência e tentando combater também as

outras formas de exclusão social, trabalhando para uma sociedade inclusiva e socialmente responsável, onde o combate ao estigma e onde o acesso à cultura devam ser uma prioridade de todos que trabalham para atingirem esses objetivos.

11 - Referências bibliográficas

Alves, Mariana (2016), "Educação e desenvolvimento: abertura, adagio, allegro e coda", Ferreira, A., Silva, A., Wong, B., Justino, D., Rodrigues D., Hanushek, E., Azevedo, J., Rosa, M., Alves, M., Seabra, M., Sousa, M., Vieira, M., Carvalho, M., Aubyn, M., & Teixeira, P., *Conferência Internacional - Educação e Desenvolvimento - Escola e sociedade*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 131-143.

Alvino-Borba, Andreiley, & Mata-Lima, Herlander (2011), "Exclusão e inclusão social nas sociedades modernas: um olhar sobre a situação em Portugal e na União Europeia", *Serviço Social & Sociedade*, nº 106, São Paulo, 219-240.

Anico, Marta, & Peralta, Elsa (2004), "As políticas culturais autárquicas num contexto de glocalização: processos e dinâmicas do património em Ílhavo e em Loures", *VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais*, Coimbra.

Anónimo, (2002), "Exhibitions for All: A Practical Guide to Designing Inclusive Exhibitions", *National Museums of Scotland*, Escócia: NMS Publishing Ltd.

Anónimo, (2010), "Universal Design Guidelines for NISE Network Exhibits", Boston, Estados Unidos da América: Museum of Science for the NISE Network.

Anónimo, (2014), "Mapeamento de investimentos públicos da Região Autónoma da Madeira - Infraestruturas Culturais", Funchal: Governo Regional da Madeira.

Armstrong, Felicity (2014), "Educação Especial e Inclusão: Uma perspectiva inglesa", Armstrong, F., & Rodrigues, D., *Inclusão nas Escolas*, Lisboa, Portugal: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 9-72.

Bispo, Renato (2018), *Design contra o estigma*, (Tese de Doutoramento), Aveiro: Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte.

Borges, Maria., Pereira, Helena., & Aquino, Orlando (2012), “Inclusão versus integração: a problemática das políticas e da formação docente”, *Revista Iberoamericana de Educação*, Brasil: Universidade Federal do Triângulo Mineiro.

Boylan, Patrick (2004), *Como Gerir um Museu: Manual Prático*, França: ICOM - Conselho Internacional de Museus.

Brigola, João (2011), “Perspectiva histórica da evolução do conceito de museu em Portugal”, Lopes, MM., & Heizer, A., *Colecionismos, práticas de campo e representações*, Campina Grande: EDUEPB, 43-48.

Cândido, Manuelina (2014), *Orientações para Gestão e Planeamento de Museus*, Florianópolis, Brasil: FCC Edições.

Colwell, Peter., & Mendes, Elisabete (2004), *Temas de Museologia: Museus e Acessibilidade*. Portugal: Facsimile.

Correia, Vanda., & Martins, Vera (2018), “As práticas do Design e os desafios de uma plataforma de colaboração online”, *Movimentos sociais e práticas culturais*, Portugal: Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais, 797-813.

Corrêa, Ronaldo (2006), *Design e Cultura: sintonia essencial*. Curitiba.

Costa, Thatyane (2004) “A Mundialização da cultura e os processos de homogeneização e formação da cultura global”, *Universitas - Relações Int.*, Brasília, 255-267.

Crooke, Elizabeth (2006), “Museums and community”, Macdonald, S., *A Companion to Museum Studies*. Blackwell Publishing, 170-185.

Cruz, Mariana (2016), *Acessibilidades nos centros históricos: Morro de Santa Clara, Porto*, (Dissertação de Mestrado), Vila Nova de Famalicão: Universidade Lusíada-Norte.

Desvallés, André., & Mairesse, François (2013), *Conceitos-chave de Museologia*, São Paulo, Brasil: ICOM - Conselho Internacional de Museus.

Duarte, Alice (2013), “Nova Museologia: os pontapés de saída de uma abordagem ainda Inovadora”, *Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio*, 99- 117.

ENEI (2014), *Diagnóstico de Apoio às Jornadas de Reflexão Estratégica - ICC - Indústrias Culturais e Criativas*, Coimbra.

Filho, Durval (2006), *Museu: de espelho do mundo a espaço relacional*, (Tese de Mestrado), São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Fontes, Fernando (2016), *Pessoas com Deficiência em Portugal*, Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Frascara, Jorge (2000), *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Freire, Sofia (2008), “Um olhar sobre a inclusão”, *Revista da Educação*, nº1, 5-20.

Garcia, Ana., Mineiro, Clara., & Neves, Josélia (2017), *Guia de Boas Práticas de Acessibilidade - Comunicação Inclusiva em Monumentos, Palácios e Museus*, Portugal: Turismo de Portugal.

Gardou, Charles (2019), “Pensar a deficiência numa perspetiva inclusiva”, *Revista Lusófona de Educação*, nº 19, 13-23.

Gomes, Maria., & Cunha, Marcelo (2013), “O museu como agente de transformação - a inclusão cultural”, *Cadernos de Sociomuseologia*, Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, 61-81.

Gomes, Rui., & Lourenço, Vanda (2009), *Democratização Cultural e Formação de Públicos: Inquérito aos "Serviços Educativos" em Portugal*, Lisboa, Portugal: Observatório das Actividades Culturais.

Gonçalves, Alexandra (2017), "Museus, Turismo e Sociedade - uma reflexão", *RITUR - Revista Iberoamericana de Turismo*, nº 3, Penedo, 26-67.

Goya, Pedro., Neto, Mariano., & Landim, Paula (2014), "Design e Educação: Projeto de um material didático para deficientes visual", *11º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo.

Graeff, Lucas (2018), "Interpretação do patrimônio e empoderamento cultural", *III Seminário Nacional sobre Patrimônio Histórico*, Porto Alegre, Brasil.

Guerra, Paula., & Quintela, Pedro (2007), "A Cultura como alavanca de inclusão e de participação social: uma nova geração de políticas públicas de proximidade", *First International Conference of Young Urban Researchers*, Lisboa.

Guerreiro, Augusto (2002), "Para uma comunicação mais inclusiva", *Análise Psicológica* Lisboa, 367-371.

Karayilanoglu, Gamze., & Arabacioglu, Burcin (2016), "The 'new' museum comprehension: 'Inclusive museum'", *International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design*, 84-89.

Licht, Flavia (2012), "Acessibilidade e Cultura: Porque sim? Porque não?", Cardoso, Eduardo., & Cuty, Jeniffer (2012), *Acessibilidade em ambientes culturais*. Porto Alegre: Marca Visual, 92-107.

Lourenço, Maria (2018), *Design e Inclusão - Fotografia, Aprendizagem e Organização Expositiva em Bairros Sociais de Lisboa*, (Tese de Doutorado), Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura.

Martins, Estevão (2012), “Cultura, história, cultura histórica”, *ArtCultura, Uberlândia*, nº25, Brasil, 61-80.

Martins, Guilherme (2020), *Património Cultural: Realidade viva*, Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Martins, Patrícia (2017), *Museus (In)Capacitantes: Deficiência, Acessibilidades e Inclusão em Museus de Arte*, Portugal: Caleidoscópio.

Negreiros, Dilma (2017), *Potenciar a Acessibilidade Cultural em Ambientes Culturais: um estudo exploratório em museus*, (Dissertação de Mestrado), Leiria: Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Instituto Politécnico de Leiria.

Oliveira, Marcos., & Curtis, Maria (2018), “Por um design mais social: conceitos introdutórios”, *Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade*, nº1, Porto Alegre, 20-36

Pérez, Xerardo (2009), *Turismo Cultural. Uma visão antropológica*, Tenerife: Aca y Pasos.

Pinheiro, Maria (2012),” Tipografia Inclusiva & Legibilidade”, *Convergências Revista de Investigação e Ensino das Artes*, Portugal.

Pires, Maria (2006), *Teorias da Cultura*, Lisboa: Universidade Católica Editora.

Pivetta, Elisa., Saito, Daniela., & Ribas, Armando (2014), “Avaliação de acessibilidade web com ênfase na cultura dos surdos”, Ulbricht, Vania., Vanzin, Tarcísio., & Quevedo, Sílvia, *Conceitos e práticas em ambiente virtual de aprendizagem inclusivo*, São Paulo, Brasil, 215-242.

Polistina, Kim (2009), “Cultural Literacy: understanding and respect for the cultural aspects of sustainability”, University of Glamorgan.

Quintela, Pedro., & Ferreira, Claudino (2018), “Indústrias culturais e criativas em Portugal: Um balanço crítico de uma nova 'agenda' para as políticas públicas no início deste milénio”, *Revista Todas as Artes*, nº 1, Portugal, 88-110.

Rijo, Cátia (2013), “O Design e a Cultura visual urbana”, *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, nº 12.

Rocha, Natália (2015), “Acessibilidade nos Museus: um caminho para a inclusão social”, Universidade de Lisboa, Lisboa.

Rodrigues, David (2014), “Os desafios da equidade e da inclusão na formação de professores”, Armstrong, F., & Rodrigues, D., *Inclusão nas Escolas*, Lisboa, Portugal: Fundação Francisco Manuel dos Santos, 73-102.

Rodrigues, Delfina (2016), "Sem Título", Ferreira, A., Silva, A., Wong, B., Justino, D., Rodrigues D., Hanushek, E., Azevedo, J., Rosa, M., Alves, M., Seabra, M., Sousa, M., Vieira, M., Carvalho, M., Aubyn, M., & Teixeira, P., *Conferência Internacional - Educação e Desenvolvimento - Escola e sociedade*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 89-95.

Rodrigues, Eduardo., Samagaio, Florbela., Ferreira, Hélder., Mendes, Maria., & Januário, Susana (2017), “A Pobreza e a Exclusão Social: Teorias, Conceitos e Políticas em Portugal”, Porto, 63-101.

Sarraf, Viviane (2018), “Acessibilidade cultural para pessoas com deficiência – Benefícios para todos”, *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, nº 6, 23-43.

Segal, Naomi (2015), “From Literature to Cultural Literacy”, *Humanities*, School of arts, Birkbeck University of London, Department of Cultures and Languages, Londres, 68-79

Silva, Luísa (2012), *As Lojas dos Museus e o seu Papel na Valorização e Divulgação das Instituições Museológicas da Região Autónoma da Madeira*, (Dissertação de Mestrado), Funchal: Universidade da Madeira, Faculdade de Artes e Humanidades.

Silva, Sara (2003), *Realidade Museológica no Arquipélago da Madeira - da génese à atualidade*, (Dissertação de Mestrado), Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Departamento de Ciências Sociais e Humanas.

Simões, Jorge., & Bispo, Renato (2006a), *Design Inclusivo: Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes*, Lisboa, Portugal: Centro Português de Design.

Simões, Jorge., & Bispo, Renato (2006b), *Experiências de Ensino do Design Inclusivo em Portugal*, Lisboa: Centro Português de Design.

Teixeira, Pedro (2014), “Uma perspetiva histórica da incapacidade”, Menezes, I., Loja, E., & Teixeira, P., *In/Capacidade e In/Diferença*, Porto: CIE/Mais Leitura, 105-121.

Walber, Vera., & Silva, Rosane (2006), “As práticas de cuidado e a questão da deficiência: integração ou inclusão?”, *Estudos de Psicologia*, Campinas, 29-37.

12 - Legislação

Declaração Universal dos Direitos Humanos da ONU, de 1948. Retirado de:
<https://dre.pt/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>

Lei de Base do Património Cultural, aprovada em 1985 pela Assembleia da República
Retirado de: <https://dre.pt/application/conteudo/182874>

Decreto-Lei 123/ 97, datado de 22 de Maio. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/397953>

Decreto-Lei 107/ 2001, datado de 8 de Setembro. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/629790>

Decreto-Lei 47/2004, datado de 19 de Agosto. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/480516>

Decreto-Lei 163/ 2006, datado de 8 de Agosto. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/538624>

Decreto-Lei 46/ 2006, datado de 28 de Agosto. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/540797>

Decreto-Lei 54/ 2018, datado de 6 de Julho.. Retirado de:
<https://dre.pt/application/conteudo/115652961>

Anexos

As entrevistas que em seguida se transcrevem constituem tentativas de obter respostas de diversas instituições da RAM, de modo a recolher uma amostra do panorama regional relativo aos temas da inclusão e das acessibilidades, particularmente no contexto de instituições referidas ao longo da dissertação. Incluem-se assim algumas escolas e museus da Região Autónoma da Madeira. Estas entrevistas tiveram como principal finalidade servir de apoio à minha investigação e posteriormente servir como uma base complementar e concreta para elaborar as conclusões relativamente ao tema escolhido para esta dissertação. Considerando especificamente as respostas recolhidas, a principal conclusão a que se chega é que, apesar de algumas tentativas de respostas mais bem estruturadas, nota-se que na sua maioria, algumas instituições culturais não estão preparadas para responder a um questionário acerca desta matéria. Diversas instituições foram contactadas, porém a taxa de respostas foi muito baixa, refletindo um pouco essa falta de preparação de algumas entidades para falar abertamente acerca da inclusão e das acessibilidades no panorama da RAM. Por último, é de referir que o tempo de resposta destes questionários foi influenciado pelos efeitos da pandemia que vivemos atualmente, o que resultou em alguns museus estarem encerrados e terem poucos colaboradores disponíveis no momento, estando mobilizados para a resolução e implementação dos planos de contingência e de combate ao coronavírus.

Questionário realizado ao Museu de Arte Sacra do Funchal, Martinho Mendes

1. Existe um plano traçado para promover/melhorar a inclusão? *Sim, o Museu de Arte Sacra do Funchal (MASF) tem tornado mais presente as questões de acessibilidade universal, quer na definição regulamentar e estratégica do museu, como no campo das ações no âmbito e cumprimento das funções museológicas. O MASF está instalado num edifício do século XVIII e apesar de ter sofrido obras de adaptação no final da década de 40 do século XX (tendo aberto ao público em 1955), a obras realizadas não seguiram nenhuma legislação específica da época para as questões de acessibilidade como hoje existem, sobretudo o nível arquitetónico e museográfico. Com efeito, o MASF tem tentado ultrapassar continuamente os diferentes obstáculos físicos e comunicacionais já sinalizados nesta unidade museológica e de acordo com as exigências atuais para o acesso inclusivo na fruição do património cultural, móvel e imóvel. Embora o MASF continue a resolver gradualmente algumas das barreiras ao nível do acolhimento e comunicação das suas*

coleções, melhorando a acessibilidade intelectual, gráfica e expositiva dos conteúdos e coleções, o maior desafio continua a ser a procura de respostas para os problemas arquitetónicos e físicos de um edifício antigo que não permite, ainda, um acesso universal às coleções expostas, equipamentos e diferentes atividades promovidas ao longo do ano.

2. Sentem que as pessoas com algum tipo de deficiência ou incapacidade gostariam de visitar o museu e conhecer a história das obras/artefactos? Por outro lado, sentem que estas pessoas gostariam de visitar o museu, mas não encontram condições para o fazer?

Sim. O MASF tem indicadores claros e a consciência de que tem carências na sua resposta de acessibilidade cultural universal a qualquer tipo de pessoa, sobretudo aquelas que são portadores de deficiência (limitação física, intelectual, sensorial) ou mobilidade reduzida. Estes indicadores têm sido recolhidos internamente através do diagnóstico e da observação dos públicos que acedem fisicamente ao museu (em grupos de turistas, escolas, universidades séniores) e externamente, através da participação dos seus técnicos do museu, em formações profissionais e encontros de debate, onde são trocados conhecimentos, experiências e reivindicações entre os trabalhadores de museus, e outros espaços culturais, e os públicos utilizadores desses espaços.

3. Em que termos é que a noção de “diversidade cultural” está a ser aplicada no museu, no sentido em que está preparado para receber pessoas com diversos “backgrounds” culturais?

O MASF enquanto museu diocesano, cumpre as suas funções museológicas em torno do um património cultural eclesial à sua guarda e sob a influência orientadora de uma função pastoral, aberta, desde logo, a todas as pessoas, crentes e não crentes, de um modo universal. A “diversidade cultural”, enquanto pluralidade de públicos com origens étnicas, culturais, sociais e económicas diferentes, em contacto entre si e com os conteúdos do MASF, é, com efeito, um tema inerente ao desenho, implementação e execução do programa de acessibilidade universal nas suas múltiplas dimensões (atitudinal, arquitetónica, metodológica, programática/pedagógica, instrumental e comunicacional).

4. A inclusão tem influência nas práticas museológicas? Sim, tem grandemente. O tema da acessibilidade e da inclusão no contexto dos museus é um desafio permanente que se coloca em relação ao planeamento e cumprimento das diferentes funções museológicas,

designadamente em torno daquelas que lidam mais diretamente com o acolhimento, a segurança, a exposição e a educação/mediação com os públicos.

5. Existem políticas de inclusão para criar um maior engajamento com as pessoas com deficiência? *A legislação emitida pelos órgãos governamentais, tem colocado, cada vez mais, o tema da acessibilidade no campo de ação das instituições culturais. Tem sido publicada legislação específica sobre a matéria em Portugal para orientação das práticas nas instituições. Como atrás ficou dito, o MASF tem procurado implementar as medidas necessárias para tornar o museu o mais acessível possível e de acordo com a legislação em vigor.*

6. Que apoios para a inclusão possuem? *A nível da Região Autónoma da Madeira não têm surgido programas específicos para que as instituições culturais, nomeadamente os museus, possam apresentar projetos para suprir as carências sentidas nas instituições ao nível da acessibilidade dos públicos. No âmbito nacional foi retomado em 2019, depois de ter estado suspenso alguns anos, o programa “ProMuseus - Programa de Apoio Financeiro a Museus da RPM” que nessa edição contemplou candidaturas em diferentes áreas, entre elas a da “Acessibilidade e inclusão”. O MASF apresentou uma candidatura nessa área e foi aprovado. A sua execução já foi iniciada e tem sido realizada em várias frentes e fases que poderão ser conhecidas, através a consulta do projeto com orientação das técnicas do MASF diretamente envolvidas na coordenação do mesmo (A museóloga Elisa Vasconcelos e a designer de comunicação Ana Antunes).*

7. Se uma pessoa com deficiência for visitar o museu, como seria realizada a visita? Que recursos iria ter à disposição? O percurso seria o mesmo que o de uma pessoa sem deficiência? *Os visitantes com limitações físicas (dos membros superiores, inferiores, paralisias cerebrais, em partes do corpo e deficiência do crescimento que os obrigue a utilizar cadeiras de rodas) e mobilidade reduzida (idosos, mulheres grávidas, possuidores de fraturas e amputações) encontram-se, infelizmente, quase impossibilitados de visitar o MASF porque o acesso ao primeiro, segundo e terceiro andares só é possível de ser realizado através de escadas. Este problema de inclusão só poderá ser realizado quando o MASF puder implementar um projeto mais profundo de adaptação arquitetónica, que*

integre um elevador. Só o andar do rés-do-chão está a ser adaptado, neste momento, ao abrigo do apoio do Promuseus, com rampas que permitirão aos visitantes com cadeiras de rodas, aceder à receção, à loja e à sala de exposições temporárias. A visita está ainda dificultada para os visitantes portadores de deficiência sensorial, visual e auditiva, porque falta ao museu uma atualização dos materiais em braille, e outros suportes com áudio-descrição, indicados para a interpretação e experiência significativa com as coleções e os percursos.

8. Sendo o museu um local com um papel social e cultural privilegiado, quais são as barreiras que ainda encontram para ter mais recursos e um plano bem definido que permita dotar o espaço de melhores acessibilidades e melhores recursos gráficos para conseguir cativar mais públicos com deficiência ou incapacidade? *O MASF é, de facto, um dos museus mais importante do arquipélago da Madeira pois os seus conteúdos estão ligados ao conhecimento histórico, cultural, artístico e religioso do Arquipélago da Madeira, abarcando um arco temporal com cinco séculos. Por esta razão é uma instituição com a capacidade de despertar o interesse de um público vastíssimo que, no entanto, como atrás ficou exposto, impõe sérias barreiras à inclusão de todos aqueles que, apresentando limitações físicas, de mobilidade reduzida e deficiências sensorial, se vêem impossibilidade de utilizar e aceder, com segurança e autonomia, os espaços, as exposições, os serviços e demais atividades disponíveis no museu. As dificuldades de acessibilidade estão, como já foi referido, diagnosticadas nas mais diversas dimensões, mas a sua resolução, sobretudo na área física e da arquitetura, tem dependido da existência e disponibilidade de verbas financeiras ou apoios que contemplem a resolução dos problemas identificados.*

9. Qual o contributo do design para o melhoramento das acessibilidades físicas e da comunicação acessível para que pessoas com algum tipo de deficiência tenham prazer em visitar e conhecer um museu? *O Design, nas suas múltiplas dimensões operativas, é uma área profissional indispensável dentro de uma equipa técnica de um museu. No âmbito da acessibilidade, o profissional de design trabalha diretamente com outros profissionais do museu sensibilizados para as ações e condutas inclusivas e que têm reflexão em várias áreas dentro do museu e o contacto com os públicos, tentando chegar a todos. O âmbito do design é aplicável desde as exposições no espaço físico (contemplando as áreas do design*

de objetos, dispositivos de exposição e a comunicação gráfica e comunicacional) ao espaço digital e virtual, etc. A atividade do designer no museu, sobretudo no âmbito da organização das exposições acessíveis e inclusivas (tanto as exposições temporárias, como as de longa duração) é um trabalho devidamente orientado segundo um conjunto de normas internacionais, entre elas a dos princípios do desenho universal, que são do conhecimento da museologia e dos seus profissionais.

Questionário realizado ao coordenador do Museu de Imprensa da Madeira, Dr. Lourenço Freitas

1. Existe um plano traçado para promover/melhorar a inclusão? Não.

2. Sentem que as pessoas com algum tipo de deficiência ou incapacidade gostariam de visitar o museu e conhecer a história das obras/artefactos? Por outro lado, sentem que estas pessoas gostariam de visitar o museu, mas não encontram condições para o fazer? Não temos informação sobre os interesses das pessoas com deficiência relativamente ao museu.

3. Em que termos é que a noção de “diversidade cultural” está a ser aplicada no museu, no sentido em que está preparado para receber pessoas com diversos “backgrounds” culturais? A “diversidade cultural” é aplicada no museu na permanente disponibilidade para receber visitas de pessoas com deficiência.

4. A inclusão tem influência nas práticas museológicas? A inclusão tem influência na prática museológica na medida em que dos objetivos do museu é servir todo o tipo de públicos.

5. Existem políticas de inclusão para criar um maior engajamento com as pessoas com deficiência? Não.

6. Que apoios para a inclusão possuem? Não temos apoios, apenas disponibilidade.

7. Se uma pessoa com deficiência for visitar o museu, como seria realizada a visita? Que recursos iria ter à disposição? O percurso seria o mesmo que o de uma pessoa sem deficiência? O museu possui equipamentos e acessibilidades para pessoas com deficiência e as visitas guiadas são adequadas aos mesmos.

8. Sendo o museu um local com um papel social e cultural privilegiado, quais são as barreiras que ainda encontram para ter mais recursos e um plano bem definido que permita dotar o espaço de melhores acessibilidades e melhores recursos gráficos para conseguir cativar mais públicos com deficiência ou incapacidade? O Museu é uma dependência municipal, pelo que está condicionado às decisões e aos recursos.

9. Qual o contributo do design para o melhoramento das acessibilidades físicas e da comunicação acessível para que pessoas com algum tipo de deficiência tenham prazer em visitar e conhecer um museu? O design pode ajudar ao nível da elaboração de produtos informativos simples e objetivos.

Questionário realizado à Escola Secundária Francisco Franco

1. A escola toma a iniciativa de submeter propostas com medidas de incremento do grau de inclusão, nomeadamente através do levantamento de recursos necessários, ou depende de iniciativas da tutela? Sempre que se justifique, tendo em conta as características das necessidades dos alunos, a escola adota as medidas necessárias para lhe dar resposta.

2. Nos casos em que a deficiência determina um ritmo de aprendizagem mais lento, não decorre daí um atraso no ritmo de aprendizagem de toda a turma? Esses alunos, que são acompanhados pela Educação Especial, têm por norma apoios individualizados nas disciplinas onde sintam mais dificuldades. Assim, evita-se que os alunos da turma fiquem prejudicados por uma eventual lentidão no ensino, e evita-se que o aluno com dificuldades fique em atraso.

3. Com que apoios contam os docentes para lidar com os procedimentos relacionados com a inclusão, nomeadamente no que se refere a formação? *A escola conta com uma equipa de professores da Educação Especial muito competente e proativa. São eles que gerem a informação em função das necessidades e interesses dos casos particulares. A formação sobre estas matérias tem existido embora haja alguma indefinição no que respeita à adaptação à Região do DL n° 54/2018.*

4. Sendo a premissa do design inclusivo desenvolver produtos, tendo em conta a inclusão de todos e partindo do princípio de que todos temos os mesmos direitos a usufruir da educação/cultura, como preparar os vários espaços da escola? A preocupação com o design inclusivo tem alguma influência nessa preparação? *Podemos dizer que a preocupação com o Design inclusivo é um luxo a que as escolas não têm acesso. Os casos mais específicos são atendidos, mas o mobiliário escolar, na sua generalidade, não tem em conta preocupações de ergonomia. E isto seria importante quando se trata de alunos com elevada estatura e que passam muito tempo sentados.*

5. A existência de salas com recursos exclusivamente destinados aos deficientes não contribui inadvertidamente para a sua exclusão? *Não temos sala exclusivamente destinada a alunos com NEE.*

Questionário realizado à Casa-Museu Frederico Freitas com a Diretora do Museu, Dra. Ana Margarida Camacho

1. Existe um plano traçado para promover/melhorar a inclusão? *Não existe nenhum plano traçado, mas existe uma prática e um esforço diários para melhorar e promover a inclusão.*

2. Sentem que as pessoas com algum tipo de deficiência ou incapacidade gostariam de visitar o museu e conhecer a história das obras/artefactos? Por outro lado, sentem que estas pessoas gostariam de visitar o museu, mas não encontram condições para o fazer? *A Casa-Museu é um espaço público e abertos a todos. Naturalmente gostamos de prestar sempre mais e melhores serviços. Nunca recusamos a possibilidade de visita a qualquer pessoa portadora de qualquer incapacidade. Tentamos na medida das nossas possibilidades*

acolher todos os que nos contactam. Possuímos alguns equipamentos que refletem a nossa preocupação sobre este tema, nomeadamente rampas amovíveis para facilitar o acesso em cadeira de rodas e bancos portáteis para apoiar o público sénior. Os nossos Serviços Educativos desenvolvem atividades e acolhem pessoas portadoras de deficiência, com apoio dos técnicos das instituições que os trazem e acompanham, por exemplo utentes da Associação de Paralisia Cerebral da Madeira, da Delegação da Madeira - Associação Alzheimer Portugal, de alguns Centros de Atividades Ocupacionais, e outros. Temos a consciência que ainda há muito por fazer, nomeadamente no âmbito das acessibilidades. Por exemplo as áreas públicas da Casa-Museu não são totalmente acessíveis, faltam audioguias, audio-descrições, soluções tácteis e em braille, etc. Esta é uma realidade que nos preocupa e que nos esforçamos por melhorar aos poucos.

3. Em que termos é que a noção de “diversidade cultural” está a ser aplicada no museu, no sentido em que está preparado para receber pessoas com diversos “backgrounds” culturais? *A inclusão é sempre uma das nossas prioridades e todas as visitas agendadas com os Serviços Educativos são planeadas e preparadas para corresponder às características e expectativas de cada grupo.*

4. A inclusão tem influência nas práticas museológicas? *Tem e muita. Nomeadamente na exposição e na produção de conteúdos e no uso de uma linguagem acessível e direta.*

5. Existem políticas de inclusão para criar um maior engajamento com as pessoas com deficiência? *Como foi referido atrás, não existem políticas. Trata-se sim de uma prática diária.*

6. Que apoios para a inclusão possuem? *Não temos apoios específicos. Mas tem havido alguma preocupação na vertente formativa, a Direção Regional da Cultura tem promovido algumas formações no âmbito da acessibilidade e da inclusão. Também promovemos encontros e debates com apoio da Associação Acesso Cultura no sentido de sensibilizar, refletir sobre estas questões e divulgar boas práticas.*

7. Se uma pessoa com deficiência for visitar o museu, como seria realizada a visita? Que recursos iria ter à disposição? O percurso seria o mesmo que o de uma pessoa sem deficiência? *Depende se é uma visita agendada no âmbito dos Serviços Educativos ou se se*

é de carácter individual. No primeiro caso existe uma preparação prévia com a entidade de origem para que os conteúdos a transmitir e o percurso a realizar, estejam em conformidade com as especificidades e necessidades do grupo que nos visita. No caso de uma visita individual, o visitante com necessidades especiais poderá seguir o Roteiro e contar com a disponibilidade do pessoal de vigilância que tem o maior gosto em colaborar e ajudar no que for preciso.

8. Sendo o museu um local com um papel social e cultural privilegiado, quais são as barreiras que ainda encontram para ter mais recursos e um plano bem definido que permita dotar o espaço de melhores acessibilidades e melhores recursos gráficos para conseguir cativar mais públicos com deficiência ou incapacidade? *Os maiores constrangimentos prendem-se com as dificuldades financeiras. As verbas são limitadas e não chegam para as prioridades. As funções de um museu são várias, nomeadamente a incorporação, o estudo e a investigação, a inventariação, a conservação, a segurança, as exposições, a educação, para além da comunicação e divulgação pelo que raramente é possível conseguir viabilizar soluções vocacionadas para uma parcela muito reduzida do seu público. Por outro lado, a Casa-Museu está instalada num edifício histórico cuja acessibilidade total implica um projeto específico e investimento adequado. No entanto, há sempre o cuidado de sermos o mais inclusivos possível, procurando ultrapassar pequenas barreiras, na perspetiva de um dia podermos integrar um projeto mais abrangente.*

9. Qual o contributo do design para o melhoramento das acessibilidades físicas e da comunicação acessível para que pessoas com algum tipo de deficiência tenham prazer em visitar e conhecer um museu? *O design é uma vertente essencial e deve integrar qualquer tipo de projeto, cujas equipas se querem multidisciplinares e informadas nas questões de acessibilidade e inclusão.*

**Questionário realizado ao Museu da Quinta das Cruzes, com a Técnica Superior
Gabriela Nóbrega**

1. Existe um plano traçado para promover/melhorar a inclusão? *Todo o serviço prestado aos visitantes e frequentadores do Museu é de cariz público e inclusivo. Como serviço público que somos, a nossa política cultural centra-se no acolhimento e atendimento a qualquer cidadão. No Regulamento Interno do Museu, o Artigo 44.o é dedicado ao apoio a pessoas com deficiência. Contudo, sabemos que a inclusão não é uma conquista apenas de um sector da sociedade, como o caso das pessoas com necessidades especiais, mas de várias minorias sociais e culturais que se querem representadas e valorizadas nos espaços culturais. É com este objetivo que traçamos e planeamos toda a nossa dinamização cultural / museal.*

2. Sentem que as pessoas com algum tipo de deficiência ou incapacidade gostariam de visitar o museu e conhecer a história das obras/artefactos? Por outro lado, sentem que estas pessoas gostariam de visitar o museu, mas não encontram condições para o fazer? *O Museu, como lugar de lazer, entretenimento e aprendizagem, desperta sempre curiosidade e interesse em qualquer pessoa, independentemente da condição física e psicológica do indivíduo (por exemplo, pela experiência que temos realizado com grupos de NEE que nos visitam verificamos de forma positiva o impacto que as visitas e atividades culturais representam no seu bem-estar geral e aprendizagem múltiplas). Quanto às condições para a realização das visitas estas podem ser analisadas sob duas perspetivas: as condições antes da chegada ao Museu e durante a frequência do espaço do Museu. Em relação à primeira, poderá de facto, existir uma série de condicionantes que limitam ou impedem que a pessoa com deficiência se desloque e consiga frequentar o Museu, dependendo do seu nível de autonomia. Contamos muito com o apoio dos CAOS para que estes se tornem parceiros do Museu e consigam trazer ao nosso espaço os seus alunos. No que respeita à segunda perspetiva, assim que o grupo ou a pessoa acede ao espaço museológico, toda a equipa do Museu, desde os vigilantes aos técnicos superiores, passando pela Direção do Museu “...tenta desenvolver todos os esforços no sentido de colmatar essas condicionantes e trabalhar com os diversos públicos, independentemente das necessidades especiais que possam manifestar.” (Artigo 44.o do Regulamento Interno do Museu Quinta das Cruzes).*

3. Em que termos é que a noção de “diversidade cultural” está a ser aplicada no museu, no sentido em que está preparado para receber pessoas com diversos “backgrounds” culturais? *Os Museus desde sempre e, em particular o Museu Quinta das Cruzes, são pioneiros no trabalho do conceito de “diversidade cultural”. Se analisarmos a coleção do Museu e os seus diversos núcleos constatamos que o mesmo é o reflexo do conceito de “diversidade cultural”, sendo o mesmo uma constante no nosso discurso. Deste modo, todo o nosso trabalho reflete essa noção, quer no que respeita à investigação, quer no domínio da dinamização cultural, não apenas centrada na nossa herança cultural regional / nacional mas, igualmente espelhando toda a história mundial e cultural de diversas países e etnias que se encontram representadas a partir dos diálogos que se podem contruir e estabelecer com a coleção do MQC.*

4. A inclusão tem influência nas práticas museológicas? (respondida em conjunto com a pergunta). *Dando continuidade às reflexões anteriores podemos afirmar que a inclusão está presente nas diversas práticas museológicas do MQC. Todavia, é necessário reconhecer a inexistência, no caso do MQC, de documentos específicos que fundamentem e sirvam de guia às práticas de inclusão já desenvolvidas nesta instituição museológica, a destacar: a abertura para o acolhimento de qualquer cidadão/grupo de pessoas no que respeita a qualquer diversidade ao nível cultural, social, ao nível das diversas necessidades especiais, entre outros. Um dos exemplos ao nível do engajamento cultural que o Museu proporcionou nos últimos tempos teve como resultado um concerto realizado nos jardins do Museu com o Grupo Alegria Campo do CAO de São Pedro, tendo o Museu sido palco de acolhimento das atuações dos seus membros e estabelecido uma partilha entre o Museu, comunidade com necessidades educativas especiais e a comunidade envolvente.*

6. Que apoios para a inclusão possuem? *Existem vários apoios para a promoção de projetos na área da inclusão. A título de exemplo temos o ProMuseus - Programa de Apoio Financeiro a Museus da Rede Portuguesa de Museus que visa “...incentivar a qualificação dos museus portugueses, contribuir para a preservação do património cultural e melhorar a prestação de serviços ao público”. Contudo, este programa não contempla o apoio a museus dependentes das Direções Regionais da Cultura, como é o caso do MQC.*

Existe também a Associação Cultural - Acesso Cultura que nos últimos anos tem dedicado a sua atuação na promoção do acesso à fruição e participação cultural para todos, independentemente de barreira físicas, intelectuais e sociais e que se torna um parceiro no apoio à formação das equipas e na consultoria de projetos no âmbito da inclusão cultural.

7. Se uma pessoa com deficiência for visitar o museu, como seria realizada a visita? Que recursos iria ter à disposição? O percurso seria o mesmo que o de uma pessoa sem deficiência? *Quando recebemos uma pessoa com deficiência, em primeiro lugar temos de conhecer a sua necessidade. No caso de mobilidade reduzida a entrada para a visita tem de ser realizada nos acessos próprios que dispomos no rés-do-chão e 1.º andar. A partir daí a visita decorrer no percurso normal. Se o visitante for portador de deficiência visual o acompanhamento é realizado utilizando o recurso a publicações em braille das fichas de sala e de algumas peças do Museu, é permitido ao visitante tocar em algumas peças e, em alguns casos, a entrada do cão guia para o acompanhar ao longo do percurso da visita. Em todas as situações, sempre que se verifica a existência de um grupo com portadores de deficiência, a equipa do Museu proporciona um acompanhamento mais direto ao visitante de forma a garantir as melhores condições de fruição do espaço e da coleção por parte do visitante, sempre respeitando a individualidade do visitante.*

8. Sendo o museu um local com um papel social e cultural privilegiado, quais são as barreiras que ainda encontram para ter mais recursos e um plano bem definido que permita dotar o espaço de melhores acessibilidades e melhores recursos gráficos para conseguir cativar mais públicos com deficiência ou incapacidade? *Existem e existirão sempre barreiras quando falamos de acessibilidade e inclusão. Contudo, uma das barreiras no que concerne à gestão das equipas é a falta de recursos financeiros e de tempo disponíveis para a realização de formações e preparação dos profissionais em contexto de trabalho para atender de forma mais fundamentada cientificamente este tipo de público. Os museus deparam-se cada vez mais com a escassez de recursos humanos e físicos e isso reflete-se nas políticas de inclusão que se poderiam realizar com maior frequência e dinamismo.*

9. Qual o contributo do design para o melhoramento das acessibilidades físicas e da comunicação acessível para que pessoas com algum tipo de deficiência tenham prazer em visitar e conhecer um museu? *Cada vez mais o design é uma peça fundamental para o trabalho museológico. Como ferramenta comunicacional e de melhoria das acessibilidades quer em contexto real de visita, quer em contexto digital seria fundamental a presença destes profissionais e os seus serviços na área museológica. Em termos das acessibilidades poderia ser uma mais valia para a construção de materiais educativos e interativos que auxiliassem a experiência de visita dos que nos procuram e visitam mais apelativa e capaz de ser compreendida e assimilada independentemente da condição física, social e intelectual do indivíduo.*

Questionário realizado à Universidade da Madeira, respondido por Custódia Drumond

1. A escola toma a iniciativa de submeter propostas com medidas de incremento do grau de inclusão, nomeadamente através do levantamento de recursos necessários, ou depende de iniciativas da tutela? *A UMA tem procurado adequar o seu ensino a todos os tipos de estudantes e sempre que possível tem tentado concorrer a apoios do estado ou de fundos comunitários. Contudo nesta matéria os concursos que o Estado tem aberto (neste momento as Instituições públicas do território português foram convidadas a apresentar candidaturas para melhoria das suas acessibilidades físicas, para efetuarem obras financiadas até ao final de 2020) têm sido restritos às instituições públicas do território continental. Quanto ao Fundo Social Europeu a UMA conseguiu o financiamento anual de tradutores de língua gestual portuguesa. Presentemente a UMA possui um gabinete gerido pelo Serviço de Psicologia que atenderá e acompanhará os estudantes com necessidades educativas especiais que estabelecerá a ligação entre os mesmos e os seus docentes e Diretor de Curso e eventualmente outros serviços que sejam necessários. Pretende-se que este gabinete elabore um levantamento das situações existentes na UMA e uma monitorização das situações, com aconselhamento à medida que forem surgindo casos novos. Anualmente, tem sido a Unidade de Assuntos Académicos a responder a questionários da tutela, mas no futuro próximo, a entidade interna a efetuar essa tarefa deverá ser o Serviço de Psicologia.*

2. Nos casos em que a deficiência determina um ritmo de aprendizagem mais lento, não decorre daí um atraso no ritmo de aprendizagem de toda a turma? *A dinâmica da sala de aula é da responsabilidade do docente. Em princípio o docente deverá lecionar a aula tendo em atenção as especificidades dos seus estudantes. Quando possui estudantes surdos, a UMa procura que na sala esteja um tradutor, por exemplo. A presença deste tradutor, no ensino politécnico ao nível dos cursos técnicos superiores profissionais é por contrato com financiamento do fundo social europeu. No ensino universitário a contratação tem sido feita pelo estudante, a partir da majoração da bolsa da DGES, tendo em atenção as dificuldades e especificidades dos estudantes com grau de incapacidade superior a 60%. Semanalmente, e tal como para todos os demais estudantes o docente organiza um horário de atendimento para esclarecimento de dúvidas.*

3. Com que apoios contam os docentes para lidar com os procedimentos relacionados com a inclusão, nomeadamente no que se refere a formação? *Os docentes não têm tido formação do ponto de vista formal de qualquer tipo. Sempre que existem eventos na RAM ligado às necessidades especiais procura-se informar os docentes. A Direção Regional para as necessidades educativas já propiciou a frequência de um pequeno curso de 25h de língua gestual portuguesa, há cerca de 4 anos atrás. Foi feita a divulgação pela academia (funcionários, docentes e estudantes) mas não surgiram interessados em número suficiente.*

4. Sendo a premissa do design inclusivo desenvolver produtos, tendo em conta a inclusão de todos e partindo do princípio de que todos temos os mesmos direitos a usufruir da educação/cultura, como preparar os vários espaços da escola? A preocupação com o design inclusivo tem alguma influência nessa preparação? Os espaços dos edifícios novos foram pensados para receber confortavelmente a generalidade dos utilizadores e o design inclusivo é uma prática. Mas edifícios como o do Colégio dos Jesuítas, ainda carecem de melhorias e adaptações que propiciem o acesso de forma indiscriminada. Contudo as dificuldades financeiras são incapacitantes.

5. A existência de salas com recursos exclusivamente destinados aos deficientes não contribui inadvertidamente para a sua exclusão? A UMa não possui espaços com essas características.