Controversias y Concurrencias Latinoamericanas
ISSN: 2219-1631
revistacyc.alas@gmail.com
Asociación Latinoamericana de Sociología
Uruguay

Arte inclusivo en museos: generación de contenidos artísticos dirigidos a personas con discapacidad visual. Una propuesta para el museo Dolores Olmedo en Ciudad México

Atayde, César

Arte inclusivo en museos: generación de contenidos artísticos dirigidos a personas con discapacidad visual. Una propuesta para el museo Dolores Olmedo en Ciudad México
Controversias y Concurrencias Latinoamericanas, vol. 10, núm. 18, 2019
Asociación Latinoamericana de Sociología, Uruguay
Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588662103009

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Dossier

Arte inclusivo en museos: generación de contenidos artísticos dirigidos a personas con discapacidad visual. Una propuesta para el museo Dolores Olmedo en Ciudad México

nclusive art in museums: generation of artistic content aimed at people with visual disabilities. A proposal for the Dolores Olmedo Museum in Mexico City

César Atayde
Gestor cultural independiente., México
joquin.atayde@gmail.com

Redalyc: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588662103009

Recepción: 14 Enero 2019
Aprobación: 18 Febrero 2019

Resumen:

La forma en que las personas ciegas perciben el arte es muy distinta a niveles físico, emocional y de contexto social. Los espacios museísticos en México se encuentran en la búsqueda por lograr el desarrollo de contenidos que signifiquen una experiencia útil a las personas con discapacidad visual, haciendo valer el derecho al acceso a la información y a la cultura.
En esa línea, este artículo presenta una propuesta de acercamiento metodológico que permita entender el contexto en que se desarrollan las personas con discapacidad visual, partiendo de esta información para comprender sus necesidades de acercamiento al arte; concluyendo con una propuesta de aplicación en el Museo Dolores Olmedo, y valorando la participación de los distintos agentes que son necesarios para el cumplimiento de verdaderos procesos de inclusión.

Palabras clave: Accesibilidad, Museos, Arte, Contexto social, Personas con discapacidad visual, Contenidos artísticos, Metodología.

Abstract:

Blind people's perception of art is very different at physical, emotional and social context levels. Museum spaces in Mexico are in that search to achieve the development of content that means a useful experience for people with visual disabilities, asserting the right to access to information and culture.
In this line, this article presents a proposal of methodological approach that allows to understand the context in which people with visual disabilities develop, based on this information to understand their needs to approach art; concluding with a proposal of application in the Dolores Olmedo Museum, and valuing the participation of the different agents that are necessary for the fulfillment of true processes of inclusion.

Keywords: Accessibility, Museums, Arts, Social context, People with visual disabilities, methodology.

Introducción

Al pensar en la participación del público en las actividades desarrolladas por las instituciones museísticas, inmediatamente empezamos a imaginar escenarios en los que la interacción público-museo se da a través de herramientas audiovisuales. Ya sea a través de una pintura, una escultura o una instalación de video, los visitantes viven la experiencia, adquieren conocimientos y hacen valer su derecho al acceso a la información y la cultura (Declaración Universal de los Derechos Humanos).

Cuando hablamos de la situación de las personas con discapacidad visual, esta participación es totalmente distinta, lo que nos lleva a la necesidad de observar la forma como se desarrollan herramientas de inclusión que permitan que los visitantes con algún grado de discapacidad visual puedan ejercer los derechos mencionados en el párrafo anterior.

Al respecto, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada en el año 2006 por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas [1] nos habla de su propósito de garantizar

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

la igualdad en el goce de los derechos de las personas con cualquier tipo de discapacidad. En su artículo 21 en el inciso a), nos habla de la obligación que tienen los países parte a: "Facilitar a las personas con discapacidad información dirigida al público en general, de manera oportuna y sin costo adicional, en formato accesible y con las tecnologías adecuadas a los diferentes tipos de discapacidad".

En lo relacionado al acceso a la cultura y las artes nos dice en su artículo 30:

1. Los Estados partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a participar, en igualdad de condiciones con las demás, en la vida cultural y adoptarán todas las medidas pertinentes para asegurar que las personas con discapacidad:

    a) Tengan acceso a material cultural en formatos accesibles.
    b) Tengan acceso a lugares en donde se ofrezcan representaciones o servicios culturales tales como teatros, museos, cines, bibliotecas, y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, tengan acceso a monumentos y lugares de importancia cultural nacional (ONU, 2015).

En el mundo existen recintos museísticos que actualmente se encuentran desarrollando dinámicas de inclusión dirigidas en lo particular al público conformado por personas con discapacidad visual, respondiendo así a lo dictado en la Convención. Entre estos espacios se encuentran por ejemplo el Museo del Prado con su proyecto Didú, desarrollado en el año 2015 [2]; el Museo Anteros en Bolonia Italia, con su muestra de 40 piezas elaboradas exprofeso como parte de un programa totalmente dedicado a personas con discapacidad visual, desarrollado en 2016, y otros ejercicios de inclusión pueden ser vistos en El Louvre, el Museo Británico en Londres y el Museo Tiflológico en Madrid, por mencionar algunos; más adelante en este texto hablaré un poco más sobre cada ejercicio en particular.

En la Ciudad de México, observamos casos específicos como el Museo Soumaya (que incluye en sus actividades dinámicas de inclusión y enseñanza de escritura Braille), el Museo Nacional de San Carlos (que cuenta con una sala especializada en arte accesible), el Espacio de Percepción Táctil "Francisco Zúñiga" del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (con la exhibición de obras originales realizadas con el fin de formar parte de la colección táctil), y el Palacio Nacional que ya se encuentra integrando recorridos especiales, algunos dirigidos a personas con discapacidad visual y otros de sensibilización dirigidos a personas normovisuales [3]; así como otros recintos que se esfuerzan por desarrollar herramientas de inclusión. Ejercicios similares pueden ser observados en otros Estados del país, algunos desarrollados desde la gestión cultural, la gestión y formación de públicos, y otros a partir de acciones empíricas resultado de las propias necesidades de operación con los distintos tipos de visitantes.

Al llevar a cabo este ejercicio de observación y desarrollo de contenidos, es importante considerar el papel fundamental que tiene el acceso al arte y la cultura como parte del desarrollo sociocultural, y cómo este desarrollo puede y debe ser garantizado hacia las personas con discapacidad visual, quienes además, y como lo plantean Merabet, Pitskel, Amedi & Leone (2008), al encontrarse con la privación sensorial resultado de la falta de visibilidad, empiezan a desarrollar nuevas formas de respuesta a través de la información táctil y auditiva, observando un reordenamiento de las áreas del cerebro que originalmente eran de uso exclusivo para el funcionamiento visual. Ante este panorama, se hace necesario llevar a cabo una investigación y la posterior generación de contenidos que permitan la inclusión de personas con discapacidad visual de manera recurrente a los espacios museísticos.

Sobre los objetivos de este texto

Tras la revisión de los antecedentes es importante hablar del objetivo primordial de este texto, el cual trata sobre la interpretación de contenidos artísticos y la creación de contenidos originales, relacionados

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

con la obra expuesta en el Museo Dolores Olmedo con la intención de permitir el acceso de personas con discapacidad visual al reconocimiento y aprovechamiento de este patrimonio para su desarrollo sociocultural. Este objetivo se encuentra planteado en un escenario en el que son las personas con discapacidad visual quienes directamente evalúan y definen si los materiales generados responden a sus necesidades y en el que el museo participa otorgando las facilidades para lograr un proyecto realmente accesible tanto en el sentido de apertura del acervo, como en el estudio del espacio físico y el entendimiento de su papel como lugar de resguardo y generación de contenidos artísticos.

El origen de este trabajo se encuentra en el desarrollo de una tesis de licenciatura en Gestión Cultural en la Universidad de Guadalajara en el Sistema de Universidad Virtual, y en las siguientes líneas se podrán observar los primeros resultados tras el planteamiento de los objetivos y primeros ejercicios de acercamiento con el público objetivo.

Así, desde un inicio, al establecer los objetivos, se entiende esta relación tripartita entre el Museo, las personas con discapacidad, y el patrimonio una vez interpretado y facilitado su acceso a la visita por parte de este público específico.

Es, además, a partir del reconocimiento de las necesidades y el contexto del visitante, que se puede dar la identificación de los elementos a través de los cuales se logrará generar la conexión entre público y contenido artístico, atendiendo siempre al lema "Nada sobre nosotros sin nosotros[4]".

Ejercicios alrededor del mundo

Volvamos un poco a la revisión de las prácticas que actualmente están siendo llevadas a cabo alrededor del mundo. Más allá de una tendencia, nos encontramos ante una necesidad que está empezando a ser observada por los recintos museísticos alrededor del mundo, y son ya varios lo que han trabajado en el desarrollo de contenidos y herramientas de acercamiento a este público objetivo.

Entre estos espacios observamos:

- El Museo del Louvre en Paris con la aplicación de visitas guiadas y recorridos especiales en el recinto.
- El proyecto Didú del Museo del Prado en España, que integra reproducciones en tercera dimensión y en relieve para uso por parte de personas con discapacidad visual. Estudios Durero, es la organización encargada de desarrollar la tecnología táctil que es utilizada en las reproducciones de las obras, y para esto integran herramientas tecnológicas en la impresión, pero también incluyen elementos artísticos y pedagógicos, para lograr una correcta interpretación de la obra desde su historia, contenido, color y forma.
- El Museo Tiflológico en Madrid, que se especializa en contenidos táctiles, interpretaciones de obras, y materiales de uso cotidiano. Sus salas, se encuentran dedicadas a maquetas de monumentos arquitectónicos, obras de artistas ciegos o con discapacidad visual grave, y en específico la sala de material tiflológico cuenta con una revisión de los distintos sistemas de escritura que han existido antes o después del braille, además del aprovechamiento y su aplicación en diversos campos de la enseñanza.
- Los recorridos especiales dirigidos a personas con discapacidad visual del Museo Británico en Londres, En estos recorridos se cuenta con todas las herramientas que permitan la accesibilidad física del visitante, como pueden ser salvaescaleras, ascensores, espacio para el ingreso con silla de ruedas, las facilidades para el trabajo con perros guía, además del uso de un sistema amplificador del sonido, sesiones y visitas táctiles.

Y un caso que me parece importante comentar es el del Museo Anteros en Bolonia Italia, espacio que cuenta con 40 piezas, reproducciones en tercera dimensión y relieve, dispuestas para su uso por parte de

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

personas con discapacidad visual, pero que además cuenta con un programa de educación continua a través del cual se desarrollan actividades paralelas dirigidas exclusivamente a la apreciación de estas 40 piezas por parte de los visitantes con discapacidad visual.

El programa consta de una visita cada determinado tiempo, y la revisión de una de las 40 piezas, acompañada de pláticas sobre el contexto artístico y social en el que se creó la obra que se está tratando, especializándose en el arte de la Edad Media a la Edad Moderna, con énfasis en la pintura renacentista. El programa es gratuito para los visitantes y su finalidad es lograr una integración de las personas con discapacidad a la sociedad, haciendo uso de la percepción tiflológica, la teoría del arte y la educación especial; estas acciones se amplían haciendo participes de las dinámicas a personas sin discapacidad visual, con fines de sensibilización.

Otros espacios se encuentran trabajando a partir del uso de las tecnologías desde aplicaciones móviles, herramientas de alto contraste en piezas y espacios museográficos, y recorridos completamente digitales.

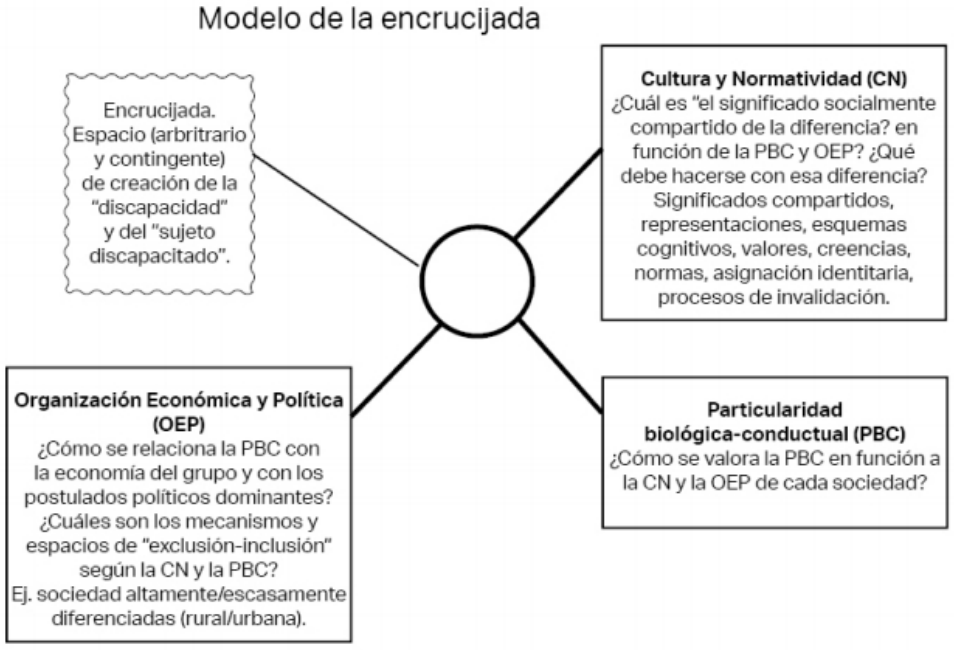
Base metodológica y la observación de necesidades

Tras llevar a cabo la revisión de los ejercicios que se han venido realizando en México y en el mundo, pasemos al elemento diferencial de esta investigación: La observación de las necesidades de las personas con discapacidad y su posibilidad de desenvolvimiento en los recintos museísticos. La identificación de estas necesidades depende de un claro entendimiento del contexto socio cultural en el que se desarrollan las personas a quienes va dirigida, en este sentido es necesario en todo momento dotar de importancia a la observación de los distintos elementos que los rodean en su día a día para que, a partir de esta acción, se entienda el contexto en el cual se crean cada una de las necesidades.

Brogna (2006) nos habla en su Modelo de la Encrucijada, de la importancia de observar las particularidades biológicas, conductuales, económicas, políticas, culturales y normativas, para entender los componentes de identidad y desarrollo bajo los cuales se da la interacción de las personas con discapacidad y su entorno.

1

Ilustración 1. Interpretación del modelo de la encrucijada de Patricia Brogna



Fuente: Brogna, 2006

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Estos elementos forman parte del contexto que es necesario revisar y entender al momento de intentar siquiera generar cualquier tipo de contenido que busque lograr un impacto positivo hacia la población con discapacidad visual. Si se intentan desarrollar contenidos desde una visión limitada que busque únicamente generar ejercicios de "accesibilidad", nos encontramos con barreras generadas por estos mismos intentos, no logrando los objetivos originalmente planteados, los cuales tienen que ver con un aprovechamiento real de herramientas que atiendan a necesidades reales descritas por el público objetivo.

Para el entendimiento de su modelo, Brogna nos habla de la teoría de los sistemas complejos en la que observamos que estos se encuentran "(...) constituidos por procesos determinados por la confluencia de múltiples factores que interactúan de tal manera que no son aislables" (Brogna, 2006).

Es necesario como parte de la identificación de las necesidades de las personas con discapacidad, en un intento por generar un público cautivo asiduo visitante a los museos, reconocer el contexto en el que se desarrollan y los elementos que influyen y con los que se da la interacción habitual. La discapacidad no puede ser vista como un elemento aislado, y menos como una situación personal, pues es parte de esta serie de factores que conforman la realidad de las personas con discapacidad.

Estos elementos los encontramos también en las Estructuras Sociales de Bourdieu (citado en Brogna, 2006), cuando observamos la interrelación entre los campos, los hábitos y los capitales, entendidos como elementos históricos, interiorizados al sujeto y elementos económicos, culturales, sociales, políticos y simbólicos.

2
Ilustración 2. Elementos del capital según Bourdieu.

Fuente: Brogna, 2006

Por otra parte, Mike Oliver (citado en Barton, 1998) nos lleva a entender la discapacidad como generada por una serie de factores: "Tales como la vivienda, la situación económica, el empleo, las condiciones arquitectónicas del entorno y las circunstancias familiares". Oliver nos presenta la definición de la discapacidad desarrollada por la Unión de Personas con Insuficiencias Físicas contra la Discriminación (UPIAS por sus siglas en inglés) que plantea:

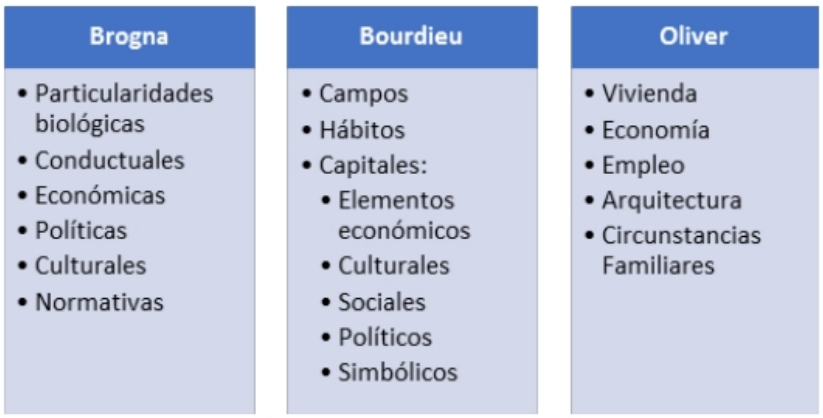
> (La) "discapacidad es la desventaja o la limitación de actividad causada por una organización social contemporánea que tiene en escasa o en ninguna consideración a las personas con insuficiencias físicas, y por tanto las excluye de la participación en las actividades sociales generales".

Estas bases nos llevan a observar dos elementos que es importante entender:

La revisión de las necesidades de las personas con discapacidad en lo relacionado al acercamiento a las actividades y contenidos artísticos en museos depende de la revisión global del contexto en el que se desenvuelven, sus hábitos, la situación económica, política, cultural, normativa en la que se desenvuelven, su historia y antecedentes, la arquitectura y el entorno, integrando esta revisión y llevando a cabo una observación adecuada y completa de lo que les rodea.

3

Ilustración 3. Contexto sociocultural de la persona con discapacidad visual según diversos autores.



La discapacidad no es vista como una situación personal propia del individuo, ni como un elemento de disminución de valor; la discapacidad es un elemento generado por el entorno, por el desarrollo social, y por las instituciones. No se trata en ningún momento de una situación perteneciente y dependiente únicamente de la persona que presenta la condición, sino de la suma de todos los elementos presentados en la ilustración 4, visión que nos permite entender que es tarea de la sociedad y las instituciones lograr que la accesibilidad en los recintos culturales (en específico los museos) sea una realidad.

Por estos motivos, para la generación de cualquier contenido o estrategia que busque la accesibilidad es importante observar el entorno, el contexto de desarrollo de las personas, así como el papel que juegan las instituciones en la eliminación de las barreras que generan esta situación.

Dicho de otra manera, es en la confluencia de los elementos y el contexto en que se desarrollan las personas con discapacidad visual que se pueden entender las necesidades y a partir de ellas generar los contenidos adecuados que funcionen en la integración a la escena artística y cultural. En ese mismo sentido, se observa la trascendencia en la elección del Museo Dolores Olmedo para la realización de este ejercicio, al contar el recinto con la posibilidad de generar un entorno a partir de la arquitectura, el contacto con la naturaleza, con su fauna, y permitir entender como las piezas que conforman su colección se integran perfectamente en este mismo ámbito de unicidad en el entendimiento de los elementos que integran el total de la visita al lugar.

¿Por qué es importante desarrollar esta investigación/intervención en el Museo Dolores Olmedo?

Como se ha mencionado anteriormente en este texto, se han llevado a cabo ya ejercicios que buscan generar contenidos o experiencias de accesibilidad dirigidas a personas con discapacidad visual en distintos museos y espacios culturales, estas acciones en un escenario ideal deberán ser replicables y aplicables en cada uno de los espacios culturales en la ciudad y en tantos lugares se busque la apertura de espacios para las personas con discapacidad.

Interpretar contenidos artísticos y crear contenidos originales, relacionados con la obra expuesta en el Museo Dolores Olmedo y en el tenor de lo antes mencionado, nos permite por un lado facilitar el acceso de personas con discapacidad visual al reconocimiento y aprovechamiento del patrimonio con que cuenta este espacio, con la finalidad de integrar el aprendizaje significativo a su desarrollo sociocultural; y por otro lado da la oportunidad de reconocer la importancia de la obra de Diego Rivera (contenida en el Museo) como gran representante del arte mexicano, generando un vínculo entre su arte y las estrategias de accesibilidad.

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Otro aspecto que vale la pena resaltar es la historia, el recinto como espacio físico y la forma como nos presenta sus contenidos, en un ámbito de acercamiento con la naturaleza y en un entorno que puede ser agradable y muy bien aprovechado para todos los visitantes, no sólo personas con discapacidad. Una experiencia similar se vive en Palacio Nacional, pues durante los recorridos que se realizan tanto para personas con discapacidad visual como para personas que asisten a las sensibilizaciones, parte del recorrido incluye la visita a los jardines, explicaciones de la flora y fauna que habitan en el lugar, y de las diversas actividades que han realizado los presidentes en su paso por el edificio, con lo que se completa un recorrido integral que genera un contexto antes de la visita a los murales o a las exposiciones temporales. De la misma forma, el espacio que comprende tanto los edificios como los jardines del Museo Dolores Olmedo permite tener un ambiente en el que se maximice el uso de todos los sentidos y se enriquezca la visita con la ayuda de

elementos como los que menciono a continuación:

- El espacio que originalmente fuera la Hacienda de la Noria (S.XVI) es adquirido por Dolores Olmedo en 1962, siendo primero su casa y después un espacio abierto a la cultura mexicana; en 1994, por propia decisión de la dueña, el lugar es convertido en Museo.
- El recinto además de poseer la colección más grande de obras de Diego Rivera y Frida Kahlo, cuenta con una variedad de fauna entre la que se encuentran perros xoloitzcuintles, patos, gansos, gallinas y pavorreales, lo que otorga en cada visita un elemento de acercamiento con la naturaleza, formando parte de una experiencia integral que suma arte y espacio público.

Otro elemento que es importante mencionar es que el museo cuenta con distintas colecciones de artistas importantes a nivel internacional y de distintas representaciones culturales e históricas

entre las que se encuentran:

- Colección Diego Rivera
- Colección Frida Kahlo
- Colección Angelina Beloff
- Colección Pablo O'Higgins
- Arte prehispánico
- Arte Popular

De entre estas se elige en un primer momento la Colección Diego Rivera, con la intención de establecer una curaduría específica, y centrada en obras que permitan una conexión con el visitante a partir del contexto de cada obra. Posteriormente se pueden elegir obras de las demás colecciones a partir de las necesidades del museo y el contexto generado durante estos primeros ejercicios.

Así, el recorrido se enriquece con la adición de elementos que forman parte del entorno y permiten generar un contexto que sea de utilidad al visitante con discapacidad visual, ya sea a través de la activación de la memoria o la generación de nuevas sensaciones, aportando en todo momento acciones y contenidos significativos durante la visita.

Sobre las obras elegidas (Primera curaduría)

El trabajo de Diego Rivera es tan versátil como propicio para realizar un primer ejercicio de acercamiento con el público objetivo. Sus obras, llenas de textura, color, historia, geografía, aroma, sabor y vida, permiten una contextualización que pueda ser acompañada por otros elementos como música, ambientación, colores (como herramientas tanto para los visitantes con debilidad visual como los normovisuales). Cada espacio dentro del Museo se encuentra concentrado en una temática ya sea de la vida diaria de Diego y Frida, o bien

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

en temas de las obras del artista, lo que permite recuperar elementos que, interpretados en material inclusivo, pueden representar excelentes herramientas dirigidas al público objetivo.

Son cuatro las obras con las que se inicia la exploración curatorial, y su selección es basada en el tipo de obra, su contexto, y la cantidad de elementos que pueden ser desarrollados y aprovechados a partir de la selección. Las obras son:

"En la Fuente de Toledo" (1913). Trabajando directamente sobre un detalle de la obra, referente a la fuente, los cántaros y las tonalidades de color, ya sea a través de alto contraste (para personas con debilidad visual), y texturas y sonidos dirigidos a personas con discapacidad severa.

"El Poste de Telégrafo" (1916). Obra de collage con la incorporación de diversos materiales que le brindan relieve y textura. Esta misma textura puede ser aprovechada en la creación de una réplica en los mismos materiales, con el fin de generar una herramienta táctil, misma que se acompaña de sonido y una contextualización histórica con la modernización de las comunicaciones en México.

"Retrato de Dolores Olmedo (La Tehuana)" (1955). Extraordinaria obra que permite hablar de Dolores Olmedo, propietaria original de la Hacienda de la Noria, de la historia del recinto, del amor hacia México, de la vestimenta y los accesorios; esto a través de telas, texturas, música, y réplicas de los materiales que conforman la obra.

"La Hamaca" (1956). En esta obra, se observa a la hija de Dolores Olmedo y a una amiga suya, disfrutando del calor en algún lugar de Acapulco Guerrero. La obra nos muestra entre otros elementos una panorámica del puerto de Acapulco, generando una sensación de tranquilidad y disfrute que puede ser representada a través de herramientas de audio, texturas y elementos propios del puerto.

Estas cuatro obras permiten generar contextos en la historia, geográficos, culturales, identitarios, de disfrute, y más, a través de elementos auditivos y táctiles, mismos que pueden ser complementados con otros olfativos o del gusto, de acuerdo con lo que pueda identificarse como necesidad de experiencia.

Las necesidades identificadas (primer ejercicio)

Ahora bien, se cuenta ya con un preliminar de selección de obras en el museo, las cuatro obras seleccionadas permiten desarrollar una serie de actividades que pueden generar un contexto acorde a la experiencia previa de los visitantes o en caso dado, generar un contexto de acercamiento a nuevos elementos (parte del proceso de aprendizaje significativo). ¿De qué manera se logran identificar en esta etapa inicial las necesidades de las personas con discapacidad visual que asisten a museos? A través de dos elementos: la visita guiada (el acercamiento in situ entre el público objetivo y las obras de arte + el contexto en que se desarrolla la experiencia), y el registro de observaciones y comentarios de los visitantes.

En un ejercicio llevado a cabo en la Galería Táctil del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público el 19 de abril de 2018 en compañía de un grupo de personas de la Escuela Nacional para Ciegos,

se logró observar la interacción con los siguientes elementos:

- El edificio (elemento arquitectónico).
- Las piezas de arte.
- Los facilitadores en la exposición.
- Los elementos explicativos y las cédulas en braille
- Los apoyos adicionales
- Los contenidos
- Los antecedentes de los visitantes, sus motivos de visita y sus aspiraciones.

De estos elementos, de forma concreta se observan las siguientes situaciones:

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

- Es importante generar contexto entre los facilitadores y los visitantes, para lograr que la comunicación sea clara y acorde al público que visita el recinto, Un error común es dar por hecho que los visitantes alguna vez fueron normovisuales, y difícilmente se indaga sobre los antecedentes o si la condición es de nacimiento o se trata de ceguera adquirida (pudiendo existir ambos casos en el grupo de visita).
- El acceso a los recintos puede ser complicado, sin embargo, los visitantes cuentan con un excelente sentido de ubicación, algo que debemos tomar en cuenta a la hora de generar contenidos y rutas de visita. No nos encontramos en ningún momento ante personas que no logren moverse si existen las instrucciones adecuadas sobre la ubicación y las rutas a seguir. En ese sentido se hizo la propuesta de crear un mapa tridimensional en la entrada del lugar para a partir de esa revisión poder recrear el recorrido que se realizará posteriormente, y generar mayores apoyos hápticos.
- Las piezas en esta exposición son totalmente táctiles, y se cuenta incluso con cédulas en braille, los visitantes han mencionado algo de suma importancia: no todo el braille resuelve sus necesidades, no todo en braille es útil para ellos, los apoyos auditivos y una adecuada guía puede ser más funcional que intentar hacer braille para todo; una vez más nos encontramos ante distintas necesidades dependiendo cada público asistente.
- La curaduría se puede especificar hacia el entorno del visitante, la idea y algo que se buscará lograr, es generar un contenido que sea relevante para la visita, recuperando elementos que signifiquen un aprendizaje, y tengan un significado dentro de la exposición y en el entorno de los visitantes con discapacidad visual. Esto se debe lograr con guiones específicos dirigidos a cada tipo de público.
- Los visitantes en esta ocasión han sido personas que presentan un interés genuino en el arte, en la cultura, en su propia cultura y en sus representaciones. Intentan llevar la experiencia en el museo a su contexto habitual, relacionando las piezas con hechos en su vida y actividades que ocurren en la escuela. Este elemento alude por completo a la metodología utilizada, pues se construyen y alimentan contextos socioculturales a partir de las nuevas experiencias.

Los elementos que son notorios en este primer ejercicio sirven para empezar a desarrollar matrices, en las que se lleva a cabo el registro de visitas, de palabras, de expresiones sobre necesidades, para que estas vayan dando forma a lo que será el ejercicio de inclusión en el Museo que es sujeto de estas acciones.

Se tienen así, las primeras ideas para ver que es a partir de la observación del contexto en que se desarrollan las personas con discapacidad visual, que se pueden desarrollar las herramientas y contenidos necesarios para que el acercamiento a los recintos museísticos resulte en acciones de animación cultural y aprendizaje significativo. Este documento no es concluyente, pues el trabajo se mantiene con nuevos ejercicios y atendiendo a distintas necesidades, viéndose completado una vez que se concrete la propuesta para el Museo Dolores Olmedo y que los resultados puedan ser evaluados con vistas a posibles réplicas del ejercicio.

Conclusión (No determinante).

La identificación de necesidades como parte fundamental en la formación de públicos es un elemento imprescindible cuando se trata de generar herramientas de accesibilidad, pues sin esta identificación los elementos desarrollados caen en terreno árido, provocando el cierre de espacios y el abandono de actividades destinadas a aperturas necesarias (y permanentes).

En esta primera revisión, se ha tenido la oportunidad de observar que son varios los elementos que deben ser tomados en consideración para lograr una accesibilidad real, acorde a las necesidades de las personas con discapacidad visual. Si estos elementos son observados e integrados a ejercicios curatoriales y museográficos además de los que dependen de las áreas pedagógicas y de educación, seguramente estaremos presenciando situaciones en las que los visitantes tengan una mayor participación y más constante en los museos de nuestro país.

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Si se observan los elementos que resaltan en este primer ejercicio de acercamiento a un espacio museístico, se puede notar que los comentarios y opiniones vertidas por los visitantes, tienen mucha relación con los elementos de contexto sociocultural presentados por Brogna, Bourdieu y Oliver; resumiendo los elementos en contexto, antecedentes, ubicación espacial, elementos adicionales al Braille, apoyos auditivos, y contexto del visitante; mismos que nos ubican en escenarios de revisión de particularidades conductuales, económicas, políticas, culturales, normativas, además de campos, hábitos, capitales culturales, más arquitectura, empleo y economía (sumando los elementos presentados por los tres autores mencionados).

La misión es continuar realizando estos ejercicios de visita y plática con grupos de personas con discapacidad visual a los museos y en específico al Museo Dolores Olmedo, para así poder establecer más claramente de qué forma se pueden convertir las necesidades de visita en herramientas de accesibilidad integral.

La respuesta de la institución (Museo), de la sociedad y de los propios visitantes conforme se vayan generando nuevos materiales que permitan que el entorno sea accesible, serán determinantes en todo momento para el logro de este trabajo y la accesibilidad real y significativa para las personas con discapacidad visual.

Referencias bibliográficas

Ander-Egg, E. (2006). La práctica de la animación sociocultural. México: Conaculta.

Brogna, P. (2006). Las representaciones de la discapacidad: La vigencia del pasado en las estructuras sociales presentes. Estudios de posgrado. México: UNAM.

Consejo Nacional para prevenir la Discriminación [Conapred]. (2016). [Canal de youtube]. Accesibilidad para personas con discapacidad. México. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=j9w2-ov4gro.

Cuéntame INEGI. (2016). Población. Discapacidad en México. Recuperado de: cuentame.inegi.org.mx/poblacion/discapacidad.aspx?tema=P

Estudios Durero. (2015). Didú, Touching the Prado. Recuperado en https://vimeo.com/121592169

Istituto Dei Ciechi Fancesco Cavazza. (s.f). Museo Táctil Anteros. Recuperado en http://www.cavazza.it/drupal/?q=it/node/315

Levin, E. (2009). Arte, medios y discapacidad. Educación de doble vía: Arte y medios como herramientas para la integración social de las personas con alguna discapacidad. En Revista Kepes .115

Molina, A. (2015). La gestión cultural y la búsqueda de la inclusión de los discapacitados. En Mariscal. J. (coordinador) Gestionar en clave de interculturalidad. Intersecciones. (pp. 77-90). México: CONACULTA.

Museu d'Art de Girona. (2016). Hoy toca el Prado. Recuperado en https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/hoy-toca-el-prado/0d94a9bf-07d7-491a-866a-37976169f929.

Museo Dolores Olmedo. (2017). Accesibilidad. Recuperado en http://www.museodoloresolmedo.org.mx/visitanos/

Museo Nacional de San Carlos. (2017). Red de Museos. Recuperado en http://www.indepedi.cdmx.gob.mx/museo_SC.html.

Museo Soumaya. (2017). Arte para todos. Recuperado en http://www.soumaya.com.mx/index.php/esp/inicio/arte_para_todos.

Museo Soumaya. (2017). 3ra. Jornada por la inclusión. Recuperado en http://www.soumaya.com.mx/assets/revistas/2016_noviembre/FLASH/data/100.html

Nava, A. (2011). Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal. Tratando bien, hablando bien. Términos, conceptos y normatividad básica acerca de la discapacidad. México: CNDH.

Neves, J. Multi-sensory approaches to (audio) describing the visual arts. Portugal: Instituto Politécnico de Leiria.

Oliver, M. (1998). ¿Una sociología de la discapacidad o una sociología discapacitada? En Barton L. Discapacidad y Sociedad. (pp.34-58) España: Morata.

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

ONCE. (2018). Museo Tiflológico. ¿Qué es? Recuperado en http://museo.once.es/home.cfm?id=1&nivel=1

Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2015). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su protocolo Facultativo. (pp.59) México: ONU-CNDH.

ONU. (s.f). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Recuperado de: http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/

Rieser, J.J. & Ashmead, D.H. (2008). Blindness and brain plasticity in navigation and object perception. (pp.423) New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Sansores, R. (2013). Día mundial de los museos: 10 imperdibles de México. Recuperado de: http://archivo.de10.com.mx/vivir-bien/2013/10-museos-imperdibles-de-mexico-16533.html revisado en noviembre 2016

The British Museum. (s.f). Accesibilidad. Recuperado de: http://www.britishmuseum.org/visiting/access.aspx

Universidad de las Américas (UDLAP). (2016). ¿Qué es ver? ¿Qué es la discapacidad visual? Recuperado de: http://blog.udlap.mx/blog/2016/02/discapacidadvisual/

Notas

1 México firma la Convención y ratifica su Protocolo Facultativo el 30 de marzo de 2007.
2 Metodología desarrollada por Estudios Durero para el tratamiento y reproducción de imágenes en relieve.
3 Personas que no tienen ningún tipo de discapacidad visual.
4 El término en inglés (Nothing about us without us) comienza a utilizarse en los años 1990. El activista James Charlton relata haber escuchado el término por parte de los activistas sudafricanos por los derechos de los discapacitados, Michael Masutha y William Rowland, a partir de activistas del este europeo en conferencias sobre los derechos para las personas con discapacidad. En 1998, Charlton utiliza la frase como título de un libro sobre estos derechos.

PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto