

OLHAR COMO QUEM VÊ

Nuno Fragata Marques

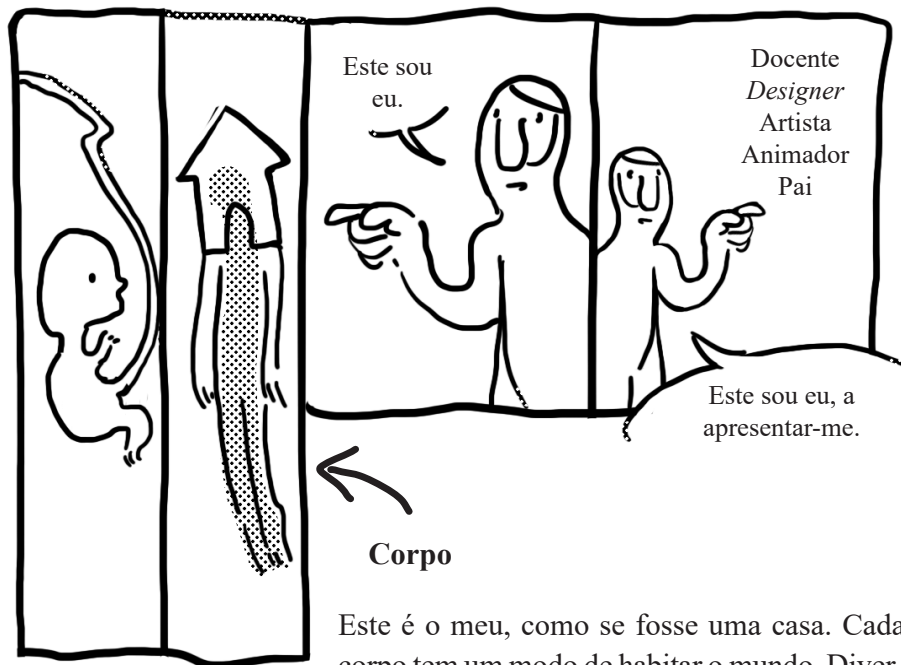
(LIDA – Laboratório de Investigação em Design e Artes,
ESAD.CR, Politécnico de Leiria)

Resumo: A narrativa (gráfica, sequencial) que aqui se apresenta surge de um olhar e de uma vivência com ligação à docência e à produção (em artes e pelas artes), com diferentes intuitos e intuições. O *Relatório Mundial sobre a Deficiência*, de 2011 (World Health Organization & World Bank, 2011), refere que cerca de 15% da população mundial apresentava alguma forma de deficiência. A Resolução da Assembleia da República n.º 56/2009 aprova a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência. O acesso à arte é uma forma de desenvolver competências e de participação, plena e igual, na comunidade. A produção em arte possibilita o desenvolvimento de princípios e valores, a participação e a construção de uma identidade, pessoal e de pertença.

Olhar para a inclusão e para a diversidade de uma forma holística, a favor da criação (de acesso e de oportunidades), poderá ser um caminho fértil para uma cultura acessível, para o futuro.

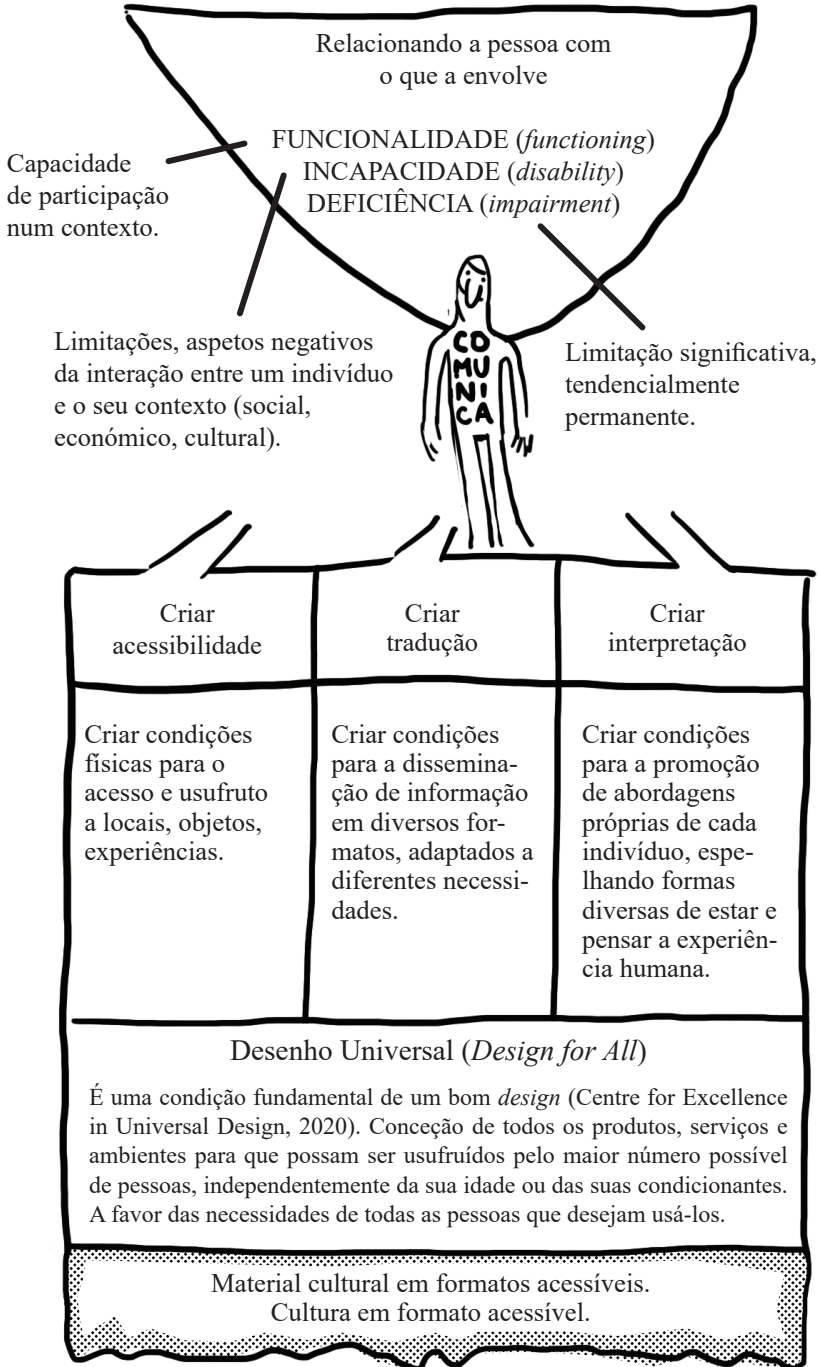
Palavras-chave: Inclusão; Artes; *Design*; Cultura; Artista-pesquisador





Este é o meu, como se fosse uma casa. Cada corpo tem um modo de habitar o mundo. Diversidade resulta em diferentes modos e estilos de vida. Uma diversidade habitada. Uma diferença, em vez de uma anormalidade.

Deficiência é uma noção que surge muitas vezes de um olhar externo. No livro *The Politics of Disablement* (Oliver, 1990), o autor refere que devem ser as pessoas com deficiência a escrever a sua própria história. Tendo em vista um acesso igualitário, pessoa com deficiência e pessoa sem deficiência entram em comparação, criando identidade por contraste. Se num modelo médico a noção de deficiência surge associada a uma lesão, num modelo social surge associada a uma condicionante. Resulta na vivência de um corpo desigual, sujeito a impedimentos que, se impostos como estilos de vida levam a discriminação e opressão por quem os vivencia. Deficiência, num olhar contemporâneo surge nas ligações entre condicionantes (sociais, históricas, económicas, físicas), englobando o corpo com limitações à execução de atividades, o corpo com impedimentos e as possíveis restrições de participação. Como referido em *The definition of disability: What is in a name?* (Leonardi et al., 2006), aspetos negativos da interação entre um indivíduo com uma condicionante e os fatores contextuais desse indivíduo. Processos de exclusão sobre os quais se pode refletir, intervir e criar.



Desenho: ferramenta

Criar acessibilidade será potencializar a comunicação de uma ideia. O desenho (inclusivo), que é uma ação, situa-se entre a concepção e a produção. Ajuda a apresentar e estruturar ideias e produtos. Surge como ferramenta de análise, procura, experimentação e teste. O ato de desenhar surge num fluxo constante entre o mundo concetual e o mundo físico.

Inclusão significa solicitar as ideias, opiniões e pontos de vista do grupo-alvo (Ambrose & Harris, 2010). A ferramenta desenho permite visualizar e equacionar, em projetos e em objetos, hipóteses a favor de uma comunicação direta e direcionada, com alguns ou com todos.



Design: função + produção

Em *Design Thinking*, *design* é definido como sendo um nome e um verbo que pode referir-se tanto a um processo como a um produto finalizado (Ambrose & Harris, 2010). Articula raciocínio imaginativo e raciocínio mecânico, criatividade e produção, conhecimentos técnicos e conhecimentos visuais. O *design* é ensinado como uma aprendizagem pelo fazer, pela apresentação de questões a resolver e pela procura prática da sua resolução, analisando em paralelo ou de forma complementar soluções encontradas para questões similares.



Figura 2 – Alunos testam hipótese.

Existente, na forma de produzir *design*, uma reflexão no ato de fazer e uma reflexão sobre o ato de fazer, a produção e o que foi produzido, abrindo portas a diferentes soluções e caminhos a explorar. A reflexão sobre o fazer permite analisar as escolhas e testes realizados, apontando conclusões para futura referência.

Sendo uma investigação pela prática, permite testar, instaurar hipóteses, comunicar princípios. Estabelece etapas e processos para que um objeto ganhe corpo próprio, seja exequível e reproduzível. O *design* é uma forma de criação de identidade, uma forma de criar soluções inteligentes para problemas identificados e uma forma de estruturar informação para potenciar um ato de comunicação massificado. O ato de produção em *design* é multidisciplinar e transdisciplinar, sendo que, muitas vezes, de forma a criar uma resposta adequada, o *designer* tem de cruzar referências e informações vindas de diversas áreas das ciências humanas, sociais e técnicas. Na relação com o cliente é definida a abrangência do trabalho



Figura 1 – Aluna instaura hipótese.



Figura 3 – Aluna explora restrições.

a desenvolver, assim como o grau de liberdade na procura da solução para o problema levantado. A abordagem do *designer* é não pessoal, procurando solucionar os problemas que lhe são colocados de forma metódica e criativa, a partir das condições existentes. Na produção de *design* (inclusivo) a clareza e o rigor surgem na base do processo de desenvolvimento, sintetizando informação, definindo o que será apresentado em formato alternativo e precisando a comunicação pretendida. Numa produção em *design*, o foco surge da aplicação de processos a favor de um produto e de uma função. O olhar do *designer* direciona-se para a concretização do produto final, trabalhando com restrições e a partir de restrições (económicas, técnicas, de comunicação...). O *designer* trabalha com fórmulas, procurando ir além das mesmas, a favor de uma função.



Figura 4 – Ilustração gráfica.



Figura 5 – Ilustração tátil.



Figura 6 – Matriz para impressão.

Arte: objeto + poética

Produzir arte será produzir objetos que não têm uma função. Que surgem de reflexão, que provocam reflexão, interpelam. Um artista produz e reflete por um processo contínuo e ininterrupto entre a prática e a teoria, criando



obra. Por não procurar criar respostas mas sim avançar nas suas inquietações, será um artista-pesquisador na procura de uma linguagem, própria. A obra de arte contemporânea produz e articula questões, não oferece respostas. Produz significantes. Contrariamente ao que acontece na ciência, em arte



o importante não é a procura ou a confirmação de uma verdade, mas a instauração de uma verdade. Não existe uma metodologia estabelecida de antemão, ela surge à medida que o projeto se desenvolve. O pesquisador inicia um caminho pessoal em que constrói o objeto de estudo à medida que desenvolve a sua pesquisa. A reflexão teórica lança-se, assim, sobre



a obra em desenvolvimento e não sobre a obra acabada. É o objeto como *devenir*. A obra a surgir, definida por uma trajetória, fruto de uma expressão de liberdade do indivíduo, que engloba o ato de errar como parte da construção da obra e da sua eficácia (errando, o reconhecimento do erro leva à



sua correção). A forma como a obra é feita constrói os seus significados. O erro deve ser entendido como aproximação e não como engano.

Em arte contemporânea, a obra de arte não possui finalidade pragmática. Compreender o trabalho de um artista passa pela noção do seu método



de trabalho, do que se propôs a fazer e de como chegou ao resultado, dos processos adotados e de como a obra se relaciona com a produção contemporânea e com a História da Arte. Os escritos de artistas, criados a partir do processo, permitem traçar relações e informar acerca dos processos mentais e simbólicos envolvidos na obra acabada. No livro *Dialogues* (Deleuze &



Parnet, 1977), no desenvolvimento de raciocínios acerca de literatura, artes e a noção de rizoma, é referido que importante será a produção de uma linha e não a produção de um ponto. No trabalho que ganha corpo importa o meio.

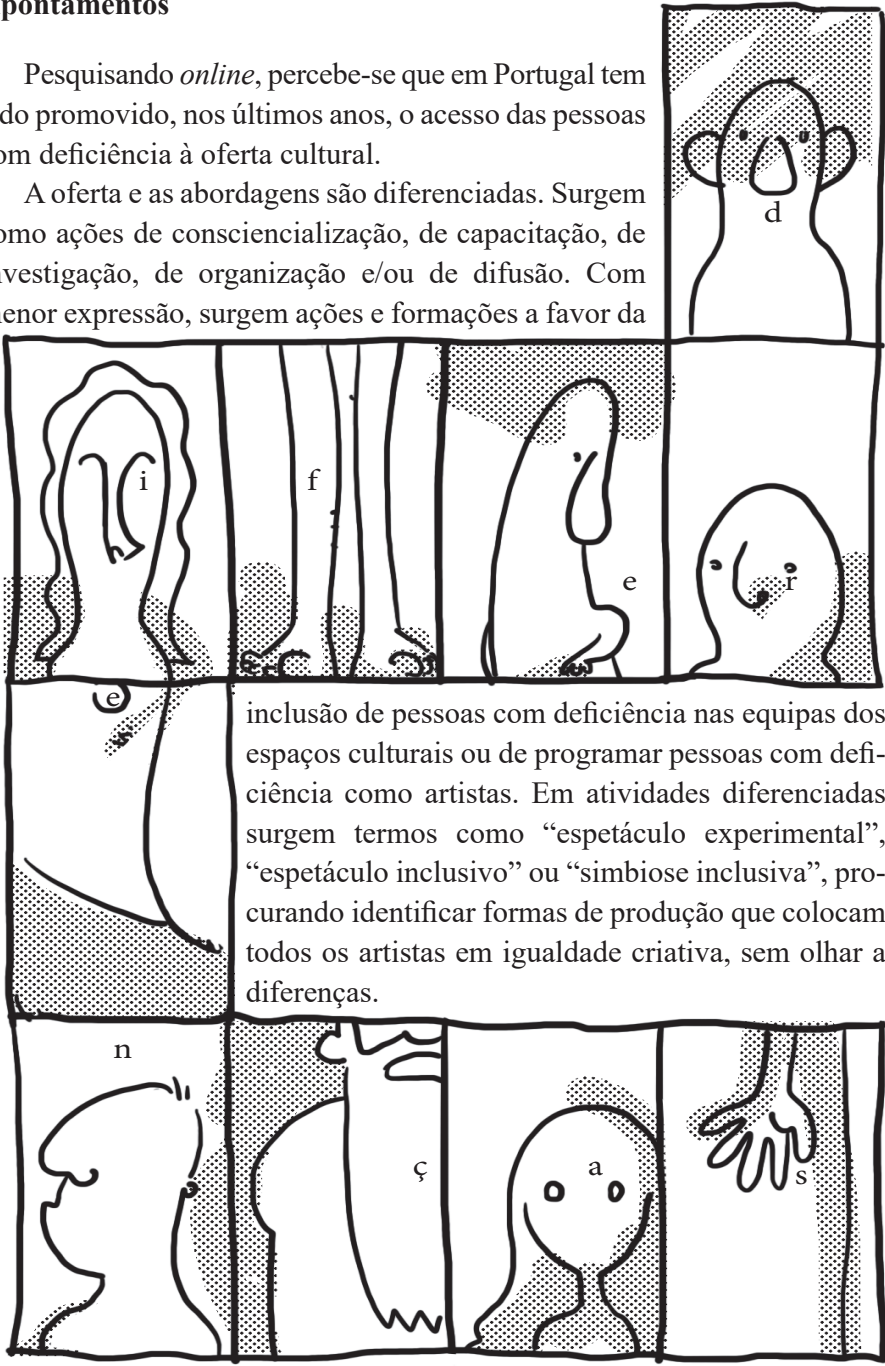


Será como uma involução, algo que se torne progressivamente mais restrito e ao mesmo tempo mais cheio, populoso. Será como dar passos progressivamente mais restritos e a partir dessa simplificação criar novos elementos e relações. A experimentação será involutiva, algures num percurso que se mostra como tal, estando na sua natureza manter pontos iniciais e finais escondidos. Criar acessibilidade em cultura relaciona, também, estas formas de estar e de criar próprias do *design* e da arte, que partem de vontades ou objetivos diferenciados (muitas vezes próprios). Que ganham expressão em formatos que comunicam e/ou que interpelam. Que referenciam modos de habitar o mundo.

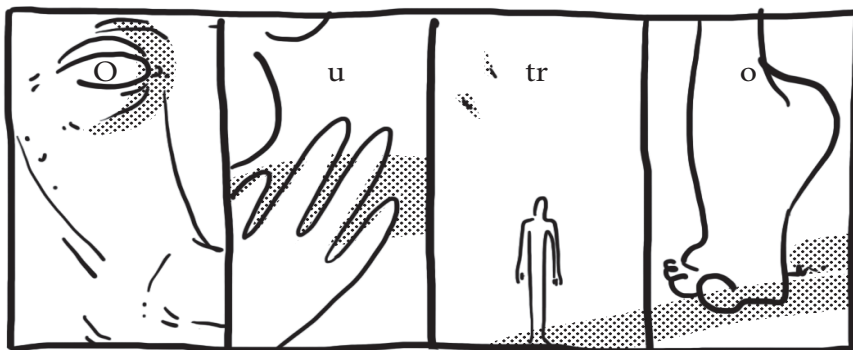
Apontamentos

Pesquisando *online*, percebe-se que em Portugal tem sido promovido, nos últimos anos, o acesso das pessoas com deficiência à oferta cultural.

A oferta e as abordagens são diferenciadas. Surgem como ações de consciencialização, de capacitação, de investigação, de organização e/ou de difusão. Com menor expressão, surgem ações e formações a favor da



inclusão de pessoas com deficiência nas equipas dos espaços culturais ou de programar pessoas com deficiência como artistas. Em atividades diferenciadas surgem termos como “espetáculo experimental”, “espetáculo inclusivo” ou “simbiose inclusiva”, procurando identificar formas de produção que colocam todos os artistas em igualdade criativa, sem olhar a diferenças.



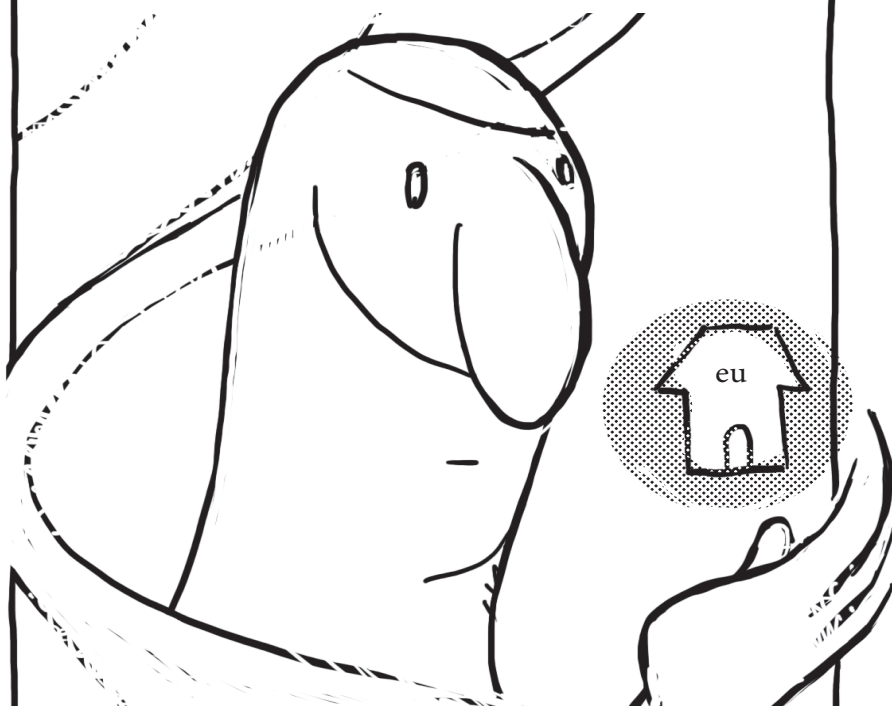
O acesso e a produção surgem maioritariamente enquadrados numa perspetiva de resposta, ação, serviço, em ligação à participação ativa, a grupos de risco, à intervenção social e à comunidade. Pegando na máxima “*Nothing about us without us*” (Nada sobre nós sem nós), neste “fazer com” parece predominar uma produção traduzida, passiva ou orientada, salvo exceções como as que surgem nos projetos seguintes.

<p>IR ALÉM; Peça de teatro bilingue (Língua Portuguesa + LGP); Programa de Apoio aos Agentes Culturais 2021.</p>	<p>FESTIVAL Internacional EXTREMUS; Festival de teatro; Programa de Financiamento a Projetos pelo INR.</p>
<p>ASSOCIAÇÃO CULTURAL TERRA AMARELA; Plataforma de Criação Artística Inclusiva; Diversas parcerias e apoios.</p>	<p>PARTIS & ART FOR CHANGE; Programas de apoio; Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação ‘la Caixa’.</p>



Produção autónoma, não-orientada

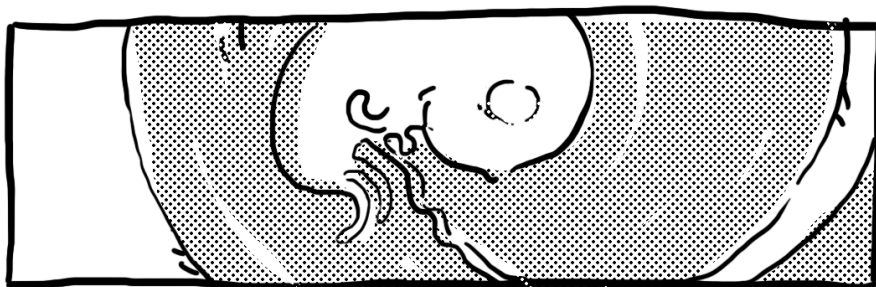
Em *Artistic Research – Theories, Methods and Practices* (Hannulah et al., 2005), refere-se, no prefácio, que os artistas realizam as suas pesquisas a partir da realidade que os rodeia, acerca deles mesmos, acerca dos seus instrumentos de trabalho e acerca das relações complexas que surgem destas ligações.

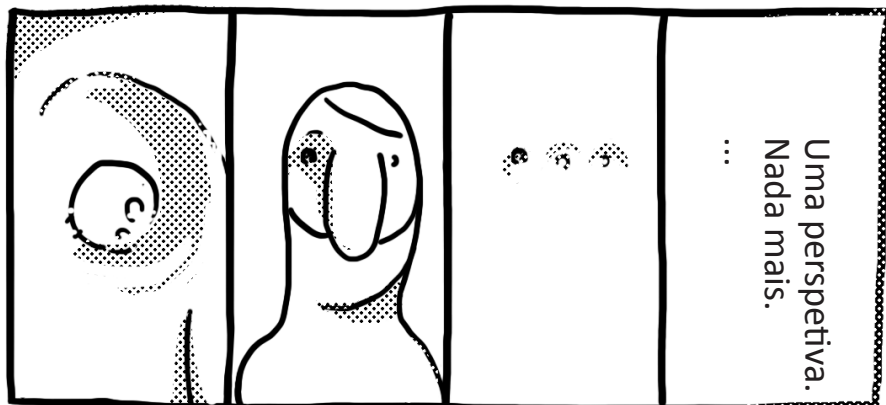


Promover a inclusão pela arte relaciona visitar, produzir, ser. Promover e valorizar a prática cultural das artes pelo indivíduo capacitado a ser produtor de cultura, com um olhar próprio e específico. Em *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro* (Morin, 2000), é referido que o conhecimento não é um reflexo ou espelho da realidade, mas uma tradução seguida de uma reconstrução. Trabalhar a partir da perceção própria será potenciar uma reconstrução do mundo.

Considerações finais

Reconstruir, criar um pensamento crítico sobre algo é reordenar e recontextualizar elementos. Criar cultura, por surgir de vivências refletidas que ganham vida sendo colocadas perante alguém (pares ou outros). Na cultura surda existe a noção de “*Deaflore*”, um termo que engloba modos de ser, pensar e sentir específicos destas pessoas. Dar primazia ao enfoque cultural em detrimento de outras perspectivas (como associações a ‘cura’ ou ‘deficiência’) ajuda à criação de *empowerment* por direcionar para a demonstração de capacidades. Trazer à tona uma produção artística feita pelos próprios e em condições definidas por eles, com autonomia na arte (uma obra de cada vez, um artista de cada vez, com meios e *media* de sua eleição) ajudará a revelar olhares específicos e direcionados sobre a contemporaneidade, a existência, a criação. Fomentar a produção na diferença trará cruzamentos e identificações. As práticas pela arte e cultura a favor da inclusão surgem com perspectivas diversas e direcionadas que se intercetam na pessoa, indivíduo com diferentes acessos e aspirações. Direitos, na relação com o mundo. Pontos de vista específicos. De cada vez que conseguimos mudar a perspectiva de condicionantes para capacidades colocamos importância no potencial (criativo, participativo, etc.). Produzir cultura é criar espaço e tempo para deixar surgir registros e reflexões de quem produz, de quem faz a crítica à produção e dos públicos. Da produção surgem histórias e histórias (no sentido em que cada obra ou trabalho contém todo o seu desenvolvimento), e daí surge uma pertença e uma História. A inclusão pelas artes e pela cultura surge em cruzamentos e no desenho (global) do futuro que desejamos olhar.





Referências bibliográficas

- Ambrose, G. & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. AVA Publishing.
- Centre for Excellence in Universal Design (2020). *What is universal design*. <https://universaldesign.ie/what-is-universal-design/>
- Deleuze, G. & Parnet, C. (1977). *Dialogues*. Flammarion.
- Hannulah, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2005). *Artistic research - Theories, Methods and Practices*. Academy of Fine Arts.
- Leonardi, M., Bickenbach, J., Ustun, T. B., Kostanjsek, N., & Chatterji, S. (2006). The definition of disability: What is in a name? *Lancet*, 368(9543), 1219-1221. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(06\)69498-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(06)69498-1)
- Resolução da Assembleia da República n.º 56 (2009). Diário da República: I Série, n.º 146. <https://data.dre.pt/eli/resolassrep/56/2009/07/30/p/dre/pt/html>
- Morin, E. (2000). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. UNESCO.
- Oliver M. (1990). *The politics of disablement : A sociological approach*. Palgrave Macmillan.
- Resolução da Assembleia da República n.º 56/2009. Diário da República, I Série, n.º 146/2009. <https://data.dre.pt/eli/resolassrep/56/2009/07/30/p/dre/pt/html>
- World Health Organization & World Bank. (2011). *World report on disability 2011*. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/44575>
- Figuras:** Projeto ProLearn4ALL - Maletas Pedagógicas para TODOS (<https://iact.ipleiria.pt/prolearn4all/>).