

VISITAS EM REALIDADE VIRTUAL: EXTENSÕES DA INCLUSÃO

Frederick Sidou Piedade*

Lucian Elan Lima Santana

RESUMO

Vivemos atualmente uma crise sanitária por conta da pandemia gerada pelo COVID-19. Nessa fase em que a humanidade se vê profundamente impactada por seus efeitos, as plataformas digitais estão sendo alguns dos meios para estarmos em contato com o próximo, já que o distanciamento e/ou isolamento social tem sido uma estratégia para a tentativa de controle do avanço da infecção. **OBJETIVO:** Na intersecção com as artes visuais, esse momento impulsiona a busca por alternativas de acessibilidade para exposições virtuais ou produção de ambientes virtuais de exposição já estruturados de acordo com os amplos quesitos de acessibilidade. **METODOLOGIA:** Os dispositivos são estruturados/programados em meios digitais e com funcionalidade em rede, de forma à divulgar artes visuais e também atender às perspectivas reais de inclusão social voltadas tanto ao público amplo, mas principalmente aos públicos específicos da acessibilidade. **RESULTADOS:** Apresenta-se uma discussão preparatória para a criação de um site específico (ou sistema) aqui previsto e que esteja, como um espaço virtual, relacionado ao local expositivo real, com recursos de acessibilidade para as pessoas da forma mais dinâmica possível, buscando variados meios de interação com os elementos do espaço apresentado. **CONCLUSÃO:** Pelas discussões e ações preliminares suscitadas pelo contexto de pandemia, recompõem-se os objetivos, métodos e o público alcançado pelas ações de extensão vinculadas à divulgação das artes visuais e dos processos educativos a ela vinculados, contribuindo para a mudança do seu status.

Palavras-chave: Realidade Virtual: Artes Visuais: Acessibilidade.

INTRODUÇÃO

Diante a um quadro delicado que estamos vivendo nesse momento que é a pandemia do COVID-19, esse projeto foi pensado a partir de debates vivenciados anteriormente em sala de aula e durante encontros relacionados à bolsa de extensão. O projeto Artejoalheria Comunidade tem o intuito de divulgar arte e joalheria contemporânea em cidades, escolas, espaços culturais e expositivos de localidades da região do Cariri cearense, bem como de outros locais relativamente próximos incluindo a capital do Estado, Fortaleza, e municípios da faixa litorânea, especialmente do extremo sul, como é o caso de Icapuí, local este acessado como cenário e ambiente de experimentações artísticas e ações vinculadas à Extensão em outras atividades já realizadas mas aqui apenas lembradas como assunto para um outro artigo.

Sendo Lucian Elan, estudante da Licenciatura em Artes Visuais e bolsista de Extensão, morador da cidade de Missão Velha-CE, seus deslocamentos cotidianos abrangem passagens pela cidade de Barbalha-CE e Juazeiro do Norte na rotina estudantil em direção ao Crato. Por isso, considerou-se inicialmente entre os objetivos do projeto um mapeamento, nestas cidades, dos locais com potencial para abrigar exposições de artes visuais e efetivar interações com seus públicos. Pensamentos futuros para a ampliação desse projeto visando outras cidades foram considerados. Como ideia principal, o desenvolvimento de espaços expositivos na forma de mini-galerias apresentaria obras de artistas convidados, estudantes e professores do curso de Licenciatura em Artes visuais, em locais que não houvessem ambientes que oportunizassem experiências de interação crítica com obras de artes visuais. Dessa forma estaríamos proporcionando vivências e ampliações pelo alcance educativo da presença da arte, contribuindo para diminuir a escassez desses espaços a partir da região do Cariri. Com a incontornável chegada da pandemia e seus efeitos impactantes, o projeto foi redirecionado em vários sentidos. Devido à minimização ou mesmo supressão das ações presenciais previstas, optou-se (desde que passaram a vigorar as medidas preventivas em relação ao surto da COVID-19, a partir de março de 2020) pela articulação de algumas ações nos modos virtuais de produção e interação, como alternativa inicial para a continuidade do projeto. Adiante veremos que a adaptabilidade tornou-se um quesito indispensável para assegurar sua manutenção, o que levou inclusive a reflexões que, pode-se dizer, sugerem recomposições das práticas e objetivos, situação do público e finalmente da própria atividade da extensão, com seus métodos e finalidades recontextualizados no ambiente de pandemia. Nesse sentido, além da proposta inicial já apresentada, incluíram-se como elementos vinculados às atividades de extensão; uma participação na produção da exposição virtual *Curanderias e Ebulições*, evento este vinculado à III Semana da Licenciatura em Artes Visuais da URCA/2020, e uma atividade de campo no litoral de Icapuí-Ce, objeto de outro artigo. Aqui, apresentaremos um resumo de atividades e questões relacionadas a exposições de artes virtuais em formato virtual, procurando relacioná-las entre si a partir da perspectiva aberta pela conectividade entre experiências concretas e a virtualização das mesmas, observando a inclusão por exemplo, de públicos específicos com necessidades especiais de audição e visão, no contexto de mudanças promovido pela pandemia no campo da extensão.

METODOLOGIA/PROCEDIMENTOS

Durante a quarentena eu, Lucian Elan, estudante do curso de Licenciatura em Artes visuais e bolsista de extensão do projeto Artejoalheria Comunidade comecei a pensar como poderia suprir temporariamente a ideia que foi pautada no início das minhas atividades. Passei a desenvolver uma proposta que se chama *Visita em Realidade Virtual* voltada à uma acessibilidade maior de público de um modo geral, mas também pensando o quanto possível nos recursos de inclusão de um público mais específico, como os deficientes visuais e/ou auditivos, cadeirantes e pessoas que não têm condições financeiras para realizarem visitas a museus, galerias e espaços culturais. Considerando agora a necessária ampliação de exposições “virtuais” de artes visuais e devido ao quadro em que estamos posicionados nesse momento, a pandemia nos impulsiona a buscar alternativas que deem oportunidades de acesso, sobretudo aos deficientes. Dessa forma, por meio da criação de um website específico (ou sistema) que esteja, como um espaço virtual, relacionado ao locais expositivos reais, seria vinculado um programa com o intuito de prover o acesso para as pessoas da forma mais dinâmica possível, buscando variados meios de interação com os elementos do espaço real que estaria sendo apresentado. Sendo uma “visita virtual”, esta teria como objetivo passar uma imagem real do local, sendo o espectador guiado a partir da entrada até a saída do ambiente, passando pelas obras expostas e sendo-lhe mostrados detalhes, curiosidades, e outros itens informativos/interativos como vídeos, mediadoras(es) disponíveis para tirar dúvidas, conforme poderiam ser atendidas as necessidades de cada visitante. Agendamentos com escolas/entidades será um recurso de planejamento importante para que sejam realizadas visitas com mediação em tempo real.

RESULTADOS

Apresento a seguir algumas imagens, ilustrativas de como funcionaria um dispositivo de identificação para acesso a esse sistema. As fotografias utilizadas neste ensaio são de um ponto turístico da cidade do Juazeiro do Norte-CE, o Museu Vivo do Padre Cícero, inseridas em painéis de minha autoria.

A imagem abaixo (seguida do descritivo das escolhas 1,2 ou 3, representa como seriam as opções iniciais para guiar o atendimento do público de acordo com a prioridade de cada espectador.

Fig-1: Painel infográfico com opções iniciais de entrada no sistema de visita virtual



Autor: Lucian Elan Lima Santana. Arquivo do mesmo.

Programação das funções:

1: Se você não precisa de um atendimento especial, a opção número 1 não acionará nenhum sistema que estaria disponível nas opções 2 ou 3. Será uma visita virtual onde o espectador realizará seu próprio percurso, sem a participação de um guia.

2: A opção número 2 é voltada para a acessibilidade dos deficientes visuais. Essa opção conta com uma pessoa para o auxílio no manuseio do computador. As funções durante a visita virtual serão equipadas com uma mediação guiada por áudio descritivo/explicativo. Exemplo: - *agora nesse momento você está entrando no Casarão do Padre Cicero. Ele tem uma cor x, tamanho x, onde se encontra o museu vivo. À sua direita estão localizados os ex-votos; clique na imagem para obter mais informações...* Esse é um pequeno exemplo de como seria um guia por áudios gravados.

3: A opção de número 3 é voltada para a acessibilidade dos deficientes auditivos. Ela será equipada com intérprete de libras, que passará todas as informações durante a visita virtual. Parecida com a opção 2, nesta será utilizada a linguagem brasileira dos sinais, LIBRAS, ao invés de áudios.

DISCUSSÃO

A concretização futura desse planejamento, requer uma equipe bem treinada para realizar essa criação. Como se trata de tecnologia e acessibilidade, trazer algo existente para o ambiente virtual impõe desafios na medida em que deixa de ser uma simples ideia aqui resumida. Também uma abordagem teórica estará sendo orientada no percurso. No momento,

algumas noções relacionadas ao processo de produção em arte, e mais especificamente à sua pós-produção (BOURRIAUD, 2004) vem ao encontro da análise sobre estratégias de mediação cabíveis na transposição de ambientes expositivos reais para suas versões virtuais. Segundo o autor, as tecnologias digitais disponibilizam ferramentas para a “edição” de conteúdo, em formatações diversas, sendo o produtor/artista um “semionauta” (ou agenciador de signos) que trafega nos ambientes virtuais e institucionais produzindo arranjos específicos, em função de “metas pragmáticas” distintas. No caso, presume-se a convergência de metas que envolveria profissionais como cinegrafistas e fotógrafos para captarem imagens de todos os locais apresentados, assim como intérpretes de libras, especialistas em gravações de áudios descritivos, mediadores e profissionais de tecnologia da informação (programadores) além da gestão administrativa que envolveria financiamentos, acesso a verbas e assessoria jurídica no que diz respeito ao uso e à veiculação de imagens de obras. Com isso, observamos que a implementação da acessibilidade é um processo multidisciplinar e complexo.

Fig.2 – Painel infográfico sobre o funcionamento do comando de voz pelo cursor do mouse.



Autor: Lucian Elan Lima Santana. Arquivo do mesmo.

Transitando agora dos estudos e observações prévias do projeto *Visita em Realidade Virtual*, ainda em perspectiva, mas também situado no contexto que abrange exposições virtuais, faço aqui uma discussão em paralelo com a exposição *Curanderias e Ebulições*, evento que compôs a programação da III Semana da Licenciatura em Artes Visuais da URCA/2020 apontando inicialmente uma distinção entre os mesmos. O projeto *Visita em Realidade Virtual* traz os espaços reais e existentes para a virtualidade pensado em meios para uma acessibilidade social. A exposição *Curanderias e Ebulições* teve o propósito de apresentar trabalhos artísticos em modo virtual, complementados com rodas de conversas e

debates em plataforma virtuais. Ao elaborarmos um projeto visando um público geral, temos que pensar qual público será alcançado. Daí vem os seguintes questionamentos: É um projeto acessível à todos? Como chegar a essas pessoas? Como será tratada a acessibilidade para pessoas com deficiências auditivas e visuais? Embora houvesse a intenção de atender da melhor forma aos quesitos mínimos de acessibilidade, em razão das restrições de recursos e pessoal disponível, em *Curanderias e Ebulições* ficamos com indicativos para a implementação da acessibilidade em outras oportunidades. Como exemplos, poderíamos citar a disponibilização de links, no próprio site do evento, para a audição dos diversos textos relacionados à exposição (como por exemplo, os textos de apresentação do evento e/ou textos de curadoria) ou áudio-descrições das obras. Um mediador específico poderia atender ao público online. Além disso, acompanham as seguintes perguntas finais sobre questões operacionais e porque não dizer, *didáticas e técnicas*: Como funcionaria a relação dinâmica entre acessibilidade, manuseio e interatividade no espaço expositivo virtual? Quais seriam os conteúdos disponibilizados pelo sistema e relacionados a cada espaço (e/ou público) interagentes durante a visita virtual, buscando aproveitar ao máximo os seus recursos?

CONCLUSÃO

Estamos passando por momentos delicados. Nessa fase de pandemia, as plataformas digitais estão sendo alguns dos meios para estarmos em contato com o próximo. Sugerir alternativas de acessibilidade para uma exposição virtual ou produzir ambientes virtuais de exposição já estruturados de acordo com os amplos quesitos de acessibilidade podem atender automaticamente às perspectivas reais de inclusão social, contribuindo para a mudança do seu status mediante ações educativas voltadas tanto ao público amplo, mas sobretudo aos públicos específicos da acessibilidade. Nesse contexto, recompõem-se os objetivos, métodos e o público alcançado pelas ações de extensão.

P.S.- 1: Essa proposta compreende o início de um projeto cujas ideias podem ser pensadas não só para esse tempo de pandemia, mas é algo que tem que ser bem articulado para ser posto em prática no cotidiano do ensino de artes e de sua divulgação. Podemos ter como um exemplo a experiência de uma visita (tour virtual em 3D) na Galeria Artlab em São Paulo: <https://www.youtube.com/watch?v=Fu7BxJMw9a0>

P.S.- 2: Estima-se que as divulgações realizadas sobre *Visita em Realidade Virtual e Curanderias e Ebulições* combinados, possa ter alcançado um público superior a 700 pessoas

(ainda crescente) conforme a média de contagem nas plataformas Instagram e Youtube verificadas até 10/11/2020.

REFERÊNCIAS

ASSUNÇÃO, Ana Cláudia Lopes. Mediação Cultural no Cariri Cearense: um estudo de caso. Dissertação de Mestrado. UFPB. João Pessoa, 2012.

BOURRIAUD, Nicholas. Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Martins Fontes. São Paulo, 2004.

WILDER, Gabriela Suzana. INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL, Arte contemporânea e cultural. UNESP, São Paulo, 2020.

MACEDO, Bianca de Abreu. INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE EM TEMPOS DE PANDEMIA. Pedagogia em Ação, Belo Horizonte, 1 sem. 2020.

MAGALDI, Monique B. Navegando no Museu Virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu. UNIRIO/ MAST. Rio de Janeiro, 2010.

SOBRE OS/AS AUTORES/AS

* Coordenador do projeto de extensão Artejoalheria Comunidade e do Grupo de Pesquisa JOIA (jogo invenção arte) ambos aproximados à reflexão desconstrucionista e à antropologia da ficção na criação e na divulgação das artes visuais e da artejoalheria. frederick.sidou@urca.br

Recebido em: 18 de dezembro de 2020

Aceito em: 30 de junho de 2021