

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes – FAFICLA
Curso de Arte: História, Crítica e Curadoria

NICOLE PALUCCI MARZIALE

O MULTISSENSORIAL NA ARTE

São Paulo
2022

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes – FAFICLA
Curso de Arte: História, Crítica e Curadoria

NICOLE PALUCCI MARZIALE

O MULTISSENSORIAL NA ARTE

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do grau de Bacharel do curso Arte: História, Crítica e Curadoria, sob a orientação do Prof. Dr. Cauê Alves.

São Paulo
2022

Autorizo exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial deste Trabalho de Conclusão de Curso por processos de fotocopiadoras ou eletrônicos.

Assinatura _____

Data _____

e-mail _____

Sistemas de Bibliotecas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo -
Ficha Catalográfica com dados fornecidos pelo autor

Marziale, Nicole Palucci
/ Nicole Palucci Marziale. -- São Paulo: [s.n.],
2022.
68p. il. ; cm.

Orientador: Cauê Alves.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) --
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,
Graduação em Arte: História, Crítica e Curadoria, 2022.

1. exposições. 2. multissensorial. 3. museus. 4.
acessibilidade. I. Alves, Cauê. II. Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo, Trabalho de
Conclusão de Curso para Graduação em Arte: História,
Crítica e Curadoria. III. Título.

CDD

NICOLE PALUCCI MARZIALE

O MULTISSENSORIAL NA ARTE

Apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação, como exigência parcial para obtenção do grau de
Bacharel do curso de
Arte: História, Crítica e Curadoria.

Orientador: Professor Dr. Cauê Alves

Aprovado em: São Paulo, ____ / ____ /2022

BANCA EXAMINADORA

Prof.(a) Dr. (a) (orientador)

Prof.(a) Dr. (a)

Prof.(a) Dr. (a)

**São Paulo
2022**

Agradecimentos

Agradeço ao professor Cauê Alves pela orientação e pelos diálogos produtivos realizados ao longo do desenvolvimento do trabalho.

RESUMO

Este trabalho parte da constatação acerca da predominância da visualidade nas sociedades ocidentais contemporâneas, que remonta à Grécia Antiga, é intensificada pelo advento da perspectiva renascentista, e consagrada pela consolidação do paradigma visual moderno. Tal domínio estende-se para o campo da produção artística, da museologia e da museografia. Ao mesmo tempo, antropólogos demonstraram que a proeminência de um ou outro sentido, em uma sociedade, está ligada a variações culturais. Assim, o paradigma da visualidade não deve ser tomado como absoluto e universal. Diante disso, este trabalho aborda o tema da multissensorialidade na prática artística e na organização de exposições a partir de uma perspectiva histórica, localizando importantes propostas, obras e exposições que buscaram romper com o paradigma da visualidade nesses contextos. Discute-se também como o tema está ligado à questão da acessibilidade na prática artística e nos museus e espaços culturais. Por fim, toma-se como objeto de estudo de caso a exposição *The senses: design beyond vision*, realizada no museu Cooper Hewitt, em 2018, por se tratar de uma exposição que tem, tanto em sua proposta curatorial e design expositivo quanto na escolha de trabalhos, a preocupação em abordar e estimular a multiplicidade dos sentidos, sem hierarquizá-los.

Palavras-chave: exposições; multissensorial; museus; participação; acessibilidade.

ABSTRACT

This paper is based on the observation of the predominance of visuality in contemporary Western societies, which dates back to Ancient Greece, is intensified by the advent of the Renaissance perspective, and consecrated by the consolidation of the modern visual paradigm. This domain extends to the field of artistic production, museology and museography. At the same time, anthropologists have demonstrated that the prominence of one sense over another in a society is linked to cultural variations. Thus, the paradigm of visuality should not be taken as absolute and universal. Therefore, this work addresses the theme of multisensoriality in artistic practice and in the organization of exhibitions from a historical perspective, locating important proposals, works and exhibitions that sought to break with the paradigm of visuality in these contexts. It is also discussed how the theme is linked to the matter of accessibility in artistic practice and in museums and cultural spaces. Finally, the exhibition “The senses: design beyond vision”, held at the Cooper Hewitt Museum, in 2018, is taken as a case study object, as it is an exhibition that has, both in its curatorial proposal and exhibition design and in the choice of works, the concern to approach and stimulate the multiplicity of senses, without hierarchizing them.

Keywords: exhibitions; multisensorial; museums; participation; accessibility.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sala principal da galeria de Belas-Artes, com design expositivo de Marcel Duchamp e Wolfgang Paalen, para a Exposition Internationale du Surréalisme, 1938. Foto: Roger Schall.....	21
Figura 2: Takako Saito, Spice Chess, c.1977. Foto: The Museum of Modern Art (MoMA).....	23
Figura 3: Roda dos Prazeres, 1967, Lygia Pape. Foto: Projeto Lygia Pape e Hauser & Wirth.....	26
Figura 4: Cura Bra Cura Té, 2019, Ernesto Neto. Foto: Levi Fanan.....	29
Figura 5: Modelo do design expositivo da exposição The Senses. Fonte: Studio Joseph. Muse Awards, 2019.....	46
Figura 6: Vista da disposição dos anteparos que separavam os diferentes núcleos da exposição. Foto: Studio Joseph. Muse Awards, 2019.....	46
Figura 7: A instalação Orquestra Tátil (2017-18), de Studio Roos Meerman e KunstLAB Arnhem. Fonte: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.....	47
Figura 8: A instalação Dialeto para uma Nova Era (2017-18), de Polymorf e IFF (International Flavors & Fragrances, Inc.). Fonte: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.....	48
Figura 9: Mapa áudio-tátil do complexo de museus do Smithsonian em Washington, criado por Steven Landau, da empresa Touch Graphics. Imagem: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.....	49
Figura 10: Exemplo de mapa tátil criado pelo sistema TMAP. Fonte: Vídeo da Mac Arthur Foundation, (Youtube).....	50
Figura 11: Dispositivo Vibeat na forma de um colar. Fonte: Dezeen.....	50
Figura 12: Os diferentes materiais que compõem os alto-falantes Laba. Foto: Eason Chow.....	51
Figura 13; Foto que permite visualizar uma das “Esferas de Som”, à esquerda, os alto-falantes Laba, no centro e, à direita, o Ultrahaptics. Foto: Eason Chow.....	52
Figura 14: Os alto-falantes Laba, em primeiro plano, e as “Esferas de Som”, ao fundo. Foto: Eason Chow.....	52
Figura 15: Snarkitecture e Calico Wallpaper, Topographies Wallpaper. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.....	53
Figura 16: Loopy Tiles (à esquerda) e Emerging Objects (à direita), de Ronald Rael e Virgínia San Fratello. Foto: Scott Rudd.....	54

Figura 17: Snow Storm (2017-18), de Christopher Brosius. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.....	54
Figura 18: Tactile Headset (2014), de Alessandro Perini. Foto: Alessandro Perini.....	55
Figura 19: Cherry Forever, de Michael Angelo e Flavor Paper. Foto: Scott Rudd.....	55
Figura 20: Fear and Volatile Marilyn, de Christophe Laudamiel e Ugo Charron. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.	56
Figura 21: Dining Toys (2017), de Roxanne Brennen. Foto: Dezeen.....	57
Figura 22: Share.Food (2013), de Bilge Nur Saltik. Foto: Bilge Nur Saltik.	57
Figura 23: Eatwell Assistive Tableware (2015), Sha Yao. Foto: Eatwell via Twitter... ..	58
Figura 24: Captura de tela do vídeo Soundscape: New York Public Library (2015), de Karen Van Lengen e James Welty.	60
Figura 25: Captura de tela do vídeo Visual Sounds of the Amazon (2017), de Andy Thomas.	60

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 O PREDOMÍNIO DA VISÃO NA CULTURA OCIDENTAL.....	13
CAPÍTULO 2 O PREDOMÍNIO DA VISÃO NOS MUSEUS.....	18
CAPÍTULO 3 COMUNICAÇÃO MULTISSENSORIAL E ACESSIBILIDADE EM MUSEUS	37
CAPÍTULO 4 A EXPOSIÇÃO <i>THE SENSES: DESIGN BEYOND VISION</i>.....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	63

INTRODUÇÃO

O presente trabalho parte da constatação acerca da predominância da visualidade na sociedade ocidental contemporânea, ou seja, o entendimento de que a visão é mais valorizada que os outros sentidos. Como veremos, no capítulo 1, esse paradigma visual, que ficou conhecido como oclocentrismo, pode ser remontado a muitos séculos, de modo que, já na Grécia Antiga, a visão era considerada como o “mais nobre dos sentidos”. Ao mesmo tempo, antropólogos como Le Breton e Geurtz demonstraram que a proeminência de um ou outro sentido, em uma sociedade, está ligada a variações culturais. A partir do século XX, destacam-se diversos teóricos no questionamento do paradigma oclocêntrico ocidental.

Contudo, verifica-se que a hegemonia da visão, com relação aos outros sentidos, ainda impera na sociedade ocidental contemporânea, estendendo-se para o campo das artes visuais. Desse modo, a partir da fundação dos museus públicos modernos, ao final do século XVIII, momento de abertura de coleções até então privadas, estabelece-se o regime de passividade do público em um espaço institucional controlado. Apesar de diversas mudanças quanto aos modos de exibição nesses espaços ao longo dos séculos, o cubo branco, modelo que incorpora, por excelência, o sentido de autonomia adquirido pela obra de arte, é ainda baseado em uma contemplação silenciosa das obras pelos espectadores. Ainda, o pensamento teórico de críticos proeminentes da época, como Clement Greenberg, era pautado, entre outros elementos, pela plena visualidade.

No entanto, desde o início do século XX, já se evidenciam iniciativas de artistas no sentido de perturbar tanto os modelos tradicionais de exibição como obras puramente visuais, ao criar propostas artísticas e desenhos expositivos que incitassem os visitantes à participação. Nesse sentido, no capítulo 2, serão destacados o *Gabinete da Abstração* de El Lissitzky no Museu de Hannover, em 1927, e a sala organizada por Duchamp na *Exposition Internationale du Surréalisme*, em 1938; propostas de artistas participantes do Fluxus, a partir dos anos sessenta; trabalhos de artistas que vieram a ser abarcados sob o

conceito de Crítica Institucional, e que buscaram também evidenciar as estruturas de poder, fatores ideológicos e econômicos que alicerçavam as instituições de arte; a obra dos artistas brasileiros Lygia Clark, Lygia Pape e Hélio Oiticica e seus trabalhos voltados para o engajamento e a participação ativa do público, além de exposições realizadas no país, nos anos sessenta, também organizadas em torno dessas preocupações. Ainda no capítulo II, serão discutidos alguns trabalhos que podem ser enquadrados sob o conceito de estética relacional, conforme Bourriaud, em que artistas criam, no contexto de museus e galerias, situações que impulsionam interações entre os visitantes-participantes. Tal percurso histórico permite-nos observar a realização de propostas que se distanciam do paradigma puramente visual na prática artística, das mais diversas formas, rompendo com a passividade dos visitantes diante das obras e no espaço expositivo, e ampliando seu engajamento sensorial.

Ainda no capítulo 2, exploramos as relações entre a multissensorialidade e a museologia, buscando compreender as transformações acerca das funções dos museus, desde a fundação dos museus públicos, em direção à preocupação com sua função educativa e, conseqüentemente, o desenvolvimento de uma intencionalidade comunicativa com relação aos visitantes.

O capítulo 3 evidencia como tratar da questão da multissensorialidade nas práticas artísticas e nos espaços museológicos é inerente à questão da acessibilidade. Nesse sentido, deve-se partir da adoção do paradigma emergente quando da concepção e organização de exposições, com o objetivo de garantir a autonomia dos visitantes com deficiência a essas instituições. Serão comentados exemplos de ações e programas implementados com o objetivo de ampliar a acessibilidade universal em museus, principalmente por meio da comunicação e da percepção multissensorial.

No capítulo 4, será realizado o estudo de caso da exposição *The senses: design beyond vision*, realizada entre abril e outubro de 2018 no museu Cooper Hewitt, em Nova Iorque, museu de design que faz parte do Smithsonian. A exposição baseou-se no conceito de design sensorial, que responde às diferentes habilidades sensoriais dos indivíduos, e visa a encampar essa multiplicidade. Contou com mais de 65 projetos de design e mais de 40 objetos e instalações, organizadas em torno de 11 temas.

The senses: design beyond vision foi escolhida como objeto de estudo de caso por se tratar de uma exposição que tem, tanto em sua proposta curatorial e design expositivo quanto na escolha de trabalhos, a preocupação em abordar e estimular a multiplicidade dos sentidos, sem hierarquizá-los. A partir dos trabalhos presentes na mostra, destaca-se

também o papel da tecnologia na ampliação das possibilidades de interações sensoriais pelos visitantes.

CAPÍTULO 1 O PREDOMÍNIO DA VISÃO NA CULTURA OCIDENTAL

Em Antropologia dos sentidos, Le Breton (2016) denuncia a hegemonia da visão nas sociedades ocidentais, que acaba por exercer uma predominância sobre os outros sentidos. Tal hegemonia é atestada, por exemplo, pelo uso corrente da noção de *visão de mundo* para designar, em uma sociedade, um sistema de representação ou sistema simbólico próprio. Já em sociedades não ocidentais, “antes de ‘visão’ do mundo falariam de ‘gustação’, de ‘tatilidade’, de ‘audição’ ou de ‘olfação’ do mundo para prestar contas de sua maneira de pensar ou de sentir sua relação com os outros e com o meio ambiente” (LE BRETON, 2016, p. 16-17).

Desse modo, enquanto no Ocidente os domínios da sensação e da percepção são comumente considerados, por campos como a neurologia, a biologia e a filosofia, como pré culturais e eminentemente naturais (GEURTZ, 2002, p. 3), em sociedades não ocidentais tais domínios estão profundamente relacionados a elementos como o desenvolvimento da identidade cultural de uma sociedade, sua epistemologia e suas formas de estar-no-mundo (GEURTZ, 2002, p. 3).

Ainda de acordo com Geurtz (2002), o conhecido modelo dos cinco sentidos adotado pelos euro-americanos não é um fato científico, e vem sendo objeto de debate entre teóricos já há muitos séculos (p. 7). A autora aborda, por exemplo, o caso do povo Anlo-Ewe¹, dentro de cujas tradições culturais não existe uma taxonomia ou sistema claramente delineados para os sentidos. Dessa forma, as sensações não podem ser entendidas ou definidas de modo universal, mas estão ligadas a variações culturais (GEURTZ, 2002, p. 10).

Já Stoller (1989) destaca como os Shonghay² utilizam-se de outros sentidos, para além da visão, para categorizar sua experiência sociocultural. O autor narra o caso de Djebo, habitante de uma comunidade em Tillabéri, que expressava seus sentimentos, principalmente de insatisfação e raiva diante de problemas familiares, nos molhos que preparava para os membros da família e visitantes.

Ainda assim, as tradições culturais dominantes, notadamente ocidentais, por muitos séculos sustentaram o modelo dos cinco sentidos que, por sua vez, privilegia

¹ Comunidade que integra um grupo de mais de um milhão de pessoas, localizado no sudoeste de Gana e sul do Togo, na África Ocidental (GEURTZ, 2002, p. 21).

² Povos que vivem que vivem ao longo da bacia do rio Níger, no oeste do Níger, leste do Mali e norte do Benin.

representações mentais e baseia-se na dicotomia entre corpo e mente, que permeia a filosofia ocidental (GEURTZ, 2002). Nesse sistema, como veremos, a visão ocupa uma posição de destaque com relação aos outros sentidos, predominância que ficou conhecida como oculo-centrismo.

De acordo com Jay (1993), existe um consenso de que, na Grécia Antiga, a visão era privilegiada, em detrimento dos outros sentidos. Para o autor, apesar da predominância da visão na sociedade grega clássica evidenciar-se em campos como a matemática e a ótica, ela se torna ainda mais expressiva na filosofia (JAY, 1993, p. 23-24).

Por exemplo, Platão propôs a distinção entre o sentido da visão, que agrupou junto à criação da inteligência e da alma humanas, e os outros sentidos, ligados à materialidade humana. Realizou também a distinção entre o mundo sensível (percebido pelos sentidos) e o inteligível (das ideias) (KAVANAGH, 2014). Kavanagh (2014) define essa última oposição como parte de uma diferenciação entre “os olhos presentes na cabeça de um indivíduo” (the eyes on one’s head), e “o olho presente na mente” (the eye in one’s mind) (p. 65).

O conhecido mito da caverna, de Platão, permite-nos compreender melhor tal separação, considerando a visão dos “olhos da cabeça”, que entra em contato com o mundo visível, como impura, “em contraste com a pura Verdade apenas alcançada pela habilidade do ‘olho da mente’, que diz respeito ao mundo inteligível³”. Assim, as sombras projetadas nas paredes da caverna seriam as coisas sensíveis, vistas pelos “olhos da cabeça”, e que tomamos pela luz verdadeira (a pura Verdade), que representa o mundo inteligível. Desse modo, para Platão, a forma confiável de “visão” diz respeito àquela alcançada pelo “olho da mente”, considerando a visão dos nossos olhos como imperfeita (JAY, 1993). Tal entendimento explica a hostilidade do filósofo com relação às artes miméticas, que ele considerava uma forma de ludíbrio. Mesmo assim, para Jay (1993), apesar das desconfianças de filósofos como Platão acerca da visão, essa ainda era considerada, pelo pensamento grego, como o mais nobre dos sentidos.

O oculo-centrismo é perpetuado no pensamento medieval, que carrega noções das teorias óticas platônicas, da geometria euclidiana e da fisiologia do olho de Galeno (JAY, 1993, p. 38). Destaca-se também, nesse contexto, os avanços proporcionados por

³ “[the myth of the cave] demonstrated how the immediately experienced sight of one’s eyes (the visible world) is impure, in contrast to the pure Truth that is only attainable through the speculative ability of the mind’s eye (the intelligible world)” (KAVANAGH, 2014, p. 65).

pensadores medievais como Roger Bacon, John Peacham, John Dee, e pensadores islâmicos como Ai-Kindi e Alhazen (JAY, 1993, p. 38). Ademais, nota-se como, em uma sociedade organizada e articulada pela religião e pela Igreja Católica, a veneração de imagens sacras atuava como ferramenta de educação da população majoritariamente analfabeta.

No Renascimento, a valorização da visão é intensificada pelo advento da perspectiva no contexto italiano, que possibilitou a construção do espaço tridimensional na superfície bidimensional da tela. De acordo com Jay (1993), tal inovação levou à uma importante mudança quanto à representação do espaço na pintura, de modo que os vários pontos de vista presentes nas cenas medievais foram substituídos, com o uso da perspectiva, por um “olho soberano” (p. 54). Nesse sentido, trata-se, de acordo com Berger (1972), da centralização da cena representada sob os olhos do observador, de modo que a perspectiva transforma esse “olho soberano” no centro do mundo visível (p. 16). Tal observador, no entanto, torna-se distanciado do espaço representado.

Vale notar que, no caso da arte holandesa, conforme teorizado por Alpers, os artistas se veem menos preocupados com a tridimensionalidade da representação que com a descrição de texturas e cores, ainda que de superfícies planas e opacas, além de inserirem o observador dentro da cena (ALPERS apud JAY, 1993, p. 60-61). Ainda assim, para Jay (1993), fica claro que a arte racionalizada dos que adotavam a perspectiva como elemento norteador ainda era dominante na prática visual, em grande medida devido à sua relação de proximidade com o paradigma científico da época (p. 62).

Descartes (1596–1650), por sua vez, é considerado, por muitos teóricos, como fundador do paradigma visual moderno. Em suas obras, ele realizou diversas reflexões acerca dos fenômenos visuais. Assim, de acordo com Donatelli (2008), desde o início de sua obra, Descartes se preocupou em abordar problemas referentes à luz e recorreu à visão “como o modelo da percepção sensível, integrando sua filosofia” (p. 28).

Com base nas pesquisas e observações acerca do processo fisiológico da visão, Descartes promoveu a reconceituação da visão em termos mecânicos, em detrimento de sua consideração como revelação divina. Ainda assim, o filósofo questionava se a essência da visão estava baseada na maneira como a luz que entrava em contato com os olhos estimulava os nervos da retina, ou no modo como a mente compreendia as sensações que chegavam até ela. Descartes conclui, então, que é a mente que vê, e não o olho (LAUWRENS, 2014).

Notoriamente, o referido filósofo sustentava uma separação entre mente e corpo, acreditando que a primeira operava separadamente do segundo, inclusive no que diz respeito ao “olho corpóreo”. Assim, no entendimento de Descartes, a *mente* interpretava e julgava as impressões recebidas pelo *corpo*, de modo que o *pensamento* precederia todas as percepções obtidas por meio dos *sentidos* (LAUWRENS, 2014).

Mesmo assim, conforme assinala Wylie (2007), tanto o método quanto a linguagem filosófica de Descartes identificam o “pensar” (*cogito*) com a visão e, portanto, firmam associações entre *ver* e *pensar*, assim como entre *percepção visual* e *precisão*. Nesse sentido, estabelecem-se dualismos como Visão/Toque; Pensamento/Sentidos; Corpo/Mente; *res cogitans/res extensa* (WYLIE, 2007).

O privilégio da visão, em detrimento dos outros sentidos, permanece durante o Iluminismo - percebe-se que o próprio termo é baseado em uma metáfora ocular. De acordo com Kavanagh (2014), passa a predominar, no pensamento intelectual, o entendimento racionalista de que o “olho da mente”, representando a Razão, poderia enxergar a Verdade. Assim, ao longo do período moderno, aproximadamente entre 1600 e 1900, prevalece, como vimos, o contraste entre a suposta pureza da “visão da mente”, e a impureza do mundo visual material (KAVANAGH, 2014, p. 72).

Críticas ao paradigma oculocêntrico ocidental

Jay (1999) aponta, já no século XX, a proeminência de diversos teóricos franceses no questionamento do paradigma oculocêntrico ocidental. O autor destaca, por exemplo, as restrições de Foucault contra a vigilância panóptica, a crítica à sociedade do espetáculo feita por Debord, o conceito de “regime escópico” cunhado por Metz e o repúdio de Irigaray com relação ao privilégio da visualidade no patriarcado. Jay assinala também as importantes contribuições dos alemães Heidegger, com sua análise da “época da imagem de mundo” e de Gadamer, com sua defesa do “ouvido hermenêutico”, contra o “olho científico” (JAY, 1999, p. 165-166).

Nos Estados Unidos, diversos teóricos tomam como base essas teorias, influenciados principalmente pelas traduções das obras dos franceses pós-1968. Jay (1999) nota o papel de publicações como *October*, *Camera Obscura*, *Visual Anthropology Review* e *Screen* na introdução da crítica francesa à hegemonia da visão no centro do debate cultural contemporâneo.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, verifica-se o deslocamento do centro de gravidade do modernismo nas artes visuais da França para os Estados Unidos. Tal período é marcado pela emergência do expressionismo abstrato, que tem no crítico de arte Clement Greenberg um dos seus maiores defensores. Entre os pilares de seu pensamento acerca da pintura moderna estava a plena visualidade, junto à objetividade material, a especificidade do meio e a autonomia da obra (FREIRE, 2005). Conta-se que o crítico adentrava os ateliês que visitava de olhos fechados, até colocar-se defronte às obras, pois apenas assim teria uma experiência mais pura com a arte. “Para ele, o ato de ver mais e melhor era resultante de um metódico treinamento do olho” (FREIRE, 2005, p. 136) e apenas o “olho treinado do crítico” era capaz de distinguir entre a boa e a má arte.

No entanto, entre o final dos anos sessenta e o início dos setenta, os conceitos greenberguianos passam a ser contestados por movimentos artísticos emergentes, como a arte pop, o minimalismo e a arte conceitual, cujas propostas não se ajustavam aos moldes delimitados pelo crítico, somados à uma crescente politização do mundo da arte e, conforme destacado, uma nova abertura às teorias estrangeiras, notadamente a francesa.

Apesar das diversas críticas à racionalidade do Iluminismo e ao oclocentrismo realizadas principalmente a partir do século XX, Kavanagh (2014) observa a perpetuação do paradigma oclocêntrico na cultura ocidental. Para o autor, as novas tecnologias de informação e comunicação permitem espetacularizações inéditas, e a globalização e a produção *just-in-time*, baseadas na existência de intensas tecnologias de vigilância, constituem uma nova forma de panóptico eletrônico. Ademais, a visão continua a ser privilegiada em diversos domínios das sociedades e do conhecimento⁴ (KAVANAGH, 2014, p. 73).

⁴“Notwithstanding the extensive criticisms of Enlightenment rationality and oclocentrism, summarized above, the evidence is that the oclocentric paradigm continues. New information and communication technologies permit spectacularizations that have not been possible before (Debord 1983 [1967]; Baudrillard 1983; Vattimo 1992). Globalization and just-in-time production, which are both predicated on the existence of intensive surveillance and supervisory technologies, constitute a new form of electronic panoptica. Vision continues to be privileged across domains [...]” (KAVANAGH, 2014, p. 73).

CAPÍTULO 2 O PREDOMÍNIO DA VISÃO NOS MUSEUS

Trazendo a discussão acerca do predomínio da visão na cultura ocidental para o mundo dos museus, Classen e Howes (2006) observam como, nesses espaços, as obras e artefatos são predominantemente “objetos para o olho”. Isso ocorre mesmo que, em suas culturas de origem, no caso, por exemplo, de objetos etnográficos, a aparência visual seja apenas uma das formas, e muitas vezes não a mais importante, de sua significância sensorial. Por esse motivo, quando essas peças são deslocadas de seus contextos originais para os museus, rompe-se com sua rede de significados sociais e sensoriais.

Para Preziosi (1996), o museu moderno pode ser considerado o mais extraordinário *instrumento óptico* de todos: baseado na visualidade, trata-se de “um instrumento para a manufatura, nos horizontes individuais e coletivos, de sociedades, etnias, raças, classes, gêneros e indivíduos; da história, do progresso e das moralidades; da própria natureza⁵” (PREZIOSI, 1996, p. 107, tradução nossa). Nesse sentido, Hooper-Greenhill (2000) explica que, quando de sua proliferação, no século XIX, os museus públicos partiam do entendimento de que a visão seria o melhor canal para a absorção das informações exibidas, uma vez que esses espaços tinham, entre suas funções, a de transmitir princípios básicos de cidadania, questão que será abordada ao longo deste capítulo.

Stewart (1999), por sua vez, define os museus modernos como “impérios da visão”, algo já tão enraizado, que é até difícil imaginá-los como sendo organizados em torno de outros sentidos. No entanto, Classen e Howes (2006) apresentam o interessante dado de que, anteriormente ao século XVIII, momento em que os museus se tornam relativamente mais acessíveis ao público, tanto as coleções públicas como as privadas poderiam ser tocadas por seletos visitantes e experimentadas por meio de diversos sentidos (p. 201).

Os autores citam exemplos como o de John Evelyn, assíduo visitante de coleções ao redor da Europa, no século XVII, e que registrou ter entrado em contato com objetos, “cheirando-os, chacoalhando-os e levantando-os para ‘sentir o seu peso’” (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 201, tradução nossa). Classen e Howes citam também o exemplo do museu Ashmolean, de Oxford, cujos curadores, mesmo preocupados com a deterioração

⁵ “[...] It was an instrument for the manufacture, on individual and collective horizons, of societies, ethnicities, races, classes, genders, and individuals; of history, progress and moralities; of nature itself, [...]” (PREZIOSI, 1996, p. 107).

que o manuseio dos objetos poderia causar, consideravam-na essencial para a aquisição de conhecimento por parte dos visitantes (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 201).

Essa relação sensorial dos visitantes de coleções com os objetos se dava, principalmente, com artefatos pilhados pelos europeus de culturas não ocidentais, de modo que “máscaras, ‘ídolos’ e outros artefatos presentes nas coleções fascinavam os europeus por sua “exoticidade” e representações do que consideravam como “selvageria”⁶ (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 203, tradução nossa). Assim, tocar e segurar esses objetos permitia aos ocidentais confrontar seus medos acerca dos estilos de vida de povos que eles consideravam “primitivos” (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 203).

Isso ocorria pois os europeus percebiam a si mesmos como um povo civilizado e racional, em detrimento do resto do mundo. Dentro do “simbolismo sensorial” ocidental, a visão era considerada como sentido superior, mais próximo da razão, enquanto tato, paladar e olfato eram tidos como inferiores, mais associados ao corpo, em oposição à mente. Assim, as sociedades não-ocidentais eram, para os europeus, consideradas mais irracionais e “sensuais” (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 206).

No que tange aos museus e à fruição da arte, a partir do século XVIII, a visão passa a ser então considerada como o único sentido apropriado para a apreciação estética. Além de um princípio regulado pela doutrina estética, baseada na contemplação desinteressada da obra de arte, tal mudança tem a ver também com a função adquirida pelos museus modernos fundados ao final do século, que tinham o objetivo de “civilizar” e a disciplinar os visitantes (BENNET, 1995), o que exigia um comportamento passivo com relação ao espaço e às obras e objetos expostos. Cabe destacar também o aumento da preocupação com a conservação dos objetos e obras, que passou a impedir seu manuseio pelos visitantes.

No século XX, o modelo do cubo branco incorpora, por excelência, o sentido de autonomia adquirido pela obra de arte. Trata-se de um espaço ascético e regido majoritariamente pela visualidade, por meio da contemplação silenciosa das obras. Assim descreve O’Doherty:

⁶ Masks, clubs, idols, and other characteristic artifacts found in collections fascinated Europeans with their implications of savagery (CLASSEN; HOWES, 2006, p. 203).

A galeria é construída de acordo com preceitos tão rigorosos quanto os da construção de uma igreja medieval. O mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas geralmente são lacradas. As paredes são pintadas de branco. O teto torna-se a fonte de luz. O chão de madeira é polido, para que você provoque estalidos austeros ao andar, ou acarpetado, para que você ande sem ruído [...] (O'DOHERTY, 2002, p. 4).

Cabe notar que as salas expositivas dos museus públicos e salões, até o século XIX, eram caracterizadas pelo acúmulo de obras nas paredes, que, por sua vez, eram cobertas por tecidos, como veludo, ou papéis de parede. Entre 1870 e 1900, essa configuração passa a mudar, e os museus passam a pendurar as obras lado a lado, em uma única fileira, outra característica do modelo do cubo branco, e a abandonar os tecidos e papéis de parede. Entre as primeiras exposições a adotar esse tipo de design expositivo destaca-se a exposição de Gustav Klimt, em 1910, na Bienal de Veneza.

Critica-se, nesse modelo, o isolamento da obra de arte com relação ao mundo exterior, ou, nas palavras de O'Doherty (2002), “[...] de tudo o que possa prejudicar sua apreciação de si mesma (p. 3)”, além da alienação que promove com relação aos visitantes que não dominam os códigos estéticos em exibição. Ainda, O'Doherty aproxima a relação entre o visitante e o cubo branco com os dualismos cartesianos, como vimos, entre *Mente/Corpo* e *Visão/Toque*, afinal, “o recinto suscita o pensamento de que, enquanto olhos e mentes são bem-vindos, corpos que ocupam espaço não o são – ou são tolerados somente como manequins cinestésicos para estudo futuro” (O'DOHERTY, 2002, p. 4-5).

Diante do exposto, cabe evidenciar algumas iniciativas vanguardistas, já no início de século XX, que contrariavam o emergente paradigma do cubo branco. Em 1927, Alexander Dorner, diretor do Hannover Provincial Museum, comissionou a El Lissitzky que experimentasse com diferentes formas de exibir obras abstratas. Como resultado, foi criado o “Gabinete da Abstração” (*Kabinett der Abstrakten*), uma sala de aproximadamente 20 m² instalada dentro de uma das galerias do museu de Hannover. As paredes da sala foram decoradas com um sistema de ripas, de modo a gerar, no visitante, a ilusão óptica de que a parede mudava de cor dependendo do ponto de vista do observador. Também foram adotados painéis de diferentes materiais e texturas para destacar as qualidades pictóricas das obras de artistas como Walter Gropius, Laslo Moholy-Nagy e Herbert Bayer. Além disso, as obras foram exibidas em painéis móveis, com os quais os visitantes podiam interagir.

Como outro exemplo de design expositivo que buscou perturbar a lógica de passividade do visitante, podemos citar a proposta de Marcel Duchamp, com a colaboração de Wolfgang Paalen, para a Exposition Internationale du Surréalisme, realizada em Paris, em 1938, na galeria de Belas-Artes. A exposição foi organizada por Bréton e Éluard, da qual participaram também Dalí, Miró, Tanguy, Masson, Oppenheim, Man Ray, Sonia Mossé, entre outros. Duchamp ocupou a sala principal da galeria. O piso foi coberto com areia e folhas, enquanto no teto, foram pendurados 1200 sacos de carvão, posicionados sobre um braseiro que ocupava o centro da sala. Os sacos estavam cheios de folhas de jornal, para dar volume, e continham apenas o pó do carvão (UYTVANCK, s.d). Pinturas, colagens e fotografias foram penduradas nas paredes e em portas giratórias; também estavam expostos objetos surrealistas, como *Ultrameuble* (1938), de Seligmann e *Le déjeuner en fourrure* (1936), de Oppenheim. O ambiente estava escuro e a única iluminação provinha do braseiro. Diante disso, Man Ray teve a ideia de fornecer, a cada visitante, uma lanterna, o que aumentou sua sensação de desorientação e surpresa (RICCI, s.d). O ambiente contou também com apelos olfativos e auditivos: foi torrado café, em um fogão elétrico, a fim de exalar “os aromas do Brasil”; ao mesmo tempo, uma trilha sonora de gritos e risos ecoava de um alto-falante, junto a uma marcha militar alemã (RICCI, s.d).



Figura 1: Sala principal da galeria de Belas-Artes, com design expositivo de Marcel Duchamp e Wolfgang Paalen, para a Exposition Internationale du Surréalisme, 1938. Foto: Roger Schall.

A partir do final dos anos 1950, verifica-se a emergência dos *happenings*, que têm como antecedentes os espetáculos dadaístas e surrealistas, e combinavam elementos do teatro, dança, música, poesia e artes visuais com o objetivo de borrar os limites entre arte e vida, ao passo que convocavam os espectadores à participação. O termo foi usado pela primeira vez por Allan Kaprow, em 1959, no contexto de seu trabalho *18 Happenings em 6 Partes*, que aconteceu na Reuben Gallery, em Nova Iorque. Para a realização da proposta, foram construídas três salas dentro do espaço da galeria, cada uma delas destinada a receber seis ações simultâneas. Os visitantes foram incitados a participar dos *happenings* por meio de instruções que recebiam ao adentrar a galeria (CAIN, 2016).

A partir dos anos 1960, observamos o desenvolvimento de inúmeras propostas artísticas e exposições com o objetivo de possibilitar um maior engajamento corporal e sensorial do visitante com as obras e com os espaços expositivos, de modo a romper com os paradigmas modernistas de exposição e a apreciação da obra baseada unicamente na visualidade. Destacam-se, por exemplo, os “eventos” do Fluxus, rede internacional de artistas fundada em 1960 por George Maciunas. De modo geral, suas práticas artísticas partiam de gestos comuns e banais, muitas vezes indiscerníveis com relação ao cotidiano, na busca pela total integração entre arte e vida, similaridade que mantêm com os *happenings*. Os artistas do Fluxus rechaçavam as convenções acerca da arte, tal como o entendimento da obra como objeto de contemplação estética, considerando a produção artística enquanto processo, em detrimento de um “produto” final. Suas propostas incitam diferentes sensorialidades, para além da visualidade, sendo fortemente marcadas por experimentações sonoras, além do olfato, o toque e a ação corporal.

Como exemplos, temos o “evento” *Make a Salad* (1962), em que Alison Knowles convida os participantes à simples ação de fazer uma salada: com gestos repetitivos, quase meditativos, como picar vegetais e rasgar as folhas das alfaces, os participantes produzem uma espécie de “sinfonia” coordenada. Já em *Piano Activities* (1962), Philip Corner instruiu aos participantes que destruíssem um piano, arranhando-o, golpeando-o e atingindo-o com objetos. Após sua destruição, as peças restantes foram leiloadas para os participantes pelo próprio artista. Por sua vez, a artista Takako Saito começou a explorar, a partir dos anos sessenta, as diversas possibilidades do jogo de xadrez, experimentando com sons, aromas, pesos, entre outros elementos. Como exemplos, temos o *Spice Chess* (c. 1977), em que os tipos de peças se diferenciam pelos aromas de temperos nelas contidos: por exemplo, os peões de cor clara têm cheiro de canela, os bispos escuros de

cominho e os cavalos claros, de gengibre. Já em *Sound Chess* (1964-1975), as peças diferenciam-se por sons, como sinos ou grãos de milho contidos em seu interior; em *Weight Chess*, as peças têm diferentes pesos.

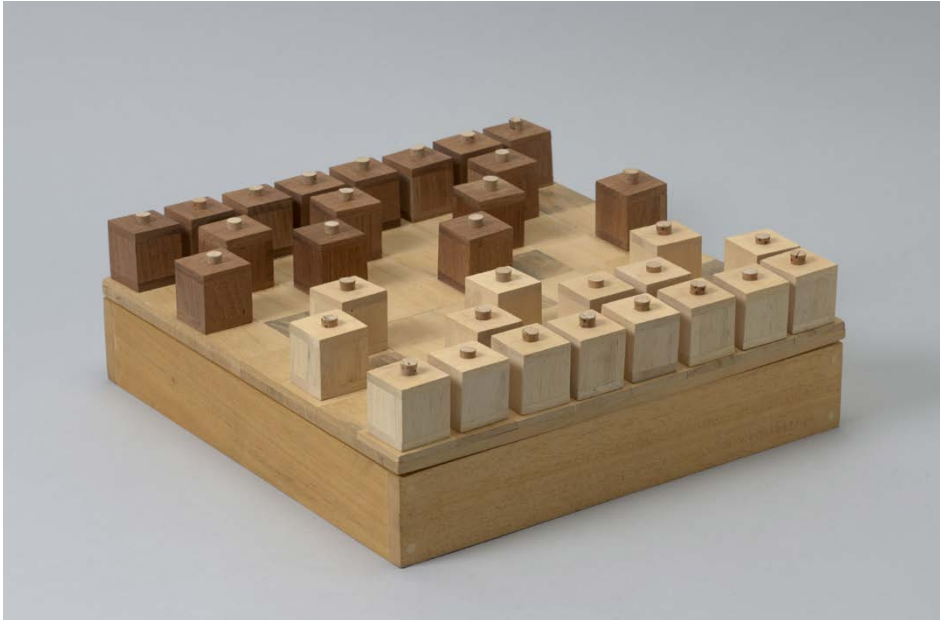


Figura 2: Takako Saito, *Spice Chess*, c.1977. Foto: The Museum of Modern Art (MoMA).

Destaca-se também o desenvolvimento de propostas que vieram a ser abarcadas sob o conceito de Crítica Institucional, por parte de artistas como Daniel Buren, Marcel Broodthaers, Michael Asher, Hans Haacke, Eduardo Favario, Graciela Carnevale, além de grupos como o Groupe Recherche d'Art Visuel, Art Workers Coalition, Guerrilla Art Action Group, entre tantos outros, que

[...] criticaram a tradicional separação entre o público e as obras, reivindicando uma maior interação entre ambos, bem como buscaram evidenciar as estruturas de poder, fatores ideológicos e econômicos que alicerçavam as instituições de arte, de modo a entender e criticar a forma como esses elementos influenciavam na escolha dos artistas e dos trabalhos a serem exibidos em museus e galerias, além de condicionar a produção dos artistas e a própria definição do que seria ou não arte (MARZIALE, 2019, p. 30).

Trataremos das propostas do Groupe Recherche d'Art Visuel (GRAV). Fundado na França e ativo entre 1960 e 1968, o grupo era formado pelos artistas Julio Le Parc, Horatio García-Rossi, Francisco Sobrino Français Morellet, Joël Stein e Jean-Pierre

Yvaral. Com seus trabalhos, o grupo buscou romper com os paradigmas tradicionais da obra de arte, que situava, de um lado, um objeto a ser contemplado e, de outro, o espectador. Desse modo,

o abandono do caráter definitivo e estático das obras tradicionais foi, para o Grupo, um primeiro passo em direção à revalorização de um espectador sempre submetido à contemplação condicionada por seu nível de cultura, informação, apreciação estética, etc. (GROUPE RECHERCHE D'ART VISUEL, 1963, tradução nossa).

Entre as propostas que buscaram transformar o espectador em participante, estão os *ensembles*, que assumiam a forma de centros de ativação, jogos e labirintos, como aqueles apresentados na Terceira Bienal de Paris, em 1963. Como bem definiu Bishop (2012), o grupo se utilizou de *environments* polissensoriais e esculturas cinéticas como meio para afetar a percepção do espectador, repensar a relação obra-olho (*oeuvre-oeil*), a fim de transformar as experiências convencionais de tempo, bem como estabelecer novas formas de contato público com os trabalhos produzidos (p.88, tradução nossa).

No Brasil, podemos citar, como exemplo de artistas com propostas voltadas para o engajamento e a participação ativa do público, incitando estímulos sensoriais, Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, que estiveram entre os protagonistas do movimento neoconcreto. Com relação à Oiticica, Favaretto (2015) identifica duas fases de sua produção: a *visual* e a *sensorial*. A primeira “estende-se da iniciação de Oiticica na arte concreta (1954) aos *Bólides* (1963)” (p. 49), abarcando também os *Metaesquemas*, *Invenções*, *Bilaterais*, *Relevos Espaciais*, *Núcleos*, *Penetráveis* e *Bólides*. Na fase visual, o artista visa “à instauração de ‘novas ordens’ artísticas e a uma nova concepção de arte” (FAVARETTO, 2015, p. 50), por meio da ruptura com a bidimensionalidade e com o suporte ortogonal.

Já a fase sensorial vai dos *Bólides* até a morte de Oiticica, em 1980. A proposição seguinte aos *Bólides* consiste nos *Parangolés*, por meio dos quais o polo da experiência é deslocado do objeto para o receptor:

Estandartes, tendas e capas – planejamentos coloridos, ou camadas de panos de cor que se revelam no movimento –, os Parangolés são abrigos que envolvem o corpo: salientam ações e gestos esplendentes de cor: carregar, andar, dançar, penetrar, percorrer, vestir, são os atos das extensões do corpo (FAVARETTO, 2015, p. 105)

Assim, ao longo de suas proposições, podemos observar que “iniciado no rigor construtivo, sem passar pelo aprendizado costumeiro, Oiticica chega rapidamente às experiências-limite do monocromatismo, ao abandono da moldura e do suporte, ao salto para o espaço real” (FAVARETTO, 2015, p. 18), que implica, necessariamente, na participação. Desse modo, Oiticica passa a considerar o artista não mais “como um criador para a contemplação, mas como um motivador para a criação - a criação como tal se completa pela participação dinâmica do ‘espectador’, agora considerado ‘participador’” (OITICICA, 1986, p. 77).

Quanto à obra de Lygia Clark, Fabbrini (1994) identifica uma travessia “da tradição das vanguardas artísticas à terapia do corpo” (p. 16), por meio das constantes pesquisas sensoriais realizadas pela artista. Assim, seu trabalho é marcado pela ruptura com a representação bidimensional do plano, a fim de integrá-lo aos sentidos do espectador (FABBRINI, 1994), de modo que seu *work in progress* desdobrar-se-á no desenvolvimento de atividade terapêutica em que os pacientes interagem com objetos relacionais; estes não são objetos artísticos ou possuem “propriedades sensoriais por si mesmos”, mas “instituem-se terapêuticos pelo toque, pela qualidade do contato corporal” (FAVARETTO, p 236). Sendo assim trata-se de

Sacos plásticos com água ou ar, colchões com bolinhas de isopor, lençóis, almofadas, pedras etc., [que] aplicados às diversas regiões do corpo visam a efeitos determinados, como, por exemplo, a ativação da sexualidade genital; estimulam o envolvimento tátil por surpresa e curiosidade. Friccionados ao corpo, apalpadados; deslizando sobre a pele, massageando, alisando, os objetos relacionais provocam a sensação de integração, “fechando os buracos”, soldando as fissuras (FAVARETTO, 1995, p. 236).

Em Lygia Pape, também é incentivada a experimentação sensorial dos participantes com relação às obras, como pode-se verificar em *Roda dos Prazeres* (1967). De acordo com a proposta, diversos potes, contendo líquidos de cores diversas, são dispostos no chão de maneira circular. Os participantes são convidados a provar os líquidos com conta-gotas colocados ao lado das vasilhas. Como nota Machado (2008), as cores nem sempre remetem aos sabores experimentados, o que acaba por criar uma “ambivalência dos sentidos” (p. 42).



Figura 3: *Roda dos Prazeres*, 1967, Lygia Pape. Foto: Projeto Lygia Pape e Hauser & Wirth.

No que tange às exposições realizadas no referido contexto, destacam-se, por exemplo, a *Nova Objetividade Brasileira*, realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, em 1967; a exposição *Objeto e Participação*, realizada nas galerias do Palácio das Artes e o evento *Do Corpo à Terra*, ambos realizados em Belo Horizonte, em 1970, como parte da Semana de Arte de Vanguarda, organizada por Frederico Morais e Mari’Stella Tristão para comemorar a inauguração do Palácio das Artes. Consideradas as particularidades de cada um, tais eventos tiveram, em comum, sua preocupação com o engajamento e a participação do espectador (tornado participante), com relação às obras de arte. Quanto à importância dessa relação, podemos assinalar a crítica de Dewey (2010) quanto à separação entre a experiência comum e a experiência estética. Nesse sentido, o autor pontua:

Finalmente, como comprovação desse abismo, aceitamos como se fossem normais as filosofias da arte que a situam em uma região não habitada por nenhuma outra criatura, e que enfatizam de forma despropositada o caráter meramente contemplativo do estético (DEWEY, 2010, p. 69).

Assim, Dewey (2010) enfatiza a importância da experiência entre o participante e as obras de arte, de modo que

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos (DEWEY, 2010, p. 83, grifo do autor).

Também no que tange a propostas que envolvem um maior engajamento do público, no contexto de museus e galerias, é importante citar o advento de propostas que vieram a ser abarcadas pelo contexto de arte e de estética relacionais. Cunhado por Bourriaud, o termo aparece pela primeira vez no catálogo da exposição *Traffic*, realizada em 1996 no CAPC Museu de Arte Contemporânea de Bordeaux, da qual foi curador, e, em 1998, vira tema de seu livro *Estética Relacional*. O curador desenvolve o conceito a partir da observação de propostas de artistas em atividade nos anos noventa, tais como Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Christine Hill, Noritoshi Hirakawa, Dominique Gonzalez-Foerster, entre vários outros, que têm como elemento principal as relações travadas entre os participantes. Conforme define Bourriaud, a arte relacional consiste em um “conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o grupo das relações humanas e seu contexto social, em vez de um espaço autônomo e privativo” (BOURRIAUD, 2009, p. 151). Trata-se, pois, da produção e valorização de um sentido elaborado coletivamente, em detrimento de uma relação estabelecida individualmente com a obra de arte autônoma, ou seja, no espaço privatizado do consumo individual (BISHOP, 2004). Já a *estética* relacional seria a “teoria estética que consiste em julgar as obras de arte em função das relações inter-humanas que elas figuram, produzem ou criam” (BOURRIAUD, 2009, p. 151). O autor ainda assinala que

A exposição é o local privilegiado onde surgem essas coletividades instantâneas, regidas por outros princípios: uma exposição criará, segundo o grau de participação que o artista exige do espectador, a natureza das obras, os modelos de socialidade propostos ou representados, um "domínio de trocas" particular (BOURRIAUD, 2009, p. 24).

Talvez o exemplo mais conhecido, quando se fala em arte relacional, seja o da proposta *Untitled (Free)*, realizada por Rirkrit Tiravanija em 1992, na 303 Gallery, em Nova Iorque, que Bourriaud (1998) cita em seu livro. Na ocasião, o artista transportou tudo o que havia no escritório e no depósito da galeria para o espaço expositivo. No

depósito foi então montada uma cozinha improvisada, e, no espaço expositivo, Tiravanija cozinhou curry para os visitantes. Os utensílios utilizados, embalagens de comida e as sobras foram exibidos como “documentos” da ação realizada.

As propostas presentes nos trabalhos teorizados por Bourriaud não são inéditos na história da arte, afinal, como vimos, diversas ações de vanguarda, além de *happenings*, performances e movimentos com o Fluxus, as experiências propostas por Lygia Clark e Hélio Oiticica, como vimos, entre tantos outros, buscaram romper com propostas estéticas puramente contemplativas, incitando à participação. Ademais, Bishop (2004) chamou atenção para a importância de se questionar sobre *que tipo* de relações são produzidas nesses contatos, porque e para quem, e se elas são sempre democráticas.

Dito isso, pretende-se destacar, no que concerne ao tema deste trabalho, que diversas experiências que podem ser consideradas relacionais, no contexto de museus e centros de arte, permitem estabelecer contatos que extrapolam o predomínio da visualidade e da contemplação nesses espaços.

Podemos citar, como exemplos recentes, a participação do coletivo Amò, integrado por Ana Lira, Marina Alves, Marta Supernova, Thais Rocha e Thais Rosa, com a obra *Política Pública*, na exposição *Arte democracia utopia - quem não luta tá morto*, organizada por Moacir Dos Anjos no Museu de Arte do Rio (MAR), em 2018. A obra propôs a realização de atividades de escuta com os moradores da região em que o museu está localizado, que abriga marcos importantes da presença da população negra no Rio de Janeiro, e cujos modos de vida sofreram alterações pelas intervenções urbanísticas ali realizadas a partir de 2009. As intervenções incluem a própria construção do MAR (DOS ANJOS, 2019).

Outra proposta artística recente capaz de possibilitar um espaço de criação dessas “coletividades instantâneas”, previstas pela estética relacional, fez parte da exposição *Sopro*, retrospectiva da obra de Ernesto Neto, realizada na Pinacoteca de São Paulo. Trata-se das ações realizadas em torno da instalação *Cura Bra Cura Té*, que ocupou o octógono do museu, idealizada a partir da experiência e colaboração do artista com a comunidade indígena Huni Kuin, do Acre.

A instalação foi concebida para acolher celebrações coletivas, a partir de saberes ancestrais, em reverência ao meio ambiente, à natureza e à espiritualidade. Tinha como elemento central um tronco, a fim de simbolizar o sistema escravocrata contemporâneo, que ainda rege a estrutura econômica nacional e internacional. O tronco, oco, foi preenchido por mercadorias que foram protagonistas da economia brasileira ao longo da

história, tais como açúcar, café, ouro e soja. Em sua base, localizava-se um tapete na forma do mapa territorial do Brasil. Ainda, suspensa sobre o tronco foi posicionada uma escultura de crochê, em formato de gota, carregada de folhas curativas segundo tradições indígenas e afro-brasileiras (ARTE QUE ACONTECE, 2019). Foram realizados, no espaço da instalação, diversas atividades participativas, como curas, meditações, um almoço, além de falas e rodas de conversa, previstas no contexto de quatro “ciclos de ativação”: *Ha’i Miri’i Kuery pe Ka bo iyá wa/ Para cultuar nossas mães; Ewê, Dau/ Agô Tekoha/ Segredos das folhas e território ancestral; línguas, reverência e oralidade; Ara/Yube, Awá, Le Jó – Movimento é vida.*



Figura 4: Cura Bra Cura Té, 2019, Ernesto Neto. Foto: Levi Fanan

A multissensorialidade na Museologia

Com relação à formação dos museus europeus modernos, Wittlin (1949) destacou duas fases: a primeira entre a metade do século XIX e o início da Primeira Guerra, em 1914, e a segunda no período entreguerras. Nessa primeira fase, os museus tinham como prática a simples exibição de obras e objetos, sem critérios pré-determinados, e sem a preocupação com a forma como seriam recebidos pelos visitantes. De modo geral, os museus consistiam em acúmulos de objetos adquiridos de maneira aleatória, muitas vezes por meio de doações. Blanco (1999) explica que, nesse contexto, os objetos eram exibidos de forma justaposta, até atulhada, e com poucas informações; acreditava-se que a mera contemplação seria suficiente para sua compreensão. Não havia, portanto, uma intencionalidade comunicativa nesse tipo de exposição, o que tornava a experiência desestimulante para os visitantes (BLANCO, 1999). Nesse período, como vimos, os museus eram utilizados pelas nações europeias sobretudo como instrumentos de demonstração de seu poderio político e econômico.

No segundo período destacado por Wittlin (1949), se por um lado permanece, nos museus europeus, a ênfase sobre temas políticos nacionalistas, por outro, cresce uma preocupação com o caráter educativo dessas instituições e a satisfação das necessidades dos visitantes, tema que já vinha sendo explorado e desenvolvido nos Estados Unidos. A esse respeito, Rawlings (1978) destaca o período de 1870 a 1880 como de grande importância no desenvolvimento de museus no país, em que foram fundados o Metropolitan, de Nova Iorque (1870), o Museu de Belas Artes de Boston (1870); o Museu de Arte da Filadélfia (1876) e o Instituto de Arte de Chicago (1879).

Tais museus já consideravam em seus estatutos de fundação, em maior ou menor medida, a função educativa dos museus. Cabe notar que, para alguns museus da época, tal função ainda estava ligada a um senso de “elevação moral” e “refinamento” que, acreditava-se, os museus era capazes de inspirar nos visitantes. Já no caso do Museu de Belas Artes de Boston, de acordo com Sidorova (2019), contava-se com arte educadores que instruíam os visitantes de uma maneira não impositiva, bem como preocupavam-se com seus interesses e necessidades.

A ampliação do escopo da educação nos museus estadunidenses deve-se, em grande parte, aos conceitos de educação progressiva e o entendimento da arte como experiência, propostos por John Dewey. Nesse sentido, destacam-se: a introdução da filosofia “experencial” da arte educação por John Cotton Dana e Louise Connolly nas atividades

do Museum de Newark; o desenvolvimento das ideias acerca da arte educação progressiva por Laura Bragg no Museu de Charleston e, posteriormente, no Museu Berkshire; a aplicação de técnicas de aprendizagem “experencial” da arte por Anna Billings Gallup no Brooklyn Children’s Museum (SIDOROVA, 2019).

Como observa Sidorova (2019), Dewey considerava que os museus, em se tratando, simultaneamente, de espaços educativos e lugares de encontro, tinham a capacidade de transformar a arte em experiência social.

Outro museu que tem propostas baseadas nas ideias de Dewey é o Museum of Modern Art de Nova Iorque (MoMA), fundado em 1929 com a missão educacional de garantir ao público de todas as idades e habilidades “o desfrute, entendimento e utilização” da arte moderna (MOMA, s.d). Em 1937, o museu inicia um projeto piloto de dois anos, que culmina da fundação do Departamento de Educação do MoMA, que tem como seu primeiro diretor o educador de arte Victor D’Amico.

As propostas educativas de museus estadunidenses influenciam na fundação de museus brasileiros como, por exemplo, o Museu de Arte de São Paulo, em detrimento dos modelos de museus europeus. Assim escreve Lina Bo Bardi:

Nas nossas frequentes viagens aos Estados Unidos, pudemos constatar e documentar como já o Museu da América existe não somente em função de um organismo cultural público para o qual não mais existe o conceito de museu com finalidades turísticas (como ainda é corrente na Europa), mas só como complexa atividade didática, expressiva, comunicativa. Junto a cada museu brotou um novo fermento: não só o conservativo e colecionístico, mas o de pesquisas, o do enriquecimento progressivo, com a contínua e cada vez mais geral colaboração do público. No centro desse fermento acha-se uma atividade por assim dizer didática e educativa (BARDI, 1952, p. 12).

Como vimos, na segunda metade do século XIX, a abordagem pedagógica dos museus baseava-se no entendimento de que a simples exibição de objetos era suficiente para garantir a compreensão por parte dos visitantes. Já a partir do desenvolvimento do conceito de educação como um processo que prioriza as necessidades e a experiência dos receptores, junto ao reconhecimento de sua diversidade de características e atitudes culturais, os museus passaram a buscar novas formas de relacionamento e comunicação com seus visitantes (HOOPER-GREENHILL, 2000). Trata-se, pois, de um primeiro passo no entendimento dos visitantes não como receptores passivos dos discursos expositivos, mas como sujeitos ativos, e levando em consideração sua interação com a mensagem comunicada pela exposição.

Paulatinamente, conforme observa Blanco (1999), a exposição deixa de ser considerada como uma mera exibição de objetos, e passa a ser compreendida como um meio de comunicação, e que atua, em um primeiro momento, como mediadora *entre os objetos expostos e os visitantes*, facilitando sua compreensão e a transmissão da mensagem veiculada pela exposição. Já à medida que o conceito de comunicação se incorpora à exposição, compreende-se e enfatiza-se o papel da equipe de produção da exposição na construção dessa mensagem, superando a noção de que os objetos “falam por si mesmos”, e uma vez que tal equipe é dotada de *intencionalidade comunicativa*. De acordo com Blanco,

esta equipe será a produtora da mensagem expositiva, que será construída com os próprios objetos integrados em um tema e com os meios informativos e complementares, e que será veiculado pela própria exposição enquanto suporte ou canal dessa mensagem. A exposição é, pois, mensagem e canal ao mesmo tempo [...]. A interação do visitante com o espaço e a realização de seus percursos pela exposição adquire, assim, grande importância, porque tais percursos dependem de que se reconheça ou não a estrutura da mensagem e que se produza a interpretação por parte do receptor enquanto sujeito ativo que participa na construção de seu próprio conhecimento (BLANCO, 1999, p. 8-9, tradução nossa).

Entre essas novas formas de comunicação com os visitantes, destaca-se a necessidade de promover mudanças quanto às formas de exibição nos museus, de modo a facilitar a comunicação com seus receptores. Para tanto, na Europa, foram realizadas pesquisas de opinião entre os profissionais de museus, visando à reforma das exposições. Blanco destaca uma pesquisa realizada por profissionais franceses, em 1931, que

pretendia corroborar a opinião sobre a necessidade de corrigir o modo de expor que estava em uso e do qual resultava uma sensação de acumulação, amontoamento e confusão. Tratava-se de adequar melhor a exposição à tarefa de educação social que lhe correspondia (BLANCO, 1999, p. 40, tradução nossa).

Ainda a propósito desse tema, é realizada uma importante conferência, em 1934, em Madrid, na qual esse tipo de exibição abarrotada é suplantado, ao passo que se propunha a seleção de tipos representativos de cada tema que se desejava ilustrar. Também foram abordados outros temas importantes, como as informações que deveriam acompanhar os objetos, estabelecendo-se diferenças entre os diferentes tipos de museus: nos de arte, tais rotulações seguiriam limitações de ordem estética, enquanto nos históricos, folclóricos e de arte decorativa, seriam necessárias maiores informações aos visitantes (BLANCO, 1999).

Até aqui, estabelecemos acerca da importância de se considerar o visitante como participante ativo no processo de comunicação que envolve uma exposição. Entretanto, é necessário garantir que a mensagem seja entregue a todos os visitantes de maneira equânime, a fim de que se possa garantir a acessibilidade universal desses espaços, questão que será aprofundada no próximo capítulo. Desse modo, as estratégias de comunicação, em uma exposição, devem envolver todos os sentidos ligados à percepção. A esse respeito, pontua Sarraf:

Na atualidade, os espaços culturais têm o desafio de cativar visitantes e desenvolver o pertencimento cultural, porém, para obter êxito nessas atribuições, precisam encontrar alternativas à comunicação visual, esgotada pelas tecnologias de reprodução e manipulação de imagens visuais, com uso de propostas de mediação multissensoriais, para estabelecer vínculos sensíveis com seus visitantes (SARRAF, 2016, *ebook*, posição 23-24).

A criação do ICOM (International Council of Museums), em 1948, é considerado um marco no que tange à preocupação com o desenvolvimento do potencial educativo e comunicativo dos museus, considerando a necessidade de “transformar os museus e espaços de cultura em locais atrativos e educativos para a população geral, trazendo ideias e projetos das áreas de educação, comunicação e entretenimento aos espaços sobreviventes das guerras mundiais e civis” (SARRAF, 2016, *ebook*, posição 43-44).

Assim, entre as décadas de 1950 e 1990, foram realizados diversos encontros e seminários com o objetivo de discutir acerca da função “educativa” dos museus e sua consideração como “meios de comunicação” (SARRAF, 2016, *ebook*, posição 44). Entre eles, destaca-se o Seminário Regional da Unesco sobre a Função Educativa dos Museus, realizado em 1958, coordenado e organizado por Georges Henri Rivière. O seminário se estendeu ao longo de 24 dias e incluiu “viagens e visitas técnicas a diferentes museus e sítios históricos e culturais” (CHAGAS, 2019, p. 13). O relatório final do evento, de acordo com Primo (1999) ressaltou a função educativa dos museus, além de dedicar grande atenção para a exposição museográfica, de modo que foi criticada a museografia utilizada nos museus da época devido ao excesso de etiquetas e cartazes na exposição. Assim, foi enfatizado o caráter didático da exposição, e sugerido que o museu se apropriasse de novas tecnologias para comunicar (PRIMO, 1999, p. 9).

Vale notar que, de acordo com Sarraf (2016), o uso das inovações tecnológicas da época como forma de ampliar e diversificar as formas de comunicação dentro dos museus ainda não contemplava uma “comunicação multissensorial, considerando os diversos sentidos humanos” (*ebook*, posição 51). Ainda assim, “[...] no contexto do período, o

advento dos equipamentos audiovisuais já representava uma modernização na linguagem museológica” (SARRAF, 2016, *ebook*, posição 51).

Já no âmbito da Nova Museologia, emergente nos anos 1960,

a comunicação sensorial em sentido amplo era proporcionada pela natureza dos espaços de cultura abertos e integrados ao território, com seus temas ligados aos hábitos, à cultura e às manifestações populares apartadas dos grandes centros urbanos e sociais” (SARRAF, *ebook*, 2016, posição 51).

Outro evento importante no que tange à reflexão a respeito dos modos de comunicação dentro dos museus, com relação a seu público, entre outros aspectos, foi o Seminário “A Missão do Museu na América Latina hoje: novos desafios”, realizado em Caracas, na Venezuela, em 1992, pela Oficina Regional de Cultura para a América Latina e o Caribe (ORCALC) e o Comitê Venezuelano do ICOM (HORTA, 1995, p. 32), e que resultou na redação da Declaração de Caracas. Entre os elementos importantes presentes no documento, destaca-se a consideração do museu como um meio de comunicação, que “transmite mensagens através da linguagem específica das exposições, na articulação de objectos-signos, de significados, ideias e emoções, produzindo discursos sobre a cultura, a vida e a natureza” (DECLARAÇÃO DE CARACAS, 1992, p. 251). Ademais, o museu deve “reflectir as diferentes linguagens culturais em sua acção comunicadora, permitindo a emissão e a recepção de mensagens com base nos códigos comuns entre a instituições e seu público, acessíveis e reconhecíveis pela maioria” (DECLARAÇÃO DE CARACAS, 1992, p. 251).

Quanto ao processo de comunicação entre o museu e o público, este não deve ser unidirecional, “mas um processo interactivo, um diálogo permanente entre emissores e receptores” (DECLARAÇÃO DE CARACAS, 1992, p. 251). Desse modo, apesar de não fazer referência à comunicação multissensorial, a Declaração de Caracas evidencia uma preocupação com o desenvolvimento da especificidade comunicacional da linguagem museológica,

possibilitando e promovendo o diálogo activo do indivíduo com os objectos e com as mensagens culturais, através do uso de códigos comuns e acessíveis ao público, e da linguagem interdisciplinar que permite recolocar o objecto em um contexto mais amplo de significações (DECLARAÇÃO DE CARACAS, 1992, p. 253).

A emergência dos estudos sensoriais

Uchida e Peng (2018) destacam como, nas últimas décadas, tem havido uma mudança discursiva no âmbito das humanidades e das ciências sociais, a fim de se recuperar um entendimento compreensivo do corpo e dos sentidos. Assim, diversas disciplinas têm dedicado atenção ao estudo dos sentidos, começando pela história e pela antropologia, nos anos oitenta, e espalhando-se pela sociologia, geografia, arqueologia, entre outras.

Já ao final do século XX, observou-se a emergência dos “estudos sensoriais” (*sensory studies*), capitaneados por acadêmicos como o antropólogo David Howes (1991; 2005), a historiadora Constance Classen (2005a; 2005b) e o sociólogo Antony Synnot (1994), e suas pesquisas no Centre for Sensory Studies, na Universidade de Concordia.

Desse modo, o campo dos estudos museológicos também sofreu as influências do desenvolvimento dos estudos sensoriais. Como exemplos, pesquisas como a de Pye (2007) buscaram repensar o papel do toque nos museus e propor a reflexão acerca do impacto do manuseio de objetos no que tange ao aumento da participação e da acessibilidade nesses espaços. Ainda, Chatterjee (2008) buscou estabelecer um quadro conceitual para o entendimento dos benefícios do toque sobre o aprendizado. Nesse sentido, destacam-se também os trabalhos de Candlin (2010) e Black (2005).

Ademais, autores buscaram evidenciar a importância dos outros sentidos, para além do tato: a audição, o paladar e o olfato. Assim, Cluett (2014) tem examinado o uso de sons nas exposições nos últimos 50 anos, enquanto Stevenson (2014) analisa a importância do olfato para elevar a experiência multissensorial nos museus, especialmente para os visitantes com deficiências.

A ativação da multissensorialidade nos museus tem sido facilitada também pelo uso de novas tecnologias, como veremos no capítulo quatro. Howes (2014) refere-se, por exemplo, ao uso de interfaces hápticas que empregam o uso de tecnologia digital para produzir sensações simuladas do toque, o que permite aos visitantes “sentir” as obras de arte tridimensionais sem tocá-las fisicamente (p. 263). Ademais, para o autor, a progressiva “tecnologização” dos sentidos, também por meio de dispositivos como telas de vídeo, sistemas de alto-falantes, máquinas de odores digitalizadas, entre outros, tem gerado outras possibilidades para a transformação do museu e da galeria de arte em espaços onde os visitantes podem estimular seus sentidos (HOWES, 2014, p. 263-264).

Diante do predomínio da visualidade, como vimos, na cultura ocidental e, portanto, também no contexto de museus e exposições, o capítulo a seguir explorará propostas educativas e curatoriais realizadas com o intuito de ativar, nesses espaços, outros sentidos para além da visão, tornando-os mais participativos e acessíveis aos visitantes. Garantir a acessibilidade nos museus envolve possibilitar a autonomia de todos os visitantes em todos os seus espaços, seja física ou sensorialmente. Tais esforços implicam, em grande medida, tanto adaptações à estrutura física dos edifícios, para as quais existem normas e fiscalização, mas também o desenvolvimento de programas educativos e de propostas expográficas voltadas para tal objetivo. No próximo capítulo, veremos alguns exemplos.

CAPÍTULO 3 COMUNICAÇÃO MULTISSENSORIAL E ACESSIBILIDADE EM MUSEUS

O tema da multissensorialidade em museus está ligado também à questão da acessibilidade, afinal, garantir que os trabalhos presentes nesses espaços possam ser experimentados por sentidos diversos é um dos passos em direção à sua acessibilidade universal. Cabe destacar que essa ultrapassa a adaptação arquitetônica das instituições, e, conforme postula Sasaki (2009), envolve também as dimensões

comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas), metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação etc.), instrumental (sem barreiras [nos] instrumentos, ferramentas, utensílios etc.), programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc.) e atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência) (SASSAKI, 2009, p. 1-2).

Ainda que diversos museus venham realizando esforços, já há algumas décadas, para garantir a acessibilidade de seus espaços físicos, essas instituições ainda estão longe, de modo geral, de assegurar sua acessibilidade universal. Um passo essencial nesse sentido é o reconhecimento, pelos museus, do paradigma emergente nos estudos e práticas da educação museográfica, conforme teorizado por Zavala (2002). O autor elenca diferenças significativas entre esse último e o paradigma tradicional; entre elas, destacam-se: de acordo com o paradigma tradicional, o objetivo de uma visita ao museu é a obtenção de conhecimento, de modo que o elemento mais importante de uma exposição é seu conteúdo; essas, portanto, aspiram à objetividade. Ademais, a experiência educativa, durante a visita, reduz-se à visão e ao pensamento. Já segundo o paradigma emergente, o objetivo de uma visita ao museu é múltiplo e distinto, de acordo com cada experiência, sendo que o essencial de uma exposição é o diálogo que se produz entre o contexto do visitante e a experiência da visita; ainda, a experiência educativa durante a visita envolve as emoções e as sensações corporais (ZAVALA, 2002, p. 20).

Desse modo, a adoção do paradigma emergente quando da organização de exposições é essencial para a ampliar a acessibilidade nos espaços museológicos. Tal movimento garante uma maior autonomia dos visitantes com deficiências a essas instituições. No que tange às estratégias de mediação, tendo em mente as propostas do modelo emergente, destaca-se a importância do estímulo à percepção multissensorial, que

envolve a fruição do objeto cultural “[...] a partir de todos os canais sensoriais além do visual, como o tátil, o auditivo, o olfativo, o paladar e o cinestésico” (TOJAL, 2013, p. 30).

A seguir, serão oferecidos exemplos de ações e programas implementados com o objetivo de ampliar a acessibilidade universal em museus, principalmente por meio da comunicação e da percepção multissensorial.

No que diz respeito aos avanços quanto às políticas museológicas voltadas especialmente para a acessibilidade, destaca-se, no Brasil, a criação do Plano Nacional Setorial de Museus (PNSM), em 2010, que teve agenda prevista até 2020. O documento prevê, entre suas estratégias, “Elaborar diagnóstico referente à acessibilidade nos museus de forma interinstitucional, identificando necessidades específicas de cada unidade museológica, garantindo informações para viabilizar a interação público/museu” (MINC; IBRAM, 2010, p. 62).

São abarcados os museus de arte; museus de história; museus de culturas militares; museus de ciências e tecnologia; museus etnográficos; museus arqueológicos; museus comunitários e ecomuseus; museus da imagem e do som e de novas tecnologias; arquivos e bibliotecas de museus. Quanto aos museus de arte, postula-se, como diretriz, “garantir a acessibilidade física, social, informacional e estética de todos os tipos de público aos museus de arte, compreendendo este fator como de importância para a sustentabilidade sócio-ambiental” (MINC; IBRAM, 2010, p. 84).

Desse modo, garantir a acessibilidade nos museus envolve possibilitar a autonomia de todos os visitantes em todos os seus espaços, seja física ou sensorialmente. Tais esforços implicam, em grande medida, tanto adaptações à estrutura física dos edifícios, para as quais existem normas e fiscalização, mas também o desenvolvimento de programas educativos e de propostas expográficas e curatoriais voltadas para tal objetivo.

Outra questão importante diz respeito à relação entre arte, tecnologia e acessibilidade. Atualmente, verifica-se que a tecnologia é utilizada tanto como meio para a produção artística, com potencial de ampliar o leque de interações sensoriais, quanto uma ferramenta de comunicação nos espaços museológicos, na busca por torná-los acessíveis a todos os visitantes.

Contudo, cabe atentarmos para alguns dos “perigos” ao relacionarmos tecnologia e acessibilidade. Choi (2018) alerta contra o entendimento da tecnologia como uma forma de “superar” as deficiências, ao invés de enfatizar as reais necessidades das pessoas com

deficiência. Esse tipo de narrativa apenas reforça ideias opressoras sobre o que pode ser considerado como um corpo socialmente aceito, ao invés de focar na discussão sobre as formas de abolir o pensamento capacitista (CHOI, 2018).

Assim, a tecnologia não deve ser entendida como uma forma de “ajudar” as pessoas com deficiência, em uma relação de subordinação, mas podem sim ser utilizadas, nos espaços museológicos, para empoderá-las, ampliando sua autonomia e as formas de interação com as obras. Para tanto, é necessário que pessoas com deficiência estejam diretamente envolvidas tanto nos processos de desenvolvimento dessas tecnologias, como em sua aplicação prática.

No contexto brasileiro, Sarraf (2013) localiza as primeiras propostas voltadas para a acessibilidade e inclusão dos visitantes com deficiência entre o final dos anos 1960 e a década de 1980. É o caso da proposta de ação educativa voltada para o público com deficiência visual no Museu do Índio, no Rio de Janeiro, em 1968, coordenada pela professora da Escola de Museologia da UNIRIO, Marília Duarte Nunes (SARRAF, 2013, p. 126-127). No entanto, não constam registros que ofereçam uma compreensão mais detalhada das atividades realizadas.

Sarraf (2013) cita também o caso do Museu da Indústria, Comércio e Tecnologia do Estado de São Paulo, fundado no ano de 1970, em que foram desenvolvidos projetos acessíveis. Conforme explicita a autora:

O projeto de inclusão de pessoas com deficiência, ocorrido no início da década de 1980, foi coordenado pela diretora do museu Waldisa Camargo Russio Guarnieri e contemplou a representação de trabalhadores com deficiência nas exposições sobre os trabalhadores de São Paulo, mesas-redondas com lideranças com deficiência para ampliar o escopo das ações, seminários sobre o atendimento de pessoas com deficiência em museus e treinamento de estagiários do museu para lidar com as necessidades educativas e culturais desse público (SARRAF, 2013, p. 127).

Como outras ações voltadas para ampliar a acessibilidade sensorial dos visitantes de museus, destacam-se as atividades práticas de modelagem em ateliê organizadas pelo Serviço Educativo do MAC – USP, sob coordenação de Martin Grossmann, no contexto da exposição *Espacialidade e Materiais na Escultura Contemporânea*, realizada em 1985, com curadoria de Aracy Amaral (TOJAL, 1999, p. 69).

No mesmo museu, já em 1991, foi criado pela Divisão de Arte-Educação, sob direção de Ana Mae Barbosa e coordenação de Amanda Tojal, o Projeto “Museu e a Pessoa Deficiente”, que, posteriormente, passou a chamar-se Projeto “Museu e Público

Especial” (TOJAL, 1999, p. 68). O projeto, agora extinto, surgiu diante da necessidade e da importância de integrar os visitantes do museu com deficiências sensoriais (auditivas e visuais), físicas e mentais, já que, até então, a equipe do museu, especialmente os educadores, estavam ainda despreparados para atender adequadamente esse público.

Como parte do projeto, destaca-se o programa de exposições “O Toque Revelador”, em que as obras do acervo eram exploradas pelo público não apenas de forma visual, mas também por meio do tato. Para tanto, as exposições contavam com “*reproduções visuais e táteis em relevo*, elaboradas a partir de *obras bidimensionais originais*” (TOJAL, 1999, p. 70). Entre as exposições realizadas no contexto do projeto, estiveram: Esculturas contemporâneas; Alfredo Volpi; A Poética das formas; Retratos e autorretratos; Esculturas em bronze.

Em 1998, foi criado o programa Igual Diferente, no MAM – SP, visando à “[...] formação e convivência, dentro do MAM, de públicos com perfis os mais diversificados possíveis, sem paternalismos nem hierarquias” (BARROS, 2016, p. 25). Desse modo, o objetivo era não apenas “[...] incluir pessoas com limitações físicas, cognitivas ou sensoriais na programação e na vida do museu, mas incluir e aproximar o museu – instituição, funcionários, alunos e visitantes – ao universo dessas pessoas” (BARROS apud LEYTON, 2016, p. 10). A primeira iniciativa do programa consistiu na elaboração do curso Prática artística paratodos, coordenado por Álvaro Picanço e Paulo Pitombo, e ofertado na programação de cursos livres do MAM, em 1998 (LEYTON, 2016, p. 10). O curso era voltado “para adolescentes com comprometimentos neuromotores, juntamente com outros alunos interessados” (LEYTON, 2016, p. 10). A partir daí, o MAM firmou parcerias com instituições de saúde mental, educação especial e atendimento especializado a pessoas com deficiência, além de buscar incentivos públicos e privados que garantissem a gratuidade dos cursos (LEYTON, 2016, p. 11). Como alguns dos desdobramentos do programa, ainda vigente, destaca-se:

A presença dos alunos do Igual Diferente, que progressivamente passaram a ser público de todas as ações do MAM, levou o museu a repensar sua arquitetura, sua comunicação, sua equipe e programação. Foi criada então uma área de Acessibilidade que, atuando de forma transversal nas ações do museu, procura garantir um espaço sem barreiras, sejam elas físicas, sensoriais, intelectuais ou simbólicas. E, assim, o programa seguiu ininterruptamente ao longo dos anos (LEYTON, 2016, p. 16).

É importante evidenciar também, no MAM - SP, a criação do projeto “Aprender para Ensinar”, com o objetivo de formar jovens surdos para receber visitantes surdos nas exposições do museu, facilitando a comunicação entre educadores e visitantes (LEYTON; LUCENA; MUSSI, 2008). Entre os desdobramentos do projeto, destaca-se a criação do grupo Corposinalizante, que, desde 2008, “desenvolve projetos culturais, documentários, *performances* e intervenções poéticas que dão visibilidade à identidade surda e à cultura dos jovens” (MAM, s.d). O grupo mantém parceria com o MAM, onde organizaram edições do Slam do Corpo, a primeira batalha de poesias no Brasil com participação de poetas surdos e ouvintes. As batalhas acontecem entre duplas de poetas, que criam versos em Libras e em português, simultaneamente, as quais ora se diferenciam, ora se entrecruzam (MAM, s.d).

Em 2003, é criado, na Pinacoteca de São Paulo, o Programa Educativo para Públicos Especiais (PEPE), sob a coordenação de Amanda Tojal, e que serviu como base para diversos outros museus brasileiros (SARRAF, 2013, p. 133).

Entre as ações desenvolvidas pelo PEPE, destacamos, a partir de Tojal (2010): visitas guiadas conduzidas por educadores especializados, em que o público-alvo “explora e conhece obras de arte selecionadas do acervo, de forma não somente visual, mas também multissensorial, por meio dos sentidos do tato, audição, olfato e cinestésico” (TOJAL, 2010, p. 4); visitas guiadas voltadas para o público com deficiências auditivas, acompanhadas por uma educadora surda e realizada em LIBRAS (Língua Brasileira dos Sinais), “[...] com enfoque nas necessidades e interesses dos participantes” (TOJAL, 2010, p. 4);

Nessas visitas, o público pode tocar obras tridimensionais originais previamente escolhidas pela equipe do museu. No caso das obras bi e tridimensionais inadequadas ao toque, sua apreciação é complementada por materiais multissensoriais de apoio, tais como Reproduções de obras de arte feitas em relevo, representando os principais elementos de cada obra, além de jogos sensoriais e maquetes articuladas (TOJAL, 2010, p. 6).

Destaca-se também o projeto de sonorização de obras do acervo, realizado por Isabel Bertevelli, que consistiu na “edição de fragmentos sonoros de músicas instrumentais e sons da natureza, do cotidiano e do espaço urbano”, com o objetivo de “complementar e introduzir também a percepção por meio do sentido da audição durante o percurso de apreciação das obras” (TOJAL, 2010, p. 7).

Em 2009, foi implantado o *Programa de Ação Educativa da Galeria Tátil de Esculturas Brasileiras*, que possibilitou aos visitantes explorar, por meio do toque,

doze esculturas de bronze pertencentes ao acervo do museu, apresentadas segundo um criterioso padrão de acessibilidade e complementadas por outros recursos de apoio, como piso podotátil, textos, mapa e etiquetas em dupla leitura (tinta e Braille), folheto informativo e catálogo em dupla leitura com imagens em relevo, incluindo áudiocd (TOJAL, 2010, p. 9).

Em 2012, foi organizada na Pinacoteca exposição “Sentir para ver”⁷, que reuniu 14 reproduções fotográficas de obras do acervo do museu. A exposição contou com reproduções em relevo, maquetes táteis, extratos sonoros, recursos olfativos, audiodescrição mediadora, poemas e textos investigativos em dupla leitura (tinta e Braille). Além da Pinacoteca, a exposição foi recebida pelo Memorial da Inclusão (SP), SESC-Santo André (SP), SENAC – Águas de São Pedro (SP) e SESC São Luís (MA).

Em 2011, o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM – RJ) criou o projeto “Encontros Multissensoriais”, baseado na realização de encontros mensais no museu, dos quais participam pessoas cegas, com baixa visão, além de videntes, visando ao “[...] exercício da percepção multissensorial compartilhada, cujo intuito é a ampliação e o adensamento da experiência estética de todos os visitantes” (KASTRUP; VERGARA, p. 2012, p. 64).

Nas visitas, o público pode tocar e interagir com obras previamente escolhidas pela equipe do MAM por seu potencial de exploração multissensorial. Eventualmente, os encontros contam também com a participação de algum artista, que conversam com os visitantes sobre algumas de suas obras. O projeto foi concebido junto ao Núcleo de Pesquisa Cognição e Coletivos (NUCC) do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com a pareceria do Instituto Benjamin Constant (KASTRUP; VERGARA, p. 2012).

No Metropolitan Museum of Art, em Nova Iorque, foi desenvolvido, em 2015, o projeto Multisensory Met, que consistiu em uma série de atividades voltadas para ampliar a experiência dos visitantes no museu. Além de esculturas multissensoriais, destaca-se a criação de um “livro de materiais” para diferentes obras: um livreto que incluía os diferentes materiais presentes na realização de cada peça. Por exemplo, para ampliar a percepção acerca de um oráculo pertencente a uma comunidade Senufo da Costa do Marfim, foram anexados ao livreto amostras de madeira, ferro, espinhos de porco-espinho, penas e tecido (UCAR, 2015).

⁷ <http://www.sentirpraver.com.br/index.html>.

Também foram produzidas réplicas de pinturas cobertas por diferentes aromas, por meio de fragrâncias em pó, cada uma delas relacionada a um elemento presente na pintura. Na réplica da pintura *Jardin à Sainte-Adresse* (1867), de Claude Monet, por exemplo, foram utilizadas, por exemplo, fragrâncias florais e de água salgada (UCAR, 2015).

Na Tate Britain, em Londres, foi desenvolvido, em 2015, o projeto Tate Sensorium, com o objetivo de oferecer, no contexto de uma exposição, uma experiência que envolvesse os cinco sentidos. Para fazer parte do projeto, foram selecionadas quatro pinturas abstratas pertencentes ao acervo da instituição, conforme seu potencial para serem exploradas de forma sensorial, além de sua disponibilidade para permanecer ao longo de toda a exposição. As obras escolhidas foram: *In the Hold (1913-14)*, de David Bomberg; *Figure in a Landscape (1945)*, de Francis Bacon; *Full Stop (1961)*, de John Latham; *Interior II (1964)*, de Richard Hamilton (ABLART *et al.*, 2017). Foram atribuídos a cada pintura um sentido principal, junto a outros sentidos subjacentes, além da visão. Assim, buscou-se um equilíbrio entre as características visuais das obras e a inserção desses sentidos adicionais.

Por exemplo, à obra de Latham foram atribuídos os sentidos do tato e da audição. Para tornar possível a interação com o tato, foi utilizada a tecnologia háptica⁸, com o intuito de transmitir sensações que remetesse à pintura, sem que ela fosse diretamente tocada. Quanto à audição, foi criada uma paisagem sonora que buscou enfatizar a interação entre os espaços positivo e negativo da obra, especialmente a dualidade entre preto e branco. Os sons foram sincronizados com as sensações táteis (ABLART *et al.*, 2017).

Em 2021, o MAM da Bahia anunciou a implantação de um projeto voltado para a acessibilidade no museu. A primeira etapa prevista foi o desenvolvimento, junto a todos os funcionários do museu, do que a coordenadora do projeto, Sandra Rosa, chamou de “acessibilidade atitudinal”. Essa diz respeito à maneira como as pessoas com deficiências devem ser recebidas e tratadas no museu, sem discriminação ou estereótipos. Também foram realizadas reformas arquitetônicas, como a instalação de rampas, para ampliar a acessibilidade física ao museu. Em maio de 2022, o MAM deu início a oficinas de audiodescrição de obras de artes visuais, com o objetivo de que cada participante doasse

⁸ O adjetivo “háptico” provém do grego *haptikós* e significa “relativo ao tato”.

3 das audiodescrições realizadas ao longo do curso para o museu. Tais audiodescrições devem ficar disponíveis aos visitantes por meio de códigos QR.

O Museu do Ipiranga, reaberto para o público em setembro de 2022, após quase dez anos fechado, teve a acessibilidade no cerne de seu projeto de renovação e restauro. Foram realizadas reformas na estrutura do prédio, a fim de ampliar a mobilidade dos visitantes, tais como a instalação de elevadores e escadas rolantes, de piso podotátil, além da criação de plantas táteis do museu e de cada sala.

Com relação às obras em exibição e aos espaços expositivos, o museu, que já trabalhava com obras táteis desde 2007, passa a contar, segundo Solange Ferreira, professora e curadora da USP, com tecnologias interativas, vídeos imersivos e um número ainda maior de obras para tocar (PATRIARCA, 2022). Em todos os objetos expostos, há legendas em braile e os vídeos são acompanhados de intérpretes de libras. Há também audioguias com audiodescrição. É importante destacar que, de acordo com Denise Peixoto, responsável pelo projeto de acessibilidade, buscou-se incluir tais recursos no núcleo do projeto, ao invés de implementar adaptações posteriormente (VENTURA, 2021).

CAPÍTULO 4 A EXPOSIÇÃO *THE SENSES: DESIGN BEYOND VISION*

Neste capítulo, abordaremos uma exposição baseada, desde sua concepção, na multissensorialidade: *The senses: design beyond vision*, realizada entre abril e outubro de 2018 no museu Cooper Hewitt, em Nova Iorque. Organizada por Ellen Lupton e Andrea Lipps, a exposição buscou explorar as possibilidades do design multissensorial. No catálogo que acompanha e complementa a exposição, as curadoras levantam alguns pontos que também discutimos ao longo deste trabalho. Enfatiza-se como, na tradição ocidental, os sentidos têm sido, há muito tempo, dominados pela visão, além da observação visual ser compreendida como o alicerce da ciência moderna.

Destaca-se também como, desde crianças, aprendemos a pensar os sentidos como independentes entre si, sendo que, na verdade, eles se combinam e se misturam (LUPTON; LIPPS, 2018). Por exemplo, alguns indivíduos manifestam a sinestesia, uma condição em que o cérebro produz conexões cruzadas entre os sentidos. É possível, por exemplo, associar aromas a um som, ou uma cor a determinadas palavras. Para Cytowic, embora a sinestesia seja uma condição neurológica específica, certo grau de alquimia sensorial permeia o cotidiano de todos. Assim, afirma que todos temos algo de sinestetas, apenas não percebemos, muitas vezes, como nossos sentidos interagem (LUPTON; LIPPS, 2018).

A exposição no Cooper Hewitt parte do conceito de design sensorial, que responde às diferentes habilidades sensoriais dos indivíduos, e de modo a encampar essa multiplicidade. Contou com mais de 65 projetos de design e mais de 40 objetos e instalações, organizadas em torno de 11 temas, que explicitaremos neste capítulo, junto a exemplos de algumas das propostas exibidas em cada núcleo. São eles: Introduzindo os sentidos; Cidade sensorial; Biblioteca tátil; Moldando o som; Materiais sensoriais; Expressão tátil; Apetites sensoriais; A mesa sensorial; Sentidos e cognição; Ambientes inclusivos; Teatro sensorial.

O design expositivo foi desenvolvido pelo escritório Studio Joseph. Devido à condição histórica do prédio, o museu solicitou que as instalações expositivas se mantivessem independentes de sua estrutura, o que foi resolvido pelo uso de anteparos de ferro ondulantes. Os anteparos foram feitos com fios de vinil de diferentes cores, oscilando entre tons frios e quentes ao longo do espaço expositivo, com o objetivo tanto de oferecer estímulos táteis e visuais, como de separar os diferentes ambientes de acordo

com suas propostas e as obras neles expostas, para que não houvesse, por exemplo, contaminações de sons ou aromas entre os diferentes ambientes. A disposição dessas, por sua vez, foi realizada de acordo com a forma de interação que ofereceriam aos visitantes (MUSE DESIGN AWARDS, 2019). As imagens abaixo permitem-nos visualizar o design da exposição e os anteparos dispostos ao longo do espaço expositivo.



Figura 5: Modelo do design expositivo da exposição *The Senses*. Fonte: Studio Joseph. Muse Awards, 2019.



Figura 6: Vista da disposição dos anteparos que separavam os diferentes núcleos da exposição. Foto: Studio Joseph. Muse Awards, 2019.

O núcleo “Introduzindo os sentidos” (*Introducing the Senses*), que recebia os visitantes, contou com duas instalações: Orquestra Tátil (Tactile Orchestra) (2017-18),

criada por Studio Roos Meerman e KunstLAB Arnhem, consistia em uma parede coberta por pele sintética. Ao tocar e fazer movimentos com as mãos na parede, e por meio da intensidade e ritmo de cada toque, os participantes ativam um instrumento de corda, produzindo sons, como se regessem uma orquestra (COOPER HEWITT, 2018b).



Figura 7: A instalação Orquestra Tátil (2017-18), de Studio Roos Meerman e KunstLAB Arnhem. Fonte: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

A outra instalação, *Dialeto para uma Nova Era (Dialect for a New Era)* (2017-18), buscou explorar como o odor é capaz de expandir a linguagem ao conectar emoções com determinados aromas. A obra é formada por seis pilares iluminados, e cada um carrega uma frase que evoca um estado emocional complexo. Cada um conta ainda com um botão, que libera um aroma específico, de modo a relacionar-se com as frases. A obra foi projetada por Polymorf e IFF (International Flavors & Fragrances, Inc.), com a colaboração da linguista Asifa Majid e do perfumista Laurent Le Guernec (COOPER HEWITT, 2018b).

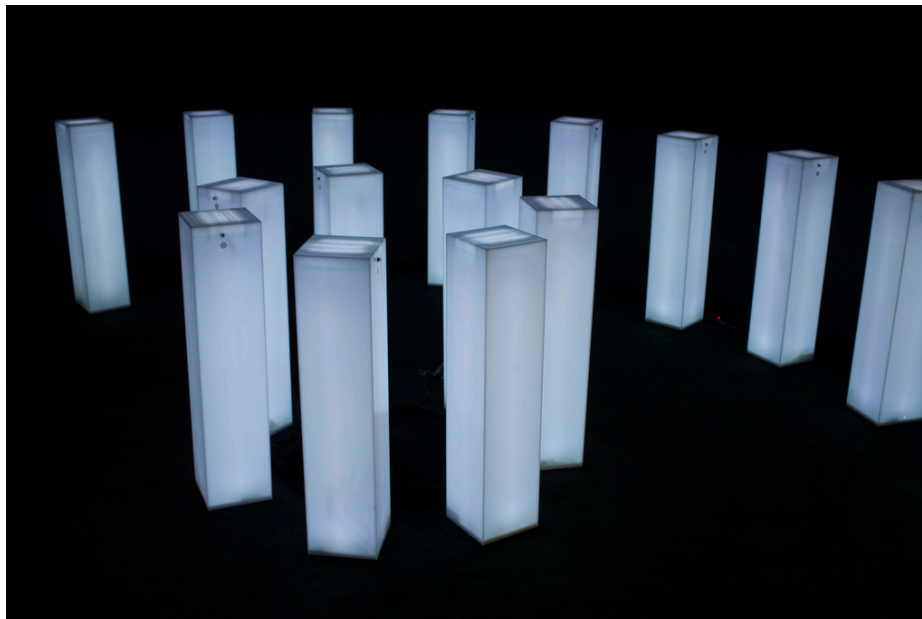


Figura 8: A instalação *Dialeto para uma Nova Era* (2017-18), de Polymorf e IFF (International Flavors & Fragrances, Inc.). Fonte: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

No núcleo “Cidade Sensorial” (*Sensory City*), foram apresentados projetos e produtos que lidam com questões críticas nos contextos urbanos, como a poluição atmosférica e sonora, assim como os que têm na cidade o material para sua elaboração. Para criar a obra *Portal Soundscapes*, Amar C. Bakshi e Shared_Studios solicitaram a curadores de diferentes cidades ao redor do mundo que coletassem e compartilhassem sons peculiares a cada um desses lugares. Na exposição, alto-falantes suspensos emitiam esses sons, que incluíam: sinos tocando na entrada do Pagode de Shwedagon, em Yangon, Myanmar, enquanto os monges pediam doações; pessoas compartilhando uma refeição no campo de refugiados e deslocados internos (Internally Displaced People ou IDP) Harsham, em Erbil, Iraque; paroquianos evocando orações na igreja de São Porfírio, em Gaza, na Palestina; os produzidos em um parque da Cidade do México, entre outros.

Para compor a obra *Alarm Fatigue* (Fadiga de Alarme), o estúdio Man Made Music criou uma série de alarmes utilizando sons alegres e positivos, em oposição àqueles que se costuma ouvir em hospitais, buscando coibir a fadiga de alarme, fenômeno em que funcionários expostos a um excessivo número desse tipo de sons podem acabar dessensibilizados a eles, o que prejudica seu trabalho e a segurança dos pacientes. Na exposição, os alarmes criados podiam ser ouvidos em fones individuais.

Já no núcleo “Biblioteca Tátil” (*Tactile Library*), estavam presentes obras desenvolvidas por designers com o objetivo de criar novas formas de comunicação por meio do toque, utilizando ferramentas e materiais como impressão 3D, alfabetos táteis e tintas com textura. Entre as obras e propostas presentes neste núcleo estavam o mapa

áudio-tátil do complexo de museus do Smithsonian em Washington, criado por Steven Landau, da empresa Touch Graphics. Trata-se de uma tela digital sobre a qual estão fixados modelos em 3D de cada museu do complexo. Ao tocar uma vez em um desses modelos, o usuário ouve o nome do prédio representado; ao tocá-lo duas vezes, ouve-se mais informações sobre ele. Também pode ser traçado um “percurso sônico” ao longo do mapa (COOPER HEWITT, 2018b).



Figura 9: Mapa áudio-tátil do complexo de museus do Smithsonian em Washington, criado por Steven Landau, da empresa Touch Graphics. Imagem: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

O núcleo apresenta também a tecnologia TMAP system, desenvolvido por Joshua Miele, da organização sem fins lucrativos LightHouse for the Blind and Visually Impaired, junto ao Raizlabs. O TMAP utiliza sistemas online de informação geográfica para criar mapas táteis de qualquer bairro do mundo. A LightHouse for the Blind and Visually Impaired oferece a produção dos mapas a quem requisitar e, além disso, o usuário que tenha uma impressora braille pode fazer o download e imprimir os mapas gerados no website da organização. Na exposição da Cooper Hewitt, foi apresentado um mapa tátil do bairro em que o museu está localizado.



Figura 10: Exemplo de mapa tátil criado pelo sistema TMAP. Fonte: Video da Mac Arthur Foundation, (Youtube).

O núcleo “Moldando o som” (*Shaping Sound*) exibiu trabalhos de designers interessados em traduzir sons em imagens e vibrações, possibilitando a percepção do som para além da audição. Liron Gino apresentou o dispositivo Vibeat, um sistema sensorial alternativo que traduz faixas de música em vibrações, que o usuário pode sentir em contato com sua pele.

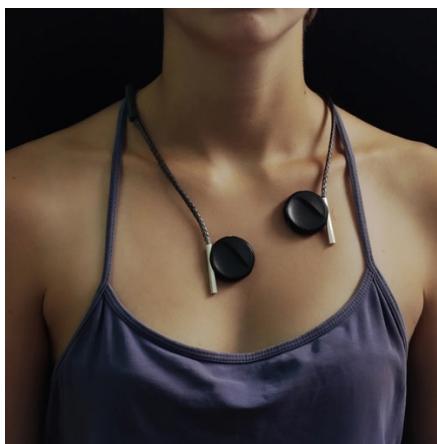


Figura 11: Dispositivo Vibeat na forma de um colar. Fonte: Dezeen.

Também foi apresentada a tecnologia Ultrahaptics, que utiliza ondas ultrassônicas com o objetivo de criar “imagens táteis” na pele do usuário. Na exposição, a tecnologia foi empregada para produzir a sensação de bolhas que estouravam na pele do participante, apenas ao posicionar as mãos sobre o dispositivo. Junto a ele, uma tela mostrava uma animação em que bolhas subiam em direção às mãos do participante, de modo a potencializar o efeito tátil proposto.

Ao lado do Ultrahaptics, eram exibidos quatro pequenos alto-falantes Laba, na cor branca, cada um elaborado com um material diferente, quais sejam: plástico, silicone, lã e vidro cerâmico. Cada um deles era responsável por produzir variações nos sons emitidos pelos dispositivos, que o participante poderia ouvir ao apertar os botões posicionados em frente a cada um dos alto-falantes.



Figura 12: Os diferentes materiais que compõem os alto-falantes Laba. Foto: Eason Chow.

Ao lado dos alto-falantes, eram exibidas duas “Esferas de Som” (*Sound Spheres*), na cor azul, compostas por pontas levemente afiadas, como “espinhos”, e que diferem entre si. Cada um dos objetos, impressos em 3-D, tem o objetivo de representar uma música diferente, sendo que as variações em suas formas dizem respeito às variações sonoras. Trata-se, assim, de uma tradução tridimensional da música. As esferas eram acompanhadas por fones, em que os participantes ouvintes poderiam escutar as músicas por elas representadas (COOPER HEWITT, 2018b).



Figura 13; Foto que permite visualizar uma das “Esferas de Som”, à esquerda, os alto-falantes Laba, no centro e, à direita, o Ultrahaptics. Foto: Eason Chow.



Figura 14: Os alto-falantes Laba, em primeiro plano, e as “Esferas de Som”, ao fundo. Foto: Eason Chow

No núcleo “Materiais Sensoriais” (*Sensory Materials*), foram apresentados trabalhos que exploram as possibilidades táteis dos materiais. Entre eles estava o papel de parede Topografias, que assume a forma de uma “paisagem topográfica”. Criado pelo estúdio de design Snarkitecture junto à Calico Wallpaper, especializada em design de

papeis de parede, Topografias busca transmitir profundidade e movimento, convidando à experiência tátil.



Figura 15: *Snarkitecture e Calico Wallpaper, Topographies Wallpaper*. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Os arquitetos Ronald Rael e Virgínia San Fratello participaram com os trabalhos *Loopy Tiles* (Telhas “emaranhadas”, tradução nossa) (2018) e *Emerging Objects* (Objetos emergentes, tradução nossa). Os primeiros consistem em telhas impressas em 3D, nas cores dourada, cinza, bege e laranja, com uma intrincada textura, que remete a um emaranhado de fios. Todas as telhas são impressas com a mesma textura, porém com diferentes materiais, o que torna as experiências táteis diversas. Os *Emerging Objects* (Objetos Emergentes) são vasos ou recipientes de diferentes formatos, impressos também em 3D, a partir de materiais como café, chá, açúcar e curry, aromas com os quais os visitantes puderam ter contato, intermediados por vitrines especiais.



Figura 16: *Loopy Tiles* (à esquerda) e *Emerging Objects* (à direita), de Ronald Rael e Virginia San Fratello. Foto: Scott Rudd.

A seção “Expressão Tátil” (*Tactile Expression*) exibiu trabalhos desenhados para o toque, intercalado com outros sentidos. Como exemplo, temos *Snow Storm* (Tempestade de Neve), de 2017-18, criado por Christopher Brosius. Trata-se de uma instalação com esferas feitas de lã, na cor azul-claro, penduradas por cordas, e impregnadas do aroma *Winter 72*, criado por Brosius, e que remete à neve fresca, luvas de lã, terra e floresta congeladas. Além de tocar e sentir o aroma das esferas, o visitante caminha por um tapete feito também de lã, que também contém um pouco da fragrância, que acaba por ser liberada a cada passo, envolvendo o espaço (LIPPS, 2018, p. 244).



Figura 17: *Snow Storm* (2017-18), de Christopher Brosius. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Outro trabalho presente nessa seção é *Tactile Headset* (Fone de ouvido Tátil), de 2014, de Alessandro Perini, e que consiste em quatro esferas de cor branca, do tamanho

de melões, espalhadas ao redor da cabeça do usuário, encobrendo também sua face. Ao invés de sons audíveis, o artista trabalha com vibrações: cada esfera produz uma vibração diferente, proporcionando ao usuário experimentar sensações diversas e simultâneas.



Figura 18: *Tactile Headset* (2014), de Alessandro Perini. Foto: Alessandro Perini

O núcleo “Apetites Sensoriais” (*Sensory Appetites*) apresenta trabalhos que exploram como o uso de cores, formas e texturas são capazes de amplificar os sentidos de paladar e olfato. Destaca-se o papel de parede *Cherry Forever*, de Michael Angelo e Flavor Paper, que o visitante é encorajado a arranhar, para que um aroma de cereja seja liberado. Para sua produção, é utilizado um papel alumínio com óleos essenciais encapsulados, impresso em serigrafia.



Figura 19: *Cherry Forever*, de Michael Angelo e Flavor Paper. Foto: Scott Rudd..

Outro trabalho exibido nesse núcleo foi *Scent Fountain: Fear and Volatile Marilyn*, de Christophe Laudamiel e Ugo Charron, que consiste em um pedestal que tem,

em seu topo, um conjunto de texturas variantes, mais pontiagudas de um lado, e onduladas, de outro. As texturas são acompanhadas de dois aromas criados pelo perfumista Laudamiel: “*Fear*”, que é “frio e elétrico”, e “*Volatile Marilyn*”, que remete ao vestido branco e ao frescor de Marilyn Monroe (LIPPS, 2018, p. 258). A ideia é que o participante explorasse as diferentes texturas, associando-as aos aromas que as acompanhavam.



Figura 20: *Fear and Volatile Marilyn*, de Christophe Laudamiel e Ugo Charron. Foto: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

O núcleo “Mesa Sensorial” (*Sensory Table*) contou propostas de utensílios ligados ao momento da refeição, como talheres, além de pratos e recipientes em cerâmica, pensados para incrementar as experiências à mesa. Como exemplos, temos os *Dining Toys* (Brinquedos de Jantar), criados em 2017 por Roxanne Brennen, uma série de utensílios moldados manualmente em faiança, que têm uma aparência similar à porcelana, assim como sua fragilidade. Os utensílios têm formas orgânicas e “sensuais”, em tons como o bege, rosa, roxo e azul. De acordo com Brennen, eles foram elaborados para intensificar o prazer de comer, ao liberar endorfinas da mesma forma que a atividade sexual o faz (CARTER, 2017).



Figura 21: *Dining Toys* (2017), de Roxanne Brennen. Foto: Dezeen.

Outro trabalho presente no núcleo foi *Share.Food* (2013), da designer Bilge Nur Saltik, e que ela define como um conjunto de utensílios voltados para as “práticas à mesa” do século XXI, ou seja, buscando a melhor maneira de compartilhar comida. Para tanto, os pratos e tigelas se equilibram em cantos angulares, facilitando ao usuário compartilhar a comida com outros. De acordo com Saltik, compartilhar as refeições estimula a comunicação entre as pessoas.



Figura 22: *Share.Food* (2013), de Bilge Nur Saltik. Foto: Bilge Nur Saltik.

O núcleo “Sentidos e Cognição” (*Senses and Cognition*) apresenta trabalhos que mostram como os estímulos sensoriais podem auxiliar em casos de pessoas que apresentam comprometimento cognitivo. Como exemplo, temos o *Eatwell Assistive Tableware* (2015), criado por Sha Yao, que consiste em um conjunto de utensílios, como colheres, tigelas e copos, criados para auxiliar pacientes com Alzheimer a reconhecer e a se interessar pela comida. Para tanto, os exteriores dos utensílios têm as cores vermelho e amarelo, a fim de estimular o apetite, enquanto seus interiores são azuis, de modo a diferenciar-se da comida. A ideia de Yao baseou-se em uma pesquisa realizada pela Universidade de Boston, que mostrou que 40% dos pacientes com Alzheimer severo apresentaram significativa perda de peso, por não conseguirem se alimentar. Entretanto, quando pacientes eram servidos com utensílios de cores vibrantes, eles comiam e bebiam mais do que quando servidos em louças brancas ou de aço (YAN, 2018, p. 408).



Figura 23: *Eatwell Assistive Tableware* (2015), Sha Yao. Foto: Eatwell via Twitter.

Também estava presente nesse núcleo *The Ode Dementia Player*, um dispositivo voltado também para pacientes com demência que têm dificuldades de alimentação. O aparelho, criado pelo estúdio Rodd Design, é um tipo de difusor capaz de ser programado para liberar aromas de alimentos, três vezes ao dia, sempre próximo ao horário das refeições, a fim de estimular o apetite. O *player* foi pensado para ser utilizado em casas de repouso ou clínicas de tratamento, é pequeno em tamanho e tem várias opções de aromas, como bolo de chocolate, suco de laranja e curry (LIPPS, 2018, p. 267-268).

O núcleo “Ambientes Inclusivos” (*Inclusive Environments*) aborda projetos de modificações estruturais para ampliar a acessibilidade arquitetônica e comunicacional tanto em espaços como universidades e instituições, quanto nas vias públicas. Um

exemplo é o *Deafspace Sensory Design Guidelines*, que parte da apresentação da Gallaudet University, que fica em Washington, nos Estados Unidos, a única universidade de artes do mundo em que os cursos são ensinados em inglês e na Língua de Sinais Americana (American Sign Language – ASL).

Desde a sua fundação, em 1864, a universidade é uma referência no ensino inclusivo para pessoas surdas ou com deficiências auditivas. A partir de 2005, a Gallaudet passou a seguir as diretrizes do projeto de design intitulado *Deafspace*, criado pelo arquiteto Hansel Bauman, e que diz respeito à proposição ou adaptação de espaços de acordo com as necessidades de pessoas surdas. As diretrizes incluem 150 diferentes elementos que devem ser levados em consideração ao se construir espaços que serão utilizados por pessoas surdas. Esses elementos estão divididos em 5 categorias: *alcance sensorial*, que diz respeito à disposição do espaço para que as pessoas possam ter uma visão da totalidade do ambiente e seus arredores; *espaço e proximidade*, segundo a qual o ambiente deve ser amplo e com moveis de fácil mobilidade, para facilitar os espaços de sinalização de cada indivíduo, e aumentar o círculo de comunicação à medida que seja necessário; *mobilidade e proximidade*, que relaciona-se com a necessidade de um espaço sem obstáculos e impedimentos, de modo a facilitar a circulação; *luz e cor*, de acordo com a qual os ambientes devem ser bem iluminados e com incidência de luz natural, a fim de facilitar a comunicação visual; *acústica*, que está ligada à importância da minimização de ruídos nos espaços, como a reverberação e barulhos de fundo. Outras orientações incluem o uso de paredes de vidro e a criação de espaços de convivência circulares (DEAFSPACE, s.d.)

Outro projeto presente no núcleo é *Tactile City* (Cidade Tátil), idealizado por alunos da Cooper Union, e que tem o objetivo de melhorar a navegação e o deslocamento de pedestres com deficiência visual nas cidades, a partir do caso de Nova Iorque. O projeto propõe a utilização de métodos relativamente simples, integrados à infraestrutura urbana já existente na cidade, como a implementação de um sistema de comunicação tátil utilizando diferentes texturas de pavimentação para indicar pontos de interesse, como pontos de ônibus, placas ou entradas de prédios (COOPER HEWITT, 2018a).

O núcleo “Teatro Sensorial” (*Sensory Theater*) exibiu oito animações e curtas-metragens que buscaram explorar as interações entre a forma visual e os outros estímulos sensoriais, utilizando cores, linhas, formas e texturas para tornar visíveis o som e o toque. Os vídeos contavam também com audiodescrições. Como exemplo, temos *New York Soundscape: New York Public Library* (2015), de Karen Van Lengen e James Welty.

Após explorarem os sons da biblioteca pública de Nova Iorque, Van Lengen criou desenhos inspirados pelos sons captados, tais como portas abrindo e fechando, passos e movimentações de cadeiras, que Welty transformou em animações.



Figura 24: Captura de tela do vídeo *Soundscape: New York Public Library* (2015), de Karen Van Lengen e James Welty.

De maneira similar, para criar *Visual Sounds of the Amazon* (Sons visuais da Amazônia), 2017, Andy Thomas procurou traduzir sons em imagens. Ele explorou e gravou diversos sons de pássaros e insetos ao redor de Presidente Figueiredo, no estado do Amazonas, Brasil, em 2016, para então representá-los por meio de formas em movimento, utilizando um software de animação de efeitos em partículas, além de cores que remetem aos animais que emitem os sons.

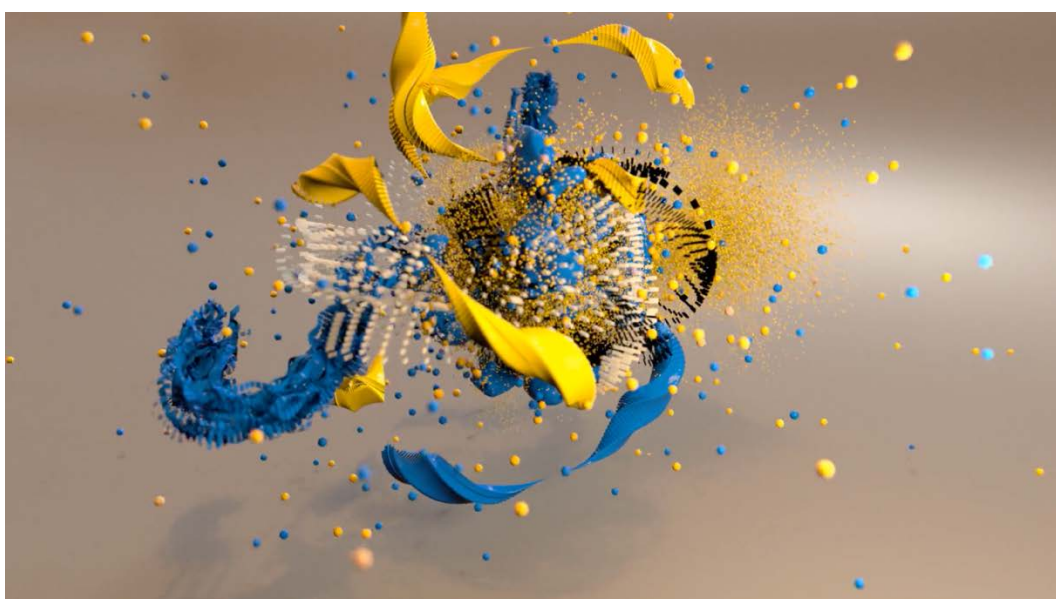


Figura 25: Captura de tela do vídeo *Visual Sounds of the Amazon* (2017), de Andy Thomas.

Ao conhecer as propostas curatoriais, o design expositivo e os trabalhos presentes em *The senses: design beyond vision*, foi possível observar que se tratou de uma exposição engendrada para abarcar, de diferentes formas e por meios diversos, todos os sentidos, buscando experimentar com possibilidades de se pensar a arte e o design, como o próprio título deixa explícito, para além da visão. Também seu design expositivo, por meio da disposição dos anteparos no espaço, levou em consideração a multiplicidade das propostas apresentadas, de modo que elas não conflitassem entre si.

Além disso, a partir dos trabalhos apresentados, notam-se as inúmeras possibilidades de expressão oferecidas pela tecnologia, capazes de potencializar e ampliar as interações e experimentações sensoriais.

Vale ponderar que não se trata de desconsiderar a importância da visão na fruição da arte, mas sim de atentarmos para a importância da não-hierarquização dos sentidos. Desse modo, vimos que os diferentes trabalhos estimulavam diferentes sentidos, respondendo às múltiplas características e habilidades dos visitantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, pudemos compreender como a predominância da visão, em detrimento dos outros sentidos, ainda se manifesta nas sociedades ocidentais, em diversos campos do conhecimento. Por outro lado, observamos a diversidade de críticas a esse paradigma, realizadas a partir do século XX, em âmbitos como a Antropologia, a Museologia e a Arte. Entendemos que pensar a prática artística, as exposições e as estratégias de mediação a partir da perspectiva multissensorial permite aos visitantes experimentar formas diversas de fruição e participação, o que também contribui para a busca pela garantia da acessibilidade universal desses espaços.

Pretendeu-se evocar o tema da multissensorialidade na prática artística e na organização de exposições tanto a partir de uma perspectiva histórica, localizando importantes propostas, obras e exposições que buscaram romper com o paradigma da visualidade nesses contextos, ao mesmo tempo em que se buscou realizar um movimento prospectivo, no sentido de fomentar o desenvolvimento de novas possibilidades nesses âmbitos.

Buscou-se avançar na discussão e na reflexão acerca da multissensorialidade, partindo de seu entendimento como forma de descolonização da relação com os sentidos imposta pela hegemonia eurocêntrica, em direção às novas possibilidades oferecidas e ampliadas pela tecnologia. Ao atentarmos para diferentes formas de experimentar e nos relacionarmos com o mundo que nos cerca, aprendendo com exemplos de sociedades não-ocidentais, podemos perceber os mecanismos de controle e de poder que moldam nossos modos de vida desde a experiência colonial. Não se trata, pois, de minimizar a importância da visualidade no campo da arte, mas sim de estimular a multiplicidade dos sentidos, sem hierarquizá-los.

REFERÊNCIAS

ABLART, D. et al. The how and why behind a Multisensory Art Display. **Interactions**, v.24, n.6, 2017, p. 38-43.

ALESSANDRO PERINI. Tactile Headset. **Alessandro Perini**, 2014. Disponível em: <https://alessandroperini.com/2014/09/11/tactileheadset/>. Acesso em: 16/11/22.

ARTE QUE ACONTECE. Primeira ativação da obra de Ernesto Neto no Octógono na Pinacoteca. **Arte que Acontece**, 2019. Disponível em: <https://www.artequaeacontece.com.br/primeira-ativacao-da-obra-de-ernesto-neto-no-octogono-na-pinacoteca/>. Acesso em: 16/11/22.

BARDI, Lina. Os museus vivos nos Estados Unidos. **Habitat: revista das artes no Brasil**, São Paulo, n. 8, 1952, p. 12-15.

BARROS, Vera. Diferenças não são desigualdades. In: MUSEU DE ARTE MODERNA DE SÃO PAULO. **Programa igual diferente**. Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2016, p. 22-27.

BENNETT, Tony. **The Birth of the Museum**. Nova York: Routledge, 1995.

BERGER, John. **Ways of Seeing**. London: Penguin Books, 1990.

BLACK, G. **The engaging museum: Developing museums for visitor involvement**. Oxford: Routledge, 2005.

BLANCO, A.G. **La exposición, un medio de comunicación**. Madrid: Ediciones Akal, 1999.

CAIN, Abigail. A Brief History of the “Happenings” in 1960s New York. **Artsy**, 2016. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-what-were-1960s-happenings-and-why-do-they-matter>. Acesso em: 16/11/22.

CANDLIN, F. **Art, museum and touch**. Manchester: University of Manchester Press, 2010.

CARTER, Trudie. Dining Toys tableware turns eating into a sensual activity. **Dezeen**, 26/12/2017. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2017/10/26/dining-toys-tableware-eating-roxanne-brennen-dutch-design-week-design-academy-eindhoven/>. Acesso em: 16/11/22.

CHATTERJEE, H. **Touch in museums: Policy and practice in object handling**. Oxford: Berg, 2008.

CHOI, Taeyoon. Artificial Advancements. **The New Inquiry**, fev. 2018.

CLASSEN, C. McLuhan in the rainforest: The sensory world of oral cultures. In: HOWES, D. (Ed.), **Empire of the senses: The sensual culture reader**. Oxford; New York, NY: Berg, 2005a.

_____. **The book of touch**. Oxford; New York, NY: Berg, 2005b.

CLASSEN, C; HOWES, D. The Museum as Sensescape: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts. In: EDWARDS, E; GOSDEN, C; PHILLIPS, R.B (Eds.). **Sensible objects. Colonialism, Museums and Material Culture**. Oxford/New York: Berg, 2006.

CLASSEN, C; HOWES, D; SYNNOTT, A. **Aroma. The Cultural History of Smell**. Routledge, 1994.

CLUETT, Seth. Ephemeral, immersive, invasive: Sound as curatorial theme, 1966–2013. In: LEVENT, N; PACUAL-LEONE, A. (Eds.), **The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space**. Blue Ridge Summit, PA: Rowman & Littlefield Publishers, 2014, p. 109–118.

COOPER HEWITT. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum to present “The Senses: Design Beyond Vision”. **Cooper Hewitt**, 2018a. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/2018/02/27/cooper-hewitt-smithsonian-design-museum-to-present-the-senses-design-beyond-vision/>. Acesso em: 16/11/22.

COOPER HEWITT. The Senses: Descriptive Audio Tour. **Cooper Hewitt**, 2018b. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/2018/05/24/the-senses-descriptive-audio-tour/>. Acesso em: 16/11/22.

COOPER HEWITT. The Senses: Design Beyond Vision. **Cooper Hewitt**, 2018c. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/channel/senses/>. Acesso em: 16/11/22.

COOPER HEWITT. Topographies: “Landscape on the wall”. Cooper Hewitt, 2018d. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/2018/04/26/topographies-landscape-on-the-wall/>. Acesso em: 16/11/22.

DEAFSPACE. DeafSpace: What's That? **Deafspace**, s.d. Disponível em: <http://deafspace.weebly.com/deafspace-whats-that.html>. Acesso em: 16/11/22.

DECLARAÇÃO DE CARACAS. Declaração de Caracas. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 15, 1999, p. 243-265.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DOS ANJOS, Moacir. Outras imagens, gestos, outras formas de ver o mundo. SP ARTE, 2019. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/outras-imagens-outros-gestos-outras-formas-de-estar-juntos/>. Acesso em: 16/11/22.

FABBRINI, Ricardo. **O Espaço de Lygia Clark**. São Paulo: Atlas, 1994.

FREIRE, Cristina. Afasias na Crítica de Arte Contemporânea. In: **Os lugares da crítica de arte**. GONÇALVES, L.R; FABRIS, A. (Orgs.). São Paulo: Abca: Imprensa Oficial Do Estado, 2005.

FAVARETTO, C. **A invenção de Hélio Oiticica**. São Paulo: Edusp, 2015.

GIL, A.C. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GROUPE RECHERCHE D'ART VISUEL. Instability-Labyrinth. **The GRAV – Julio Le Parc**. 1963. Disponível em: <https://www.julio-le-parc.com/en/grav.html?language=fr>. Acesso em: 17/11/22.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Museums and the Interpretation of Visual Culture**. Abingdon e Nova Iorque: Routledge, 2000.

HORTA, M.L.P. 20 anos depois de Santiago. A Declaração de Caracas – 1992. In: ARAUJO, M.M; BRUNO, M.C.O (Orgs.). **A memória do pensamento museológico contemporâneo. Documentos e Depoimentos**. Comitê Brasileiro do ICOM, 1995, p. 32-35.

HOWES, David. Introduction: Empire of the senses. In: HOWES, D. (Ed.), **Empire of the senses: The sensual culture reader**. Oxford; New York, NY: Berg, 2005.

_____. Introduction to Sensory Museology. **The Senses and Society**, v.9, n.3, 2014, p. 259-267.

_____. **The varieties of sensory experience**. Toronto, Canada: University of Toronto Press, 1991.

KASTRUP, V.; VERGARA, L.G. A potência do experimental nos programas de acessibilidade: Encontros Multissensoriais no MAM Rio. **Cadernos de Subjetividade**, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012, p. 62-77.

KAVANAGH, Donncha. The limits of visualization. Ocularcentrism and organization. In: BELL, E.; WARRERN, S.; SCHROEDER, J. **The Routledge Companion to Visual Organization**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2014, p. 64-76.

LANDER, Eduardo (Org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latinoamericanas**. CLACSO, Buenos Aires, Argentina, set. 2005.

LAUWRENS, Jennifer. **Beyond Spectatorship: an Exploration of Embodied Engagement With Art**. Faculty of the Humanities, Department of Art History and Visual Culture Studies. University of the Free State, 2014.

LE BRETON, David. **Antropologia dos sentidos**. Petrópolis: Editora vozes, 2016.

LE PARC, Julio. Textos G.R.A.V. - La Inestabilidad. El Laberinto. Trabajo. De Equipo. **Julio Le Parc**, 1963. Disponível em: <http://www.julioleparc.org/grav8.html>. Acesso em: 16/11/22.

LEVENT, N; PASCUAL-LEONE, P. **Multisensory museum: cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space**. Lanham/Plymouth: Rowman & Littlefield, 2014.

LEYTON, Daina. Um museu de todos. In: MUSEU DE ARTE MODERNA DE SÃO PAULO. **Programa igual diferente**. Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2016, p. 8-21.

LEYTON, D.; LUCENA, C. MUSSI, J.Z. O projeto “Aprender para Ensinar” e a mediação em museus por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras). **Journal of Science Communication**, v. 7, n.4, dezembro de 2008.

LIPPS, Andrea. Scentscapes. In: LUPTON, Ellen; LIPPS, Andrea (Orgs). **The Senses: Design Beyond Vision** [ebook], 2018. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/publications/the-senses-design-beyond-vision/>. Acesso em: 16/11/22.

LUPTON, Ellen; LIPPS, Andrea (Orgs). **The Senses: Design Beyond Vision** [ebook], 2018. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/publications/the-senses-design-beyond-vision/>. Acesso em: 16/11/22.

MACARTHUR FELLOW. Joshua Miele, Adaptive Technology Designer. **MacArthur Foundation**, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-ZcX8FXGyi4>. Acesso em: 16/11/22.

MACHADO, V.R. **Lygia Pape: espaços de ruptura**. Dissertação (Mestrado) - Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo, São Carlos, 2008.

MAM. Corposinalizante. **Museu de Arte de São Paulo**, s.d. Disponível em: <https://mam.org.br/curso/corposinalizante/>. Acesso em: 16/11/22.

MARZIALE, N. P. Instituições Experimentais de Arte na Europa nos anos noventa e dois mil: Contextualização, conflitos e inspiração. **MODOS: Revista de História da Arte**, Campinas, SP, v. 3, n. 3, p. 24–43, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8663195>. Acesso em: 17 nov. 2022.

MIGNOLO, Walter. Aiesthesis decolonial. **Calle 14**, v. 4, n.4, jan.-jun. de 2010.

MINC/IBRAM. Plano Nacional Setorial de Museus - 2010/2020. **Ministério da Cultura, Instituto Brasileiro de Museus**. – Brasília, DF: MinC/Ibram, 2010.

MOMA. 80 Years of Education at MoMA, **Museum of Modern Art**, s.d. Disponível em: <https://www.moma.org/research-and-learning/80th-anniversary>. Acesso em: 16/11/22.

MUSE DESIGN AWARDS. The Senses: Design Beyond Vision. Studio Joseph. **Muse Design Awards**. Disponível em: <https://design.museaward.com/winner-info.php?id=959>. Acesso em: 16/11/22.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco. A ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

PATRIARCA, Paola. Após 9 anos fechado, Museu do Ipiranga reabre com braille nas salas, libras nas telas multimídia e elevadores com acessibilidade. **G1**, 01/09/2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2022/09/01/apos-9-anos-fechado-museu-do-ipiranga-reabre-com-braille-nas-salas-libras-nas-telas-multimidia-e-elevadores-com-acessibilidade.ghtml>. Acesso em: 16/11/22.

PREZIOSI, Donald. Brain of the Earth's Body: Museums and the Framing of Modernity. In: DURO, P. (Org.). **The Rhetoric of the Frame: Essays on the Boundaries of the Artwork**. Cambridge University Press, 1996.

PRIMO, J.S. Pensar contemporaneamente a museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 16, 1999, p. 5-38.

PYE, E. **The power of touch: Handling objects in museum and heritage context**. Walnut Creek: Left Coast Press, 2007.

RAWLINGS, Kipi. Educational Metamorphosis of the American Museum. **Studies in Art Education**, v. 20, n. 1, 1978, p. 4-17.

RICCI, Benedetta. The Shows That Made Contemporary Art History: The International Surrealist Exhibition of 1938. Artland, s.d. Disponível em: <https://magazine.artland.com/the-shows-that-made-contemporary-art-history-the-international-surrealist-exhibition-1938/>. Acesso em: 16/11/22.

SARRAF, V.P. Acessibilidade em espaços culturais: **Mediação e comunicação sensorial**. São Paulo: EDUC, 2016 [ebook].

_____. Museus para a Igualdade: Diversidade e Inclusão - Olhar através do espelho do Patrimônio. **Revista Museu**. Disponível em: <https://revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2020/8528-museus-para-a-igualdade-diversidade-e-inclusao-olhar-atraves-do-espelho-do-patrimonio.html>. Acesso em: 24/06/22.

SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação**, São Paulo, ano XII, mar./abr. 2009.

SHINER, L.E. **The invention of art: a cultural history**. Chicago: The University of Chicago Press, 2001.

SIDOROVA, Elena. Art Education as Social Experience: Victor D'Amico and the Origins of MoMA's Progressive Educational Project, **Transatlantica**, n.2, 2019, p. 1-17.

SILVEIRA, D.T; CÓRDOVA, F.P. A pesquisa científica. In: SILVEIRA, D.T.; GERHARDT, T.E. (Orgs.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

STEVENSON, R. J. The forgotten sense: Using olfaction in a museum context: A neuroscience perspective. In: LEVENT, N; PACUAL-LEONE, A. (Eds.), **The**

multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space. Blue Ridge Summit, PA: Rowman & Littlefield Publishers, 2014, p. 151-166.

STEWART, Susan. Prologue: From the Museum of Touch. In: KWINT, M.; BREWARD, C.; AYSLEY, J. (Orgs.). **Material Memories: Design and Evocation.** Oxford: Berg, 1999, p. 17-36.

STOLLER, Paul. **The Taste of Ethnographic Things. The Senses in Anthropology.** University of Pennsylvania Press, 1989.

THOMAS, Andy. **Visual Sounds of the Amazon,** Vimeo, 2017. Disponível em: <https://vimeo.com/229927018>. Acesso em: 16/11/22.

TOJAL, A.P.F. Ação educativa inclusiva e comunicação museológica: Mudança de paradigmas. **Caderno Tramas da Memória – Acessibilidade e Linguagens,** ano 3, maio de 2013, p. 15-39.

_____. Ação Educativa Inclusiva em Museu de Arte: Programa Educativo para Públicos Especiais. **Encontro Internacional Diálogos em Educação, Museu e Arte.** Pinacoteca de São Paulo, 2010, p. 1-12.

_____. **Museu de arte e público especial.** Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

TUCKER, Emma. Liron Gino designs Vibeat devices for deaf people to experience music. **Dezeen.** Disponível em: <https://www.dezeen.com/2016/08/07/liron-gino-design-vibeat-listening-devices-wearable-hearing-impaired-tactile-music/>. Acesso em: 16/11/22.

UCAR, Ezgi. Multisensory Met: Touch, Smell and Hear Art. **Metropolitan Museum of Art.** Disponível em: <https://www.metmuseum.org/blogs/digital-underground/2015/multisensory-met>. Acesso em: 16/11/22.

UCHIDA, M.; PENG, J. Feeling the exhibition. Design for an immersive and sensory exhibition experience. In: DROTNER, K.; DZIEKAN, V.; PARRY, R.; CHRISTIAN, K (Eds.). **The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication.** London: Routledge, 2018.

UYTVANCK, Margaux Van. L'Exposition Internationale du Surréalisme de 1938. **Koregos,** 2013. Disponível em: <https://koregos.org/fr/margaux-van-uytvanck-l-exposition-internationale-du-surrealisme-de-1938/>. Acesso em: 16/11/22.

VENTURA, L.A.S. Museu do Ipiranga prevê inovação na acessibilidade. **Estadão,** 22/11/2021. Disponível em: <https://brasil.estadao.com.br/blogs/vencer-limites/museu-do-ipiranga-preve-inovacao-na-acessibilidade/>. Acesso em: 16/11/22

WITTLIN, A.S. **The Museum Its History And Its Tasks In Education.** Londres: Routledge & Kegan Paul Limited, 1949.

WYLIE, John. **Landscape**. Londres: Routledge, 2007.

YAN, Binglei. Color and cognition. In: LUPTON, Ellen; LIPPS, Andrea (Orgs). **The Senses: Design Beyond Vision** [ebook], 2018. Disponível em: <https://www.cooperhewitt.org/publications/the-senses-design-beyond-vision/>. Acesso em: 16/11/22.

ZAVALA, Lauro. La educación y los museos em uma cultura del espectáculo. **Gaceta de Museos**, n. 26-27, 2002, p. 19-27.