



5è Congrés Internacional Educació i accessibilitat a museus i patrimoni

Editat per / Editado por: Institut de Cultura de Barcelona, Institut Municipal de Persones amb Discapacitat i Museu Marítim de Barcelona.

© del text i les imatges, els seus autors. 2018

© del texto y sus imágenes, los autores. 2018

ISBN: 978-84-945397-6-3

Dipòsit Legal: B 30203-2018

ÍNDEX / ÍNDICE

COMUNICACIONES/COMUNICACIONES	6
Eix 1: La gestió de l'accessibilitat, una responsabilitat compartida	6
Eje 1: La gestión de la accesibilidad, una responsabilidad compar-tida.....	6
L'accessibilitat universal, un eix fonamental de l'estratègia 2018-2029 del MNAC	6
Accesibilidad 360°. Museos Nacionales Accesibles	12
El Programa Argo!nautes.....	17
Beyond the physical. Barriers to the implementation of the law and of good practices in Portugal.	33
El paper dels mestres i les propostes inclusives com a part de l'accessibilitat als museus.	38
La cultura como instrumento de bienestar e inclusión social: evaluación del impacto del programa Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona – Alzheimer.....	49
¿Cómo organizar eventos culturales accesibles en teatros y museos? Publicación dirigida a los profesionales del ámbito de la cultura	52
Sistemas de gestión de la accesibilidad universal en museos	58
Formación accesible en el ámbito de la cultura y el patrimonio de las personas con discapacidad intelectual: el caso de la Universidad de Málaga.....	71
Buenas prácticas de Accesibilidad en Museos e Instituciones Culturales	83
La inclusión incardinada. Programas en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria)	99
COMUNICACIONES/COMUNICACIONES	113
Eix 2: Per un canvi en la concepció dels continguts	113
Eje 2: Por un cambio en la concepción de los contenidos	113
Interactive digital storytelling: puentes entre [y con] las Islas Canarias: Compuertas abriéndose hacia la accesibilidad espacial.....	113
Actividades educativas para entidades federadas en Plena Inclusión Madrid en el Museo ICO. La educación en Arquitectura para personas con diversidad cognitiva.	129
Una institución en proceso de transformación. Repensando los contenidos y la mediación para mejorar el acceso al museo de Navarra.....	138
Proyecto “Reflexión/inflexión: Presencia de las mujeres en el Museo de Navarra” ...	141

Trazos y Puntadas para el Recuerdo.....	150
Criteris tècnics d'accessibilitat al patrimoni cultural per a persones amb discapacitat	161
Traducción de obras de arte bidimensionales.....	173
AMUSE.....	185
Els vitralls de les dames de Cerdanyola amb els 5 sentits	193
Experiència sensorial de les dames de Cerdanyola.....	193
El Palau Güell accessible: novetats en la vista pública	195
Herramientas software para el diseño de contenidos de propuestas educativas en museos.....	198
La mirada de l'altre. Un projecte social, cultural i sobretot, inclusiu.....	210
Lengua de signos en los museos.....	212
Audiovisuales accesibles para personas sordas.....	212
Educació patrimonial i coeducació: fer visible allò que no es veu.....	217
El arte a la “vista” de todo@s.....	229
Casi diez años de actividades accesibles a discapacitados viusales	229
Sempere Motion. Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.....	237
Virtualización e impresión 3D aplicadas a la accesibilidad del patrimonio cultural	251
De la planificación a los acabados y los contenidos accesibles	251
Accesibilidad cultural en lengua brasileña de signos.....	265
Una experiencia en el Departamento Educativo del CCBB-BH.....	265
La mirada sorda – por Helio Neto	269
Experiencias de Inclusión en Museos Públicos de Necochea. (Buenos Aires, Argentina)	275
Todo el arte es contemporáneo. Plan de renovación y cambio del museo de Navarra	280
Llengua de signes als museus: aproximació a la realitat barcelonina i propostes de canvi	289
Factoria de vi.....	303
Museologia sensorial aplicada	304

Possibilitats de fer del Museu Etnològic i de Cultures del Món un museu per a tothom	314
El proyecto “Ver con las manos, escuchar con la mirada, sentir con los recuerdos y aprender sin limitaciones. El MNCN un museo accesible.”	319
Les altes capacitats van als Museus.....	329

COMUNICACIONS/COMUNICACIONES

Eix 1: La gestió de l'accessibilitat, una responsabilitat compartida

Eje 1: La gestión de la accesibilidad, una responsabilidad compar-tida

L'accessibilitat universal, un eix fonamental de l'estratègia 2018-2029 del MNAC

Autors:

Teresa González i Verdaguer

És llicenciada en Filosofia i Lletres i Màster en Art Medieval per la UAB. La seva carrera professional s'ha desenvolupat en el món dels museus i especialment en l'àmbit de l'Educació. Aquesta trajectòria s'inicia l'any 1985, en l'actualitat exerceix com a responsable del Departament d'Educació del MNAC des de 2004. Ha rebut el premi Romà de la Calle a l'impuls de l'Educació Artística en Museus, en la modalitat Trajectòria Personal, 2017.

Josep-Miquel Faura Vendrell

És doctor en Arqueologia Prehistòrica per la UAB. La seva carrera es desenvolupa en el camp de la recerca prehistòrica i en el camp de la museïtzació de jaciments arqueològics fins l'any 2000. Des del mes de juliol del 2000 fins setembre del 2015 és corresponsable de la Unitat de Gestió de Públic del MNAC. A partir del 2015 desenvolupa la implantació del sistema de Gestió de Responsabilitat Social al mateix museu.

Resum:

El gir social proposat en el pla estratègic del Museu es basa principalment en tenir en compte la diversitat. Aquest propòsit implica necessàriament fer la diagnosi de la nostra situació pel que fa a l'accessibilitat universal. Aquesta reflexió ha donat com a fruit el compromís de la direcció del Museu per desenvolupar, com a eix vertebrador del seu pla estratègic, el **Pla d'Accessibilitat Universal**. A partir d'aquest plantejament directiu, exposem l'estat de la qüestió en relació a com aquest projecta s'organitza de manera transversal i assumida pel col·lectiu de treballadores i treballadors del Museu.

Accessibilitat universal, ens comencem a moure

Els motius que conflueixen en el punt de sortida: D'una part el Museu Nacional d'Art de Catalunya, des de l'any 2014, esta intentant desenvolupar un sistema de gestió integral

basat en la Responsabilitat Social Corporativa. Aquest projecte actua de contenidor de totes les accions del Museu, que han de ser conseqüents amb el nostre Codi Ètic i la Política de Responsabilitat Social.

D'altra part, el Departament d'Educació del Museu compta amb una llarga experiència en el desenvolupaments de projectes educatius de caràcter inclusiu i de treball amb grups en risc d'exclusió social que els hi ha permès desenvolupar una mirada molt sensible i crítica amb els temes associats a l'accessibilitat universal.

Encara hi ha un tercer factor que conflueix i depassa les parets del Museu. Es tracta de donar resposta a les demandes legals i socials de tot tipus que hem d'afrontar sense demora si volem estar presents en el debat i ser prescriptors de benestar i bones pràctiques en el nostre camp de treball.

Amb aquests antecedents, s'ha obert una línia de treball que ha esdevingut un dels vectors fonamental del nou Pla Estratègic 2018-2029.

El gir social, prioritzant el diàleg amb el grups d'interès, la gestió transparent i la implicació de les treballadores i treballadors del Museu permeten encarar aquest ambiciós projecte amb certes garanties.

S'ha estructurat com a projecte amb diferents etapes que es puguin assolir de manera realista amb uns resultats i un temps determinat, liderat des del Departament d'Educació i el grup de treball de Responsabilitat Social, busca consolidar la incorporació dels criteris i eines de l'accessibilitat universal des de l'inici de qualsevol proposta, iniciativa o activitat del Museu.

Objectius:

1. Que l'accessibilitat universal, com a part fonamental del sistema de gestió de Responsabilitat Social Corporativa, sigui un factor estratègic del museu.
2. Redactar un Pla d'Accessibilitat Universal ambiciós però realista, d'acord amb l'esperit de la RSC, la normativa legal vigent i amb la sensibilitat i exigència que la societat ha de percebre en l'activitat del Museu Nacional d'Art de Catalunya.
3. Aconseguir la predisposició, la voluntat i el compromís de tots els agents implicats (especialment l'equip humà del museu). La redacció final del Pla es planteja com una conseqüència del seu caràcter transversal i del desenvolupament de línies sectorial de treball amb totes les àrees i departaments relacionats directament amb el projecte.
4. Establir les fases, els calendaris i els recursos necessaris per la seva realització.

5. Que el Pla especifiqui sobre quins aspectes s'ha d'actuar i que proposi accions genèriques especificant les bases teòriques que caldria aplicar en cada cas, per exemple:
 - a. Aplicar els principis de disseny universal
 - b. Millorar la mobilitat autònoma
 - c. Conèixer els recursos específics d'accessibilitat
 - d. Formació del personal d'atenció al públic amb eines eficients, etc.
6. Conèixer les pautes generals que milloren l'accessibilitat i la inclusió i incorporar-les des de les fases inicials dels projectes. Cal que sigui un requisit des del moment de l'encàrrec a un proveïdor extern (intel·lectual, industrial, comercial, etc.).
7. Que es designi un responsable d'accessibilitat amb apoderament.
8. Comunicar i difondre els recursos d'accessibilitat.
9. Arribar a l'accessibilitat universal i a l'eliminació de les barreres físiques, de contingut i de comunicació que facilitin l'accés inclusiu.

Explicació de la comunicació:

Participar plenament de la vida cultural és un dret que ja va ser reconegut per l'ONU en una resolució de l'any 1996.

Avui la realitat s'imposa, i ho demostra el gir que està fent la societat i especialment les institucions.

En aquesta línia, el museu Nacional d'Art de Catalunya a vist l'oportunitat d'actualitzar l'entorn, l'edifici i els continguts per respondre a l'imperatiu social per tal que l'accessibilitat universal esdevingui estratègic en la nostra institució.

El desenvolupament del projecte s'ha estructurat en diverses fases o etapes fins arribar a l'òptim desitjable per que *ningú és quedi enrere*.

La primera fase o recerca prèvia ha consistit en la preparació del dossier bàsic del projecte, la recollida d'informació general i anàlisi de l'estat de la qüestió al Museu Nacional d'Art de Catalunya.

A partir d'aquesta mirada radiogràfica, s'ha demanat la col·laboració de l'IMPD, que també ha participat en l'anàlisi de la situació actual del Museu en accessibilitat.

Un cop redactat el pla d'actuació ha estat fonamental Incloure el Pla d'Accessibilitat com a eix del Pla Estratègic del Museu *ESTRATÈGIA 2018-2029*.

La segona etapa, que és en la que ens trobem ara mateix, consisteix en la sensibilització del personal de museu i empreses de serveis ja que el projecte es basa en la sensibilització i complicitat de tot el personal que treballa al Museu Nacional d'Art de Catalunya. S'han efectuat reunions amb tot el personal per informar i sensibilitzar sobre el projecte de desenvolupament del Pla d'Accessibilitat, així com la creació d'una càpsula informativa sobre temes d'accessibilitat al Butlletí de RSC.

S'ha inclòs en el Pla de Formació del Museu 2018 cursos de formació dirigits específicament als professionals de Comunicació, Exposicions, Gestió de Públics i Mediació. Cursos com Lectura Universal i Diversitat funcional i accés a la cultura són fonamentals per eixamplar la mirada tradicional sobre el concepte d'inclusió.

S'ha constituït una taula transversal de treball on s'ha presentat a discussió el projecte *Pla d'Accessibilitat del museu*. Insistim en el concepte "transversal" atès que és la base fonamental del projecte.

Com a fruit d'aquest debat obert, s'estan consensuant documents amb els criteris d'accessibilitat imprescindibles per desenvolupar qualsevol activitat del Museu

En una tercera etapa s'han de constituir taules sectorials per planificar accions a curt, mig i llarg termini:

- Accions d'implantació/correcció que facilitin l'accés geogràfic al museu
- Accions d'implantació/correcció per eliminar barreres físiques i de mobilitat
- Accions d'implantació/correcció per eliminar barreres d'informació i comunicació
- Accions d'implantació/correcció per eliminar barreres intel·lectuals
- Accions d'implantació/correcció per eliminar barreres sensorials

Finalment, la creació de l'oficina d'accessibilitat i la incorporació "per defecte" dels criteris d'accessibilitat universal i la dotació dels recursos necessaris serà la quarta etapa que consolidarà l'accessibilitat universal com a vector estructural de l'ADN del Museu Nacional d'Art de Catalunya.

Conclusions:

En el desenvolupament del Pla d'Accessibilitat Universal juga un paper fonamental la participació de tot l'equip de professionals i el recolzament de la direcció del museu, és per això que considerem importantíssim que el Pla estigui inclòs dins de les línies estratègiques de la política de museu i que s'impulsi des de l'àrea de Responsabilitat Social Corporativa. D'aquesta manera l'accessibilitat universal és cosa de totes i no

únicament d'un Departament o Àrea específica. Aquest plantejament ens obliga i és una oportunitat per a establir sistemes de governança que faciliti el treball transversal i cooperatiu entre els professionals del museu per assolir un bé comú.

Bibliografia:

- --AAVV (2015), Museum Education and Accessibility. Bridging the gaps in the 46th Annual ICOM-CECA Conference; Washington D.C., setembre 2015
- SANDOVAL, Juan García, ARNARDOTTIR, Halldóra y ANTÚNEZ ALMAGRO, Carmen (2012); El Proyecto Alzheimer MuBAM7 Accesibilidad a través del Arte. Museo de Bellas Artes de Murcia Centro de Estudios de Museología de la CARM.
- AAVV (2010), Re-presenting disability: Activism and Agency in the Museum; editat per Richard Sandell i altres, Ed. Routledge, London.
- THE NATIONAL ENDOWMENT FOR THE ARTS AND THE SOCIETY FOR THE ARTS IN HEALTHCARE (2009); State of the Field report: Arts in Healthcare.
- AA VV (primavera 2009), Disability and access, Rev. Engage núm. 23, Londres.
- WALTERS, Diana (2009), Approaches in museums towards disability in the United Kingdom and the United States, Rev. Museum Management and Curatorship, 24: 1, 29 — 46
- CULLBARD, K; DALY, E (2009); Explore Handbook: Improving access to galleries for disabled and deaf people; Engage Ed, London.
- HOLDEN, John (2008); Culture and learning: Towards a New agenda, Demos Consultation paper.
- BELFIORE, E. and BENNETT, O. (cop. 2008), The Social impact of the arts: an intellectual history, New York.
- GASCOIGNE, L. (primavera 2008), Thought provoking, Rev. Museum Practice Magazine.
- WEISEN, M. (estiu 2008), Learning curve, Rev. Museum Practice Magazine.
- The Research Centre for Museums and Galleries (setembre 2007), Rethinking Disability Representation, University of Leicester's Department of Museum Studies.
- NATIONAL ENDOWMENT FOR THE ARTS (2006); The creative and Aging Stud. The impact of professionally conducted cultural programs on older adults; Final report april 2006.

- AA VV (2003), Disability Portfolio, The Council for Museums, Archives and Libraries, London.
- CLMG (The Campaigning for learning through Museums and galleries), Museums of the mind: Mental health, emotional well-being... and museums.
- AA VV (2002), Museums, society, inequality, col·lecció Museum Learning, editat per Richard Sandell, Ed. Routledge, London.
- Wendy Woon Francesca Rosenberg, Amir Parsa, Laurel Humblet, Carrie McGee; Roundtable with MoMA Educators. Perspectives_MoMARoundtable.pdf
- ROSENBERG, Francesca (Director of Community and Access Programs in the Museum of Modern Art's Department of Education) bibliografia: Making Art Accessible to Blind and Visually Impaired Individuals and Meet Me: Making Art Accessible to People with Dementia, and is the

Accesibilidad 360°. Museos Nacionales Accesibles

Autora:

Eva Llamazares – Ministerio de Cultura de la Nación Argentina
Profesora de arte, estudiante de la Maestría de Psicología Cognitiva y Aprendizaje, Flacso - UAM. Trabajó en museos privados y públicos desde 2001. Cofundadora de Red Educadores - REMCAA. Actualmente es especialista en estrategias de inclusión y accesibilidad en la Dirección Nacional de Museos, Ministerio de Cultura de la Nación.

Resumen:

¿A que nos referimos con acceso 360°? El proyecto "Accesibilidad 360°" consiste en garantizar movilidad independiente, orientación espacial, acceso a cada espacio y comprensión del mensaje expositivo en igualdad de condiciones para todos los visitantes en los museos nacionales.

Desde la Dirección Nacional de Museos nos encontramos trabajando en la transformación de los museos y uno de los aspectos fundamentales para concretarla es la inclusión de nuevos públicos, derribar las barreras físicas, comunicacionales y cognitivas que no permiten el acceso a la experiencia de visitar un museo.

El área de planificación museológica perteneciente a la Dirección Nacional de Museos, de la cual dependen 24 Museos Nacionales, trabaja en la concientización y capacitación de los equipos de los museos y en la construcción redes de prácticas inclusivas y trabajo colaborativo. Por este motivo en la actualidad la Dirección se encuentra articulando junto a la Agencia Nacional de Discapacidad en el marco del Plan Nacional de Discapacidad 2017/2019 – Presidencia de la Nación uno de los proyectos que contempla a cinco museos nacionales para adecuarlos en accesibilidad plena.

El Ministerio de Cultura por medio de nuestra Dirección dependiente de la Secretaría de Patrimonio Cultural, este año inicio su proyecto de "Accesibilidad 360" sumando inicialmente cinco Museos Nacionales, Monumentos Históricos y Patrimonio de la Humanidad del plan, para lograr hacer las adaptaciones y ajustes razonables en cada caso. También incorporamos los lineamientos de accesibilidad en museos nacionales que se encuentran en reformulación museográfica o reapertura. Desde la Dirección Nacional de Museos se coordinan los proyectos de accesibilidad de dichos museos con el objetivo de ampliar las acciones a todos los museos dependientes.

En la actualidad los museos enmarcan sus acciones dando principal relevancia a los visitantes y sus necesidades. En este contexto se instaló la reflexión sobre accesibilidad en museos y el desarrollo de diseños universales y apoyos concretos para cada colectivo de personas con discapacidad, generando un acceso real a los patrimonios.

Es importante reflexionar sobre la inclusión de todas las personas y su relación intrínseca con el concepto que la sociedad tiene sobre la discapacidad y cómo se concibe el diseño urbano, la arquitectura, las oportunidades de estudio, de trabajo, participación en la cultura y desarrollo autónomo de todos los individuos como sujetos de derecho.

Objetivos:

Generar estrategias y sinergias en las políticas públicas, planificar y gestionar la accesibilidad como temática nodal en la agenda de la transformación de los museos y espacios patrimoniales.

Explicación:

“Accesibilidad 360°” aplicado en los museos incluidos en el Plan Nacional de Discapacidad es una meta a ser alcanzada en el mediano plazo y concebir a todos los museos nacionales accesibles es la meta a largo plazo, a través de políticas públicas sustentables en el tiempo.

Desde el Ministerio ya se cuenta con una experiencia previa realizada para el Bicentenario de la Independencia, en esa oportunidad la Dirección Nacional de Innovación Cultural de la Secretaría de Cultura y Creatividad se articuló con la Dirección Nacional de Museos. A partir de esta articulación, que aporta una visión innovadora en materia de inclusión de propuestas tecnológicas, se diseñaron en esa ocasión los dispositivos accesibles para la Casa Histórica de la Independencia. En esta nueva etapa, que significa el desarrollo de proyectos para los cinco Museos Nacionales, continuará el trabajo articulado y colaborativo entre los equipos de ambas direcciones.

El proyecto de accesibilidad en museos, a partir de estos cambios y adaptaciones, responde a la necesidad de avanzar hacia una política de inclusión coherente, una forma de asegurar que las personas con discapacidad y los adultos mayores tengan las mismas oportunidades que el resto de la población. Por otra parte, y como punto de partida, es menester tener presente que gestionar y diseñar en esta dirección es una obligación legal: en 2008, la Argentina promulgó la Ley 26.378, y posteriormente, la Ley

27.044 en el 2014 que le otorga jerarquía constitucional a la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Respecto a la organización de acciones y cambios a realizar, podemos destacar seis claves para el acceso:

Entorno inmediato accesible. Señalética en los alrededores del museo e infografía del predio con servicios. Antes de llegar al museo es importante contar con entornos urbanos o rurales de fácil acceso e instalar cartelería con información para orientarse y saber con qué servicios cuenta el museo.

Área de bienvenida. Los museos deben ofrecer y contar con folletería con lectura fácil, macrotipo y braille, desarrollo de contenidos en Lengua de Señas Argentina (LSA) e información sobre servicios y programación del museo. Es importante recibir a todos los visitantes con material accesible en diversos formatos y dispositivos para ofrecer la misma información a todas las personas, considerando aquellas que tengan discapacidad visual, auditiva e intelectual. Este espacio de recepción tiene que contar con personal capacitado para recibir diversidad de visitantes.

Acceso a todos los niveles - Circulación total: rampas y ascensores. Para acceder a un museo tenemos que facilitar el ingreso y circulación total y realizar las adecuaciones edilicias de cada espacio patrimonial para garantizar que todos puedan ingresar y circular. Derribar estas barreras físicas amplía el acceso a todas las personas y no solo a las usuarias de sillas de ruedas.

Baños accesibles. El baño accesible es para que hagan uso de él todas las personas, hombres y mujeres sean o no usuarias de sillas de ruedas. El baño accesible puede incorporar el cambiador de bebés y es un baño con características universales. Por ello, es importante que esté bien diseñado para toda esta universalidad de usos y señalizado correctamente.

Mobiliario accesible: mostrador de ingreso y vitrinas. En el espacio de bienvenida los mostradores de ingreso del museo tienen que ser accesibles a todos los visitantes y contar con las alturas y medidas recomendadas, igual que el mobiliario de descanso y esparcimiento, contemplando el uso de todos los visitantes. Las vitrinas de exhibición tienen que tener en cuenta el acceso a lo expuesto y circulación en el espacio de personas usuarias de sillas de ruedas y de baja estatura.

Dispositivos y tecnología. Existen diversas tecnologías y dispositivos que pueden estar disponibles para que diferentes públicos accedan al museo de forma remota y contar con la información necesaria para planificar su visita, bajando una aplicación o entrando a la web. Las audio/signo guías, los planos hápticos de las plantas de los museos, objetos 3D, maquetas que repliquen la arquitectura u objetos patrimoniales, señalética y contenido accesible sobre el museo y sus exhibiciones.

La transformación en estos seis aspectos de la accesibilidad en museos implica planificación y gestión para poder fundamentar las intervenciones y lineamientos a seguir en una agenda pública de museos y espacios patrimoniales muy amplia. El conocimiento y la oportunidad de consultar con referentes que ya han transitado el cambio en la temática, es una posibilidad de evaluar el estado de los planes de trabajo y acciones que se vienen desarrollando. Este congreso es una oportunidad para compartir estos conocimientos y posteriormente transmitir al interior del equipo de trabajo en la Dirección Nacional de Museos y los Museos Nacionales, como también volcar dichas experiencias de planificación, gestión y cambio de paradigma en la concepción de contenidos en instancias de capacitación. En el marco del Programa de Formación y Redes del área de planificación museológica que organiza encuentros presenciales para los equipos de museo nacionales y diseña cursos y talleres en una plataforma virtual para llegar a todos los museos de Argentina podemos multiplicar las estrategias y generar consensos más amplios sobre la temática.

Todas las gestiones apuntan a trabajar en la accesibilidad como camino hacia una transformación de las instituciones educativas/museísticas/patrimoniales como espacios receptivos para todas las personas.

Conclusiones:

Para generar políticas públicas a largo plazo el gran desafío de los gobiernos democráticos se centra en que dichas políticas sean representativas de las necesidades reales de la sociedad. Estas transformaciones reales pueden realizarse cuando sectores públicos trabajan de forma articulada y con una política definida, con el objetivo de la mejora en la calidad de vida de las personas como eje principal de acción. En Argentina este trabajo vinculado a la accesibilidad en museos es insipiente, pero es importante comenzar, aunar esfuerzos y recursos de cada área y trabajar colaborativamente para lograr los objetivos.

Bibliografía:

- Alderoqui, S. Pedersoli, C. (2011) La educación en los museos. De los objetos a los visitantes. Paidós. Buenos Aires – Argentina.
- Asensio Brouard M. (2016) Incluye, que no es poco: introducción a la inclusión cultural en Museos y Patrimonio. Dossier: Inclusión cultural en Museos y Patrimonio. Revista Her&Mus, Heritage and Museography. Nº17.
- Aznar, A. S.; González Castañón, D. (2008) ¿Son o se hacen?: el campo de la discapacidad intelectual estudiado a través de recorridos múltiples. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Castilla, Américo. (comp.) (2010) El museo en escena. Política y cultura en América Latina. Fundación TyPA. Paidós. Buenos Aires – Argentina
- Cullen, C. (2008) Crítica a las razones de educar. Temas de filosofía de la educación. Paidós. Buenos Aires – Argentina
- Freire, Paulo. (1996) Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa. Siglo XXI Editores. Buenos Aires – Argentina
- Valdez, D. (2009). Ayudas para aprender. Trastornos del desarrollo y prácticas inclusivas. Buenos Aires: Paidós
- Valdez, D. (comp.). (2017). Diversidad y construcción de aprendizajes. Hacia una escuela inclusiva. Buenos Aires: NOVEDUC

El Programa Argo!nautes

Autor:

Damià Martínez Latorre

És doctor en Història de l'Art per la Universitat Autònoma de Barcelona, treballa com a Cap de l'Àrea de Programes Públics de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural al Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya. Anteriorment, havia dirigit l'Àrea de Creació de l'Institut Ramon Llull, havia estat Cap de Programes Públics del Museu Nacional d'Art de Catalunya i Cap d'Exposicions a la Fundació Caixa Catalunya – La Pedrera.

Resum:

El programa 'arGO!nautes' de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural. Quan l'accessibilitat comença, en el cas de les escoles, amb la necessitat de tenir coberta la despesa del transport.

Argonautes és un programa d'ajuts per a sortides escolars al patrimoni cultural impulsat per l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural, amb només un any i mig de vida, però que ja ha donat servei a prop de 10.000 escolars i que ha aconseguit generar un alt nivell de compromís i col·laboració per part de diverses institucions i empreses. Un projecte pioner i d'alt valor social, que se situa al moment zero de la decisió inicial d'accedir als museus i patrimoni per part d'aquelles escoles (prop de 500 a tot Catalunya al curs 2017-2018) catalogades de complexitat màxima pel Departament d'Ensenyament. Majoritàriament es tracta d'escoles situades en entorns desafavorits que no poden assumir el cost del transport, indispensable per accedir als museus i al patrimoni. Aquesta limitació afecta de manera molt rellevant a la seva accessibilitat: perquè sense ajuts aquestes escoles, les quals representen un nombre molt considerable d'alumnes, no es poden plantejar de fer sortides o en programen moltes menys. Si bé les entrades i les activitats dirigides són objecte sovint de polítiques específiques de descomptes, beques i gratuïtats, fins ara pràcticament ningú no cobria aquesta fase prèvia del transport, d'alta importància quan es pensa en clau de tot el territori. No en va un percentatge molt elevat d'escoles se situa fora de les grans ciutats on es concentren els principals museus i equipaments patrimonials. Però també, a la inversa, Argonautes és un projecte que serveix per a que les escoles de les grans ciutats puguin fer sortides al patrimoni fora dels nuclis urbans. En aquesta missió principal d'afavorir la mobilitat subvencionant o fent gratuït el cost del transport és on rau el gran interès d'un projecte com Argonautes que neix amb força al 2017, que ha aconseguit des d'aleshores continuar sumant esforços i complicitats des d'àmbits molt diferents

(Renfe, Tram, Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya, Moventis i altres empreses interessades) i que està en clara progressió, tant pel que fa al seu radi d'acció com pel que fa a nous museus i equipaments que se sumen a l'oferta. Un projecte que vol contribuir a fer més accessibles els museus i equipaments patrimonials de Catalunya. La comunicació farà un breu resum de la història i l'evolució d'Argonautes a nivell quantitatiu i qualitatiu, repassarà quins són els punts forts i febles i quines són les amenaces, les oportunitats i els seus objectius de creixement i fixarà els paràmetres de la rellevància estratègica d'un projecte d'aquest tipus dins un marc de definició de l'accessibilitat que, necessàriament, cal entendre de manera universal.

Explicació:

Argonautes un programa que fa més accessible el patrimoni cultural

Argonautes és un projecte de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural, entitat de dret públic que depèn del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, en concret de la Direcció General del Patrimoni Cultural. És un projecte molt jove, tot just té ara un any i mig. De fet es va posar en marxa al gener de l'any 2017 i per tant només s'ha pogut implementar durant dos cursos acadèmics, i encara no sencers. Malgrat aquesta curta edat és un projecte amb un paper molt important i una clara utilitat en termes d'accessibilitat, des del punt de vista de la inclusió social. Argonautes va adreçat a les nenes i els nens de les escoles de tot Catalunya que, anualment, el Departament d'Ensenyament cataloga com escoles de complexitat màxima, escoles situades en entorns socioeconòmicament desfavorits i que no poden assumir una despesa econòmica, per petita que sigui, per fer sortides per visitar els museus i el patrimoni cultural. Perquè el transport, sigui quin sigui, sigui amb el mitjà de transport que sigui, i sigui en un entorn territorial més proper o més llunyà, sempre implica un cost que algú ha d'assumir. I en el cas d'aquestes escoles, els pares i mares dels seus alumnes no poden fer-ho.

I aquí és on entra en joc el projecte Argonautes, amb la col·laboració inestimable d'operadors públics i privats de transport: Renfe, Tram, Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya i Moventis. L'objectiu principal d'Argonautes és donar ajuts al transport, com deia abans, a les escoles situades en entorns socioeconòmicament desfavorits, uns ajuts que poden arribar a cobrir el cent per cent de les despeses de desplaçament. Això és molt important per a aquestes escoles, i pels seus alumnes. Sense aquest ajut probablement molts joves no sortirien d'excursió i no accedirien al nostre patrimoni cultural, o ho farien en molta menor mesura. I tots sabem com d'important és l'accés al patrimoni cultural en totes les etapes formatives, precisament, per fomentar l'estimació

pel patrimoni. Aquesta presa de contacte amb el patrimoni cultural, materialitzar aquesta possibilitat de descoberta i gaudi són del tot fonamentals.

Per tant és tracta d'un programa que se situa d'alguna manera al moment zero de l'accessibilitat. Després hi haurà com sabem moltes altres problemàtiques, altres reptes, altres necessitats d'accessibilitat, entesa en sentit universal, que caldrà tenir previstes i cobertes. Aquest Congrés Internacional s'encarregarà sens dubte de posar-ne molts sobre la taula. Les primeres intervencions d'aquest matí ja ho han fet. Però l'ajut al transport per a aquells que el necessiten és, d'alguna manera, absolutament previ i clau. Sense aquests ajuts ja no hi hauria, d'entrada i en molts casos, possibilitat d'accés al patrimoni cultural.

En el seu breu període d'existència Argonautes ja ha donat servei a prop de 10.000 escolars i és un projecte en clara progressió, quantitativament i qualitativa. Cada cop són més les escoles que ens demanen aquests ajuts i, al mateix temps, cada cop són més i millors les prestacions que aquest programa vol posar al seu abast. Per aquests motius agraeixo a l'organització del Congrés l'oportunitat de poder-lo presentar avui aquí davant de tots vosaltres. En aquesta presentació faré una breu síntesi de la gènesi i l'origen d'Argonautes, de les principals xifres assolides en aquest primer any i mig de vida, dels punts forts i dels punts febles del programa així com dels reptes que tenim per davant.

Precisament, ens trobem ara en un moment que constitueix un punt d'inflexió en la vida d'aquest programa: després d'un primer rodatge estem introduint millores, estem ampliant radis d'acció i estem teixint noves complicitats.

Argonautes, una marca especial per a un objectiu social

Però comencem pel principi, perquè el propi nom del programa ens ofereix un element de reflexió interessant. Qui foren els argonautes? Com probablement molts de vosaltres ja sabeu els argonautes foren un grup, una tripulació, d'una cinquantena d'homes (i una única dona, Atalanta) que s'embarcà en el vaixell Argo ("argo" vol dir ràpid en grec) a la recerca del velló d'or. Es tracta de la famosa llegenda de "Jàson i els Argonautes"; una de les llegendes més antigues de Grècia. Recollida per diversos historiadors i poetes, com Apol·loni de Rodes (295-215 a.C), i també referenciada segles abans per Homer a l'*Odissea* (XII, 69-70).

El nom del programa em sembla molt i molt encertat. I puc dir-ho així perquè no és pas un mèrit meu, el batejaren així abans de la meva incorporació a l'Agència fa just un any. Per una banda, és encertat perquè fa referència al fet de viatjar en grup, a l'aventura i a la descoberta (i el programa té precisament aquests objectius, entre d'altres) però per altra banda, i aquesta sí que ja és una interpretació personal, perquè tot viatge incorpora sempre una component d'aprenentatge que considero fonamental. El viatge sempre és educatiu, tant pel que fa a les bondats del destí com pel que fa al fet del viatge en ell mateix. Tot viatge sempre és un aprenentatge en ell mateix. I el viatge, l'excursió al patrimoni, encara ho és més perquè implica un viatge a l'experiència i al coneixement. A banda, no cal dir que el viatge en grup permet, a més, compartir aquest aprenentatge. Tots recordem fàcilment com de positives i alegres eren les excursions que nosaltres mateixos fèiem quan érem escolars. Una experiència de descoberta que persisteix en la memòria.

Encara hi ha una altra circumstància a destacar. Els argonautes eren un grup, una tripulació com deia abans, formada per una cinquantena de persones. Dit així podríem pensar que eren un col·lectiu i prou. Un col·lectiu d'alguna manera anònim, com ho són (en un primer cop d'ull) els grups de les escoles. Però no hem d'oblidar mai que els col·lectius, per anònims que siguin, el formen sempre identitats individuals. En el cas dels Argonautes, algunes de les persones que formaven la tripulació després foren autèntics VIP's (podem anomenar-los així) de la història de Grècia. El fet d'haver format part d'aquella tripulació, d'haver participat en aquell viatge, els va posicionar d'una manera o altra per progressar en les seves vides. Per jugar un paper important en la història de Grècia. Estic parlant de personatges que acabarien formant part del bo i millor i del més conegut de la cultura grega, mireu quins noms: Asclepi, els germans Càstor i Pòl·lux, Laertes, Polifem, Orfeu, Teseu...

I el més gran de tots ells, que em deixo expressament pel final, el gran Hèracles que també formà part de la tripulació. Doncs sí, Hèracles va ser també un dels argonautes. De fet, en una de les escales del viatge a l'illa de Mísia, Hèracles va desembarcar per tallar un arbre i reconstruir un rem que s'havia trencat durant la navegació. Un jove de la tripulació, Hílas, es va perdre a l'illa quan anava a buscar aigua dolça i Hèracles, juntament amb Polifem (fill del déu Posidó) va anar a buscar-lo. Es varen entretenir més del compte i el vaixell va salpar sense ells. Com diríem avui, tots tres argonautes varen perdre l'autobús. Es varen quedar a Mísia i allà varen fundar una ciutat, Cíos. A partir d'aquí Hèracles començà els seus famosos dotze treballs. Poca broma, doncs, amb les històries vinculades a les aventures dels Argonautes.

Informacions i dades rellevants

Durant el curs 2017-18 Argonautes s'ha adreçat a un total de 509 escoles (d'acord amb el llistat anual del Departament d'Ensenyament) de tot Catalunya, repartides per tot el territori. Oferim la possibilitat a totes elles de visitar (a dia d'avui, però estem en converses per adherir nous col·laboradors) un total de 58 museus, monuments i jaciments repartits en 32 comarques. En un principi, quan es va posar el programa en marxa, formaven part de l'oferta, exclusivament, els museus i monuments gestionats per l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural, en un segon moment s'incorporaren els museus de les Xarxes Territorials de Museus (de Girona, de Lleida i de Terres de l'Ebre - Tarragona) i actualment estem iniciant ja una tercera fase d'ampliació progressiva a d'altres museus i centres que ens interessin estratègicament, o bé per les característiques de la seva col·lecció, o bé per la seva ubicació, o bé per la seva complementarietat amb l'oferta existent.

Tenim molt clar que Argonautes tindrà més sentit quan més gran sigui el seu radi d'acció, a tots els nivells, com un programa al servei de tot el país.

Per ara i des de l'inici del programa s'han concedit més d'un centenar d'ajuts de transport, repartits entre 90 escoles participants, i uns 10.000 alumnes se n'han pogut beneficiar. És una molt bona dada, sens dubte, però estem lluny del nivell d'utilitat social i aprofitament que es podria demanar a un projecte d'aquest tipus. Actualment estem arribant, aproximadament, al 15% del total d'escoles que se'n podrien beneficiar.

Podem comparar dos mapes de Catalunya amb les xifres de centres possibles i centres aollits al programa. També podem parlar des del punt de vista de la nostra experiència en la fase prèvia, a nivell de coordinació. Per exemple quan, al setembre de l'any passat, vàrem fer una ronda de trucades (una a una, escola per escola) per explicar l'existència del projecte, vàrem trucar a 370 escoles i vàrem aconseguir establir contacte amb la persona "adequada" en 207 casos. D'aquests, només 9 centres varen manifestar que ja disposaven d'informació del programa i 1 centre va dir que no en tenia però que, en qualsevol cas, no volia rebre'n. Aquestes dues referències són indicatives (pocs centres que disposaven d'informació i un que ni tan sols no la volia) de la necessitat de fer un esforç per comunicar més i millor el projecte.

Aquest esforç de comunicació, evidentment, cal fer-lo també en el temps adequat, per ajustar-nos a les necessitats i possibilitats de les escoles pel que fa a la programació de les seves sortides: aquest estiu i ja des de finals de juliol posarem en marxa diverses accions de comunicació del projecte, per tal d'arribar en condicions de difusió òptimes a

principis de setembre, el moment clau pel que fa a la programació de les sortides per part de les escoles.

Com funciona Argonautes? El procediment és senzill (el màxim de senzill que, com a administració pública podem aspirar): un cop les escoles es posen en contacte amb nosaltres i ens comuniquen la sortida que volen fer, comprovem que es tracta d'una escola catalogada com de complexitat màxima i que el museu o monument que volen visitar efectivament forma part del programa i analitzem les opcions de transport. Si el transport es pot fer en Renfe, Ferrocarrils o Tram gestionem la petició de bitllets i els enviem per missatgeria. Aquesta és l'operativa més senzilla, perquè hi ha un nombre limitat de bitllets acordats per conveni i, mentre n'hi ha, la concessió és pràcticament automàtica, fins esgotar els títols de transport disponibles. Renfe posa anualment a la nostra disposició 3.000 bitllets d'anada i tornada, Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya 1.500 i TRAM 2.000. Si l'opció de desplaçament ha de ser en autocar aleshores l'operativa és una mica més complicada atès que només podem assumir, per ara, un percentatge limitat del cost total. I això obliga igualment a l'escola a fer la gestió primera de demanar i obtenir un pressupost formal de l'empresa de transport. Des de l'inici del programa l'empresa d'autocars Moventis ha assumit el 25% del cost del transport, però també des de l'inici ens vàrem adonar que aquest ajut, si bé era important, era també insuficient. De fet, algunes peticions d'escoles, un cop rebut el pressupost i confirmat l'ajut per part d'Argonautes, acabaven desestimant la sortida. Perquè no podien assumir el 75% restant. Hem de ser conscients que per a una escola de complexitat màxima sovint resulta igual de problemàtic haver de recollir dos euros per alumne per una excursió que un euro i mig. La diferència és poca, perquè l'autèntic fet diferencial rau en la gratuïtat total o no de la sortida. Aquest és un tema que ens preocupa molt. Ja a inicis del curs 2017-2018 des de l'Agència vàrem incrementar el nostre ajut afegint un 10% addicional, arribant per tant fins a un 35%. I pel curs 2018-2019 augmentarem aquest ajut fins arribar al 50%. En l'horitzó queda l'objectiu del 100%, al qual no renunciem, però som conscients que caldrà arribar-hi poc a poc.

El programa, amb dades recollides fins a 31 de desembre, ja dona algunes informacions que són interessants de compartir. Per exemple pel que fa als mitjans de transport més demanats on s'aprecia una clara preferència per l'autocar (60% del total de peticions rebudes), enfront del tren, amb Renfe (25% del total de peticions rebudes) seguit dels Ferrocarrils de la Generalitat (amb un 13% del total de peticions rebudes) i, en darrera posició, el TRAM (amb un 2%). Aquest repartiment té una explicació lògica atès que l'autocar és el servei més còmode i que fa un transport porta a porta, cosa sempre d'agrair en el cas de grups escolars. A banda, no tots els museus i centres patrimonials

tenen una estació a prop. Conscients d'aquesta realitat (i conscients també de la necessitat que tenim d'equilibrar el programa, també de cara als operadors de transport que hi col·laboren) estem treballant per modificar aquest repartiment. Modifiquem l'oferta, per exemple, introduint alguns museus i monuments nous als quals s'hi pugui accedir principalment en tramvia.

Us passo un vídeo molt breu. Una càpsula de la campanya de comunicació que estem preparant per fer difusió del projecte de cara al curs vinent. Per a nosaltres aquesta és una actuació estratègica en dos sentits: per una banda ens permet disposar d'eines de comunicació atractives que parlin bé del projecte i ajudin a fer-ne promoció als docents i centres que poden demanar aquests ajuts. Per altra banda, ens ajuda a agrair públicament la col·laboració d'empreses i institucions en el projecte. I també, per descomptat, ajuda a comunicar el rol de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural. Pensem que és molt important, en un projecte d'aquest tipus, fer sentir a tothom que d'una manera o altre tots som Argonautes. Que tots col·laborem en fer realitat aquesta aventura de descoberta del patrimoni cultural. No es tracta només de disposar de recursos, sinó de tenir la voluntat de treballar plegats en una mateixa direcció.

Plans d'evolució i propostes de millora

Finalment, a mode de conclusió, algunes reflexions sobre cap a on pensem que ha d'evolucionar Argonautes perquè, com a programa, té el futur garantit i no pot sinó créixer i millorar. Per començar direm que ha de fer-se més gran i donar més i millor servei, perquè és un programa necessari. I això és el millor que es pot dir de qualsevol projecte, que sigui necessari, tant pel que fa a l'accessibilitat al patrimoni cultural com pel que fa a l'articulació del territori amb el sistema museístic i patrimonial del país.

Malgrat tenir un nivell de valoració en termes de satisfacció força alt (un 4,3 sobre 5 segons el darrer estudi que vàrem fer entre la comunitat educativa que hi va participar), ja hem vist que cal millorar Argonautes a diversos nivells: destinant-hi més recursos (econòmics i humans, per tal de gestionar-lo de manera òptima), diversificant i millorant l'oferta tant de transport (incorporant nous operadors, com TMB i/o altres empreses privades) com de destinacions (no només augmentant el nombre de destins sinó millorant també la nostra coordinació amb museus i centres), incrementant el percentatge dels ajuts per viatjar en autocar (arribant, un dia, a cobrir el cent per cent) i finalment també, per descomptat, millorant la comunicació.

A nivell qualitatiu, un dels principals salts que ens plantejem és la possibilitat d'incorporar en les prestacions del projecte no només el cost del transport, sinó també

el de les possibles activitats dirigides. Això, d'alguna manera, ja ho fem actualment en casos molt concrets. En d'altres casos comptem amb la complicitat i la col·laboració dels propis museus i centres que ja disposen de les seves seves polítiques i programes de beques. Però cap de les dues opcions no són pas la norma. Fer-ho de manera sistemàtica implicaria, com deia un sal qualitatiu molt important al qual no hem de renunciar. Argonautes és un projecte que té per objectiu afavorir la mobilitat, però pensem que ha d'aspirar a donar un servei així, més integral perquè ens ho demanen. I ja sabem que en termes d'accessibilitat no es tracta només de fer el que nosaltres pensem que cal fer, sinó també i sobretot el que els usuaris i visitants necessiten i demanen.

En definitiva Argonautes, com a moment zero de l'accessibilitat, és un projecte d'una alta rellevància per a molts nens i nenes. Ens calen Argonautes que vulguin (i puguin!) fer de tripulació als vaixells que posem a la seva disposició i que emprenguin aquesta aventura de viatge al patrimoni. Que vinguin a experimentar i aprendre amb el patrimoni cultural. Quants més argonautes siguem capaços d'encabir en el programa més nenes i nens descobriran i estimaran els nostres museus i centres patrimonials.

Aconseguint això ja haurem fet bona feina. Qui sap si, en el futur, d'aquests argonautes en sorgiran nous *Jàsons*, *Hèracles* o *Atalantes* que, com va succeir en la història de Grècia, ens ajudaran a fer millor la nostra societat.

Bibliografia:

Enllaços d'interès – webs:

- <http://culturaeducacio.gencat.cat/argonautes/>
- <http://patrimoni.gencat.cat/>

Enllaços d'interès – vídeos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=y9Sbl7m3yQU>
- https://www.youtube.com/watch?v=ok_TCa9BU-c

CUANDO QUERER NO ES PODER. DE CÓMO LA GESTIÓN COMPARTIDA PUEDE SER UNA DIFICULTAD PARA LA ACCESIBILIDAD.

Autora:

Oliva Cachafeiro Bernal

Licenciada en Historia del Arte por la UVa. Investigadora. Educadora en centros expositivos de distintas administraciones. Comisaria. Gestora cultural. *Community manager* cultural. Activista en movimientos vecinales y feministas. Actualmente, coordinadora de actividades en el Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la Universidad de Valladolid.

Resumen:

La influencia de la legislación local y autonómica en la accesibilidad a los centros museísticos. El caso del Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la Universidad de Valladolid.

Habitualmente en los congresos los museos comparten sus buenas prácticas y logros, en este caso, en el campo de la accesibilidad. Sin embargo yo quiero confesar públicamente todo lo contrario: en el Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la UVa no hemos logrado ser accesibles. Y me refiero tanto a la accesibilidad física como a los contenidos. ¿Cumplimos realmente la máxima de que accesibilidad es hoy inclusión en todos los sentidos? La respuesta es rotunda: no. Y la mejor prueba fue realizar la encuesta planteada por PREDIF en su guía *¿Cómo organizar eventos culturales accesibles en teatros y museos?* De los ítems planteados cumplimos cuatro.

Esta comunicación es pues una autocrítica y también una reflexión. Porque parte de la responsabilidad por este incumplimiento es nuestra: falta de formación, falta de recursos económicos, falta de tiempo (relegar estos temas frente a los imperativos de la gestión diaria)... Pero otras razones son debidas a la peculiar situación administrativa del Museo.

Somos una fundación privada pero adscrita a la Universidad de Valladolid y ubicada en un edificio BIC, el palacio de Santa Cruz, considerado el primer edificio renacentista de España. Esto supone que no somos autónomas a la hora de llevar a cabo ciertas actuaciones, aunque sí en cuanto a la gestión y programación, sólo sometida a la aprobación del Patronato del que dependemos.

Así cualquier intervención en nuestra sede, el palacio, debe ser autorizada primero por la Universidad misma y después por la Junta, tal y como se recoge en la Ley de Patrimonio Cultural de Castilla y León (2002). Esta ley vela por la conservación de los bienes muebles y es la que ha impedido, por ejemplo, la instalación de un ascensor en el edificio. Teniendo en cuenta que una de nuestras salas se localiza en una entreplanta y que el único acceso para personas con problemas de movilidad obliga a un largo desplazamiento y a utilizar un montacargas, esto ha supuesto la imposibilidad de disfrutar de las colecciones para muchas personas. Es imprescindible la conservación del bien, pero la ley supone una barrera (una más) infranqueable.

Otro caso es el de la publicidad exterior, no sólo sujeta a la legislación de la Junta, sino a la municipal a través de la Ordenanza de Publicidad Exterior (2013) y a la normativa del Plan Especial del Casco Histórico (PECH). De nuevo es difícil informar cuando la legislación pone trabas constantes, necesarias, pero que olvidan a un porcentaje importante de la población con alguna dificultad.

También la propia Universidad condiciona el programa informativo y los desplazamientos internos, autorizando o no la colocación de señalética adecuada en función de su propio interés por resaltar otros servicios universitarios frente al museístico.

Conclusión. La accesibilidad es cuestión de todos. Debe ser potenciada por la sociedad, las instituciones y las administraciones en una responsabilidad compartida. Pero cuando los intereses de unos chocan con los de otros las consecuencias las sufren los que más necesitan ayuda. ¿Cómo solventar estas situaciones? En ello estamos, seguimos pensando.

Objetivos:

El objetivo de esta comunicación es poner de relieve cómo en ocasiones la existencia de diversas administraciones con competencias en el campo de la accesibilidad, puede ser un obstáculo para un centro expositivo a la hora de adaptar sus espacios y contenidos.

Esta dificultad es mayor cuando se suma la dependencia del centro respecto a otra institución, junto con la limitación de recursos (humanos, económicos, formativos..), la falta de formación y la existencia de otras tareas administrativas que condicionan la disponibilidad de tiempo y energías.

Explicación:

El Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la UVa es una institución peculiar por muchos motivos. Empezando por el eclecticismo de sus colecciones, entre las que destaca no obstante la de esculturas en terracota, y objetos en otros materiales, procedentes de África subsahariana. Esto le convierte en un espacio único en toda España, tanto por la calidad y número de las piezas como por la diversidad de las culturas representadas en el mismo.

Pero también es peculiar por su origen: el deseo de unos padres madrileños de mantener viva la memoria y el amor por el coleccionismo de un hijo fallecido prematuramente. Para ello optaron por crear una “fundación” que conservara lo que habían reunido tanto él como los propios padres a lo largo de los años. Al mismo tiempo deseaban contar con el respaldo de una institución científica (una universidad), que asegurase no sólo la conservación de los fondos, sino su estudio y difusión. Así, de forma totalmente casual, la Fundación se asentó en Valladolid y las piezas fueron donadas a la Universidad de dicha ciudad, siendo ésta actualmente su propietaria. Por su parte la Universidad se comprometió, entre otras cosas y mediante el correspondiente convenio, a realizar una aportación económica anual a la Fundación y a proporcionarle una sede administrativa así como espacios expositivos adecuados (en este caso tres salas) que se ubican en el edificio histórico de la Universidad y sede del Rectorado: el palacio de Santa Cruz, considerado el primer edificio renacentista en España. Recientemente dichos estos espacios, gestionados por la Fundación, han obtenido el reconocimiento de la Junta (conforme a la Ley 2/2014, de 28 de marzo, de Centros Museísticos de Castilla y León), como “colección museográfica”, con la denominación oficial de *Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la UVa*.

Y aquí llega la tercera peculiaridad. Como una Fundación que es, la Arellano Alonso se rige conforme a la Ley de Fundaciones de Castilla y León. Cuenta por tanto con autonomía de gestión, siendo sometida la misma a la aprobación y decisiones sólo de su patronato. Sin embargo, se ve condicionada en muchas ocasiones por las normas o prácticas universitarias que le afectan en distintos ámbitos. Entre ellos el de la accesibilidad.

Veamos algunos ejemplos. El único baño situado en la planta baja del patio no está adaptado, lo que imposibilita su uso por personas en silla de ruedas o con algún problema de movilidad. No cuenta tampoco con cambiador y ni siquiera se abre durante los fines de semana o festivos para evitar problemas higiénicos, al no disponerse de personal de limpieza en esos días. En este caso, aunque desde el Museo seamos

conscientes de la necesidad de disponer de este servicio adaptado, no podemos llevar a cabo ninguna intervención, puesto que no es un espacio asignado a la Fundación, correspondiendo al Vicerrectorado de Infraestructuras el cumplimiento de la legislación en materia de accesibilidad algo que, de momento, no ocurre.

Otro problema es el de la ausencia de ascensor, lo cual impide acceder hasta la entreplanta (donde se localiza la denominada Sala de San Ambrosio) a personas en sillas de ruedas, con problemas para subir escaleras e incluso padres con cochecitos de bebé. La única opción en este caso es utilizar un montacargas, no habilitado para el uso de personas específicamente, situado en el parking interior del palacio de Santa Cruz. Para llegar a él, sin embargo, hay que rodear el edificio, recorrer una calle peatonal, solicitar al Colegio Mayor anejo que abran un portón y esperar a utilizarlo de forma individual (su capacidad está limitada a una persona en silla de ruedas sin acompañante). A ello se suma que de nuevo sólo está en uso en días laborables y durante el período lectivo, ya que los fines de semana los conserjes del edificio no trabajan y por seguridad se evita la entrada al parking. De esta manera estamos señalando aún más a las personas que precisan de este recurso para acceder a la sala, ya que tienen que entrar por otra puerta distinta del resto de visitantes y que, además, es la de emergencia. Es decir, los usuarios con algún tipo de condicionamiento físico se ven privados de disfrutar de una colección de obras de Camerún únicas pero, algo no menos importante, están siendo señalados como “los diferentes”.

En este caso la responsabilidad no es de la Universidad, sino que deriva de la declaración del Palacio como BIC en el año 1955, debiendo cumplirse pues la legislación en materia de protección del patrimonio (tanto la nacional como la de Castilla y León). Ello implica una serie de restricciones importantes a la hora de acometer cualquier obra en el mismo, con el fin, loable e imprescindible, de preservar la integridad y la esencia de la fábrica original. Sin embargo añade un obstáculo más para muchas personas que se ven privadas de su derecho a disfrutar del arte africano, único y peculiar, así como de algunas de las actividades complementarias que organiza el museo (presentaciones de libros, cuentacuentos, conciertos de pequeño formato, exposiciones temporales...) y que se desarrollan en la misma sala de San Ambrosio.

La Ley de Patrimonio Cultural de Castilla y León protege también el entorno de los edificios históricos. Esta circunstancia condiciona otro aspecto: el de la información dispuesta fuera de nuestra sede. Tanto esta Ley como la Ordenanza de Publicidad Exterior del Ayuntamiento de Valladolid determinan qué tipo de soportes pueden colocarse delante de la fachada del palacio (imprescindible destacar que está fechado

a finales del siglo XV). En este caso se limita a un soporte vertical metálico y a una banderola con datos generales (nombre del Museo, horario de apertura y régimen de entrada). Sólo contamos con una banderola porque las otras cuatro están reservadas a diversas instituciones universitarias. Así que en este caso nos encontramos con tres administraciones (la cosa se complica) que condicionan nuestra publicidad exterior. La consecuencia es la constante queja de los visitantes respecto a la escasa información y señalización en la zona de acceso. No vamos a hablar ya de si ésta es fácilmente comprensible: no lo es ni cumple ningún criterio vinculado a la accesibilidad de contenidos.

Esta circunstancia se repite en el interior del edificio. De nuevo la legislación prohíbe clavar, o colocar determinados soportes informativos que no se adapten a una estética concreta, pero además la propia Universidad quiere en ocasiones dar prioridad a otros servicios ubicados en el edificio (hay que recordar que alberga la sede del Rectorado y de los Vicerrectorados de la Universidad de Valladolid, además de la biblioteca histórica), frente a los museísticos, e impide la disposición de una señalética adecuada y suficiente que permitiría a los visitantes localizar fácilmente y de forma comprensible las salas de exposición en el palacio.

Dentro de los espacios museísticos sí se ha procurado lograr una accesibilidad universal, siempre que los visitantes hayan sido capaces de salvar los dos tramos de escaleras que conducen a la sala San de Ambrosio. Por ejemplo, tras la reforma llevada a cabo en 2009/2010, los recorridos cumplen con las medidas necesarias para permitir el acceso y la circulación de personas en sillas de ruedas; se cuenta con bancos para el descanso y, donde es necesario, hay elevadores para que los más pequeños puedan ver el interior de las vitrinas.

Pero además de todo lo citado, y aquí viene la autocrítica, aún nos falta mucho por hacer desde el propio Museo. En este caso las razones fundamentales son dos: la falta de formación del personal y los recursos económicos. En el primer caso, estamos intentando subsanarlo a través del contacto con asociaciones y colectivos de personas con diversidad de cualquier tipo (física o psíquica), como es el caso de PREDIF (Plataforma Representativa Estatal de Personas con Discapacidad Física), ASPAYM Castilla y León (que trabaja para mejorar las condiciones de vida para personas con discapacidad en general y lesión medular en particular) y Fundación INTRAS (dirigida a personas con enfermedad mental grave). Hablamos con ellos y aprendemos de ellos escuchando sus necesidades reales, sin intermediarios. De momento hemos empezado realizando actividades conjuntas. Unas veces llevamos reproducciones de nuestras

piezas a sus propios espacios (cuando el desplazamiento es imposible, el museo es el que se traslada) y otras veces son ellos los que han mostrado en nuestras salas sus trabajos como un modo de difundir y normalizar su presencia en la sociedad. Ya estamos pensando en el siguiente paso, en el que serán estos colectivos los que decidan qué quieren hacer, teniendo como punto de partida el arte africano, para organizar las actividades que realmente ellos quieren y necesitan.

La falta de formación afecta igualmente al material didáctico que se puede consultar en las salas (cartelas, paneles informativos, señalética, hojas de sala...). En su momento, aunque toda la información se elaboró bajo un criterio didáctico, optándose por un lenguaje accesible para todo tipo de visitantes y por contenidos concretos que ayudasen a estos a acercarse a las culturas africanas, los materiales no se adaptaron específicamente a personas con algún tipo de discapacidad intelectual ni física (problemas de visión por ejemplo). Con el fin de solucionar este aspecto en la próxima reforma de las salas (al menos en dos de ellas) se va a tener en cuenta las necesidades de estos colectivos, por lo que se optará por la lectura fácil y se colocarán cartelas y hojas de sala también en braille.

A pesar de estas deficiencias, sí contamos, sin embargo, con siete reproducciones de algunas de las esculturas más representativas de nuestra colección. Son piezas a escala que reproducen fielmente no sólo las formas, sino las técnicas de modelado de las originales y fueron pensadas para personas con deficiencia visual. Posteriormente se decidió exponerlas dentro de una de las salas (Salón de Rectores) para que no sólo ellos, sino cualquier persona pudiera tocar con sus propias manos una auténtica terracota africana, apreciando no sólo sus volúmenes sino las diferentes texturas tan representativas de los diferentes estilos artísticos de África subsahariana. El espacio "Permitido tocar, obligado sentir", se ha convertido así en una excepción dentro de nuestro museo y de la mayoría de los museos, donde se repite la palabra "prohibido".

La segunda razón de nuestra autocrítica, la escasez de recursos económicos, es más difícil de solucionar. La Fundación se financia fundamentalmente gracias a la aportación económica de la Universidad de Valladolid, la cual puede a su vez variar en función de los presupuestos anuales de la misma. Aunque se consigue financiación externa para la realización de algunas actividades concretas, no existe una partida específica para la política de accesibilidad, siempre dependiente de la disponibilidad de fondos y siempre relegada frente a las necesidades imprescindibles de conservación de las colecciones y de gestión administrativa.

Ante estas problemáticas, de momento sólo podemos comprometernos a solucionar la primera, continuando con nuestra formación y apostando por el compromiso con la accesibilidad universal. La financiación es un problema que afecta actualmente a la mayoría de las instituciones y que se presenta más difícil de superar.

Continuaremos intentando además compatibilizar nuestro trabajo y nuestros esfuerzos en pro de una accesibilidad para todos y todas, con las obligaciones impuestas por la Universidad y con las limitaciones recogidas en las legislaciones municipales y autonómicas. Hacemos propósito de enmienda en la parte que nos toca y seguimos adelante ¡a pesar de todo!

Conclusiones:

En ocasiones los centros museísticos de pequeño formato y dependientes de otras instituciones no cuentan con la libertad suficiente para poder llevar a cabo todas las medidas que serían imprescindibles para asegurar el acceso de todas las personas a sus espacios y a sus contenidos. Cuando a ello se suma la falta de recursos económicos y humanos, así como la falta de formación adecuada, la situación se complica.

Frente a ello la única opción es hacer autocrítica sobre lo que podemos, y debemos, solucionar e intentar eliminar las deficiencias buscando soluciones alternativas en la medida que sea posible, respetando siempre la legislación y sus limitaciones.

La formación, la búsqueda constante, el entusiasmo, la curiosidad y la empatía pueden ayudar. ¡Fomentémoslas!

Bibliografía:

- CACHAFEIRO BERNAL, Oliva, Plan museológico del Museo de Arte Africano Arellano Alonso de la UVa, [documentación interna], 2017.
- ESPINOSA RUIZ, Antonio y BONMATÍ LLEDÓ, Carmina (eds. científicos), Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural, Gijón: TREA, 2013.
- PREDIF, ¿Cómo organizar eventos culturales accesibles en teatro y museos? [publicación electrónica], Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, 2017 <<https://www.siis.net/documentos/ficha/529866.pdf>> [Consulta: 15/04(2018)].
- VV.AA., Guía de recomendaciones en accesibilidad cognitive [publicación electrónica], Madrid: FEAPS, 2014 <<https://plenainclusionmadrid.org/recursos/guia-recomendaciones-accesibilidad-cognitiva/>> [Consulta: 28/03/2018]

- VV.AA., Museos y accesibilidad, Revista Hermus [en línea], Gijón: Ediciones TREA, octubre-noviembre dle 2015, vol. VII, nº1, <http://www.trea.es/system/books/enlace1s/000/005/283/original/Her_Mus_-_16_LR.pdf?1473839158> [Consulta: 13/04/2018]
- Decreto 217/2001, de 30 de agosto por el que se aprueba el Reglamento de accesibilidad y supresión de barreras de Castilla y León [en línea], <http://noticias.juridicas.com/base_datos/CCAA/cl-d217-2001.html> [Consulta: 3/04/2018]
- Ley 12/2002, de 11 de julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León [en línea] <<http://www.jcyl.es/web/jcyl/PatrimonioCultural/es/Plantilla100DetalleFeed/1284180255460/Normativa/1284219998449/Redaccion>> [Consulta: 3/04/2018]
- Ordenanza de publicidad exterior de Valladolid (2013) [en línea], <<https://www.valladolid.es/es/ayuntamiento/normativa/publicidad-exterior-ordenanza>> [Consulta: 3/04/2018]
- Ley 2/2014, de 28 de enero, de Centros Museísticos de Castilla y León [en línea], <<http://bocyl.jcyl.es/boletines/2014/04/03/pdf/BOCYL-D-03042014-1.pdf>> [Consulta: 5/04/2018]

Beyond the physical. Barriers to the implementation of the law and of good practices in Portugal.

Author:

Leonel Alegre

Member of the Board of Acesso Cultura. He is Content and Experience Manager at the design studio Toyno. In 2009-2017, he coordinated the unit responsible for education, exhibitions and accessibilities at Ciência Viva - The Portuguese Agency for Scientific and Technological Culture. He has a PhD in Organometallic Chemistry.

Subject area in which the oral presentation is framed:

Managing accessibility: a shared responsibility

Summary:

Acesso Cultura | Access Culture is a cultural not-for-profit association of culture professionals and cultural organisations. It is based in Portugal and its mission is to promote access – physical, social and intellectual – to cultural venues and the cultural programming, both in museums/monuments and the performing arts field.

What our association has verified is that, in what concerns accessibility, some things have improved significantly in Portugal in the last years. Nevertheless, practical improvements seem to be limited to a few specific institutions, mainly in the Lisbon area, despite the existence of a very good accessibility law (since 2006) and a good general knowledge of what constitutes a good practice.

In 2017, Acesso Cultura, with the support of the Calouste Gulbenkian Foundation, organised one-day meetings in all Portuguese intermunicipal communities (administrative divisions) and in the two autonomous regions (Azores and Madeira). The project was called “Beyond the physical: barriers to cultural participation”.

Before every meeting, a questionnaire was sent out to all those who had subscribed. Acesso Cultura wished to know what their understanding of “accessibility” was; why they thought museums should invest in accessibility; what they were already doing about it; what, in their view, were the barriers to implementing the accessibility law and good practices. After the meeting, participants had the opportunity to fill in an evaluation form and let us know what the impact of this initiative was for them.

Through this project, we had the opportunity to better understand what the actual situation is in Portugal, in the view and practice of museum professionals. Financial and human resources, as well as mentality barriers, were clearly identified; the relationship with state and local authorities and with institutional hierarchies; the relationship with disabled people and the associations representing them. In our presentation, we would like to share some of these results, as well as some of the future strategic steps Acesso Cultura believes need to be taken, in order to capitalise on the relationship that this project has helped us initiate with our colleagues in the field and help them work on some of the barriers we have jointly identified.

Objectives of the project:

1: To share and spread our vision as to what constitutes a barrier to cultural participation, including raising awareness among museum professionals about the barriers they themselves create;

2: For ourselves, in Access Culture, to become more aware of the working conditions in museums outside the two big urban centres of Portugal (Lisbon and Porto), what they do and don't do in terms of improving accessibility and the reasons why things don't happen or move so slowly.

3. To have a solid and relevant basis of information on and knowledge of the field in order to build a strategy as an association and fulfil our mission in promoting access.

Explanation of the project:

Acesso Cultura | Access Culture was founded in 2013 as a cultural not-for-profit association aiming to promote access – physical, social and intellectual – to cultural venues and the cultural programming in Portugal. Our members are culture professionals and cultural organisations (museums, theatres, dance and theatre companies, other cultural associations, etc.). We seek to fulfill our mission through a number of training courses, an annual conference, public debates, access audits, consultancies and studies.

In the first years, our activity was very much concentrated in the areas of Lisbon and Porto. Participants in our training courses and annual conferences, though, came from all over the country. This allowed us to confirm that, in what concerns accessibility, museum professionals in Portugal are facing, on the one hand, similar issues, and on the other, very specific ones, depending on the geographical, political, social and economic context in which they operate. It also allowed us to confirm that the concept of

“accessibility” was mainly limited to ramps and adapted bathrooms, while good practices were still implemented in only a few museums, considering the number of museum organisations around the country and the fact that the accessibility law came into force in 2006.

The official state policies are also not promoting and supporting access. Acesso Cultura had a number of meetings in the last three years with state officials for the area of museums/heritage. Our aim has been to understand the reasons why the law is not being implemented and why museums without accessibility are still being allowed to form part of the Portuguese Network of Museums, with the benefits that this might bring along.

In 2016, Acesso Cultura presented a proposal to the Calouste Gulbenkian Foundation that would allow us to organise one-day meetings with our colleagues in all Portuguese intermunicipal communities (administrative divisions) and in the two autonomous regions (Azores and Madeira). The project was called “Beyond the physical: barriers to cultural participation”.

The main objectives of the project were:

1: To share and spread our vision as to what constitutes a barrier to cultural participation, including raising awareness among museum professionals about the barriers they themselves create;

2: For ourselves, in Access Culture, to become more aware of the working conditions in museums outside the two big urban centers of Portugal (Lisbon and Porto), what they do and don't do in terms of improving accessibility and the reasons why things don't happen or move so slowly.

3. To have a solid basis of information and knowledge of the field in order to build a strategy as an association and fulfill our mission in promoting access, as well as be able to influence state policies and contribute towards a more coordinated action between all agents involved (state and local authorities, museums, civil society associations, disabled people).

The project was built in the following way:

First, we got in touch with all intermunicipal communities and the autonomous regions, as well as with the Regional Directorates for Culture and Municipalities. The aim was to create a list as complete as possible of the cultural organizations of each region and invite them to the meeting. We then started promoting the meeting, through our social

media and through direct emails to the organisations in our list. People were able to register.

Before every meeting, a questionnaire was sent out to all those who had subscribed. Acesso Cultura wished to know what their understanding of “accessibility” was; why they thought museums should invest in accessibility; what they were already doing about it; what, in their view, were the barriers to implementing the accessibility law and good practices. After the meeting, participants had the opportunity to fill in an evaluation form and let us know what the impact of this initiative was for them.

It quickly became obvious to us that many people were actually expecting to discuss the “theory”, as well as ramps and adapted bathrooms. For many, the meetings were a pleasant and impactful surprise.

Through this project, we had the opportunity to better understand what the actual situation is in Portugal, in the view and practice of museum professionals. Financial and human resources, as well as mentality barriers, were clearly identified; the relationship with state and local authorities and with institutional hierarchies; the relationship with disabled people and the associations representing them.

Conclusions:

Through the direct contact and discussion with our colleagues, as well as through the evaluation of the project, we were able to conclude the following:

- “Access” is a concept still very much associated to the physical part, more specifically to ramps and adapted bathrooms
- That said, there is a growing conscience regarding the responsibility of museums towards every citizen’s right to access culture in general and museums in particular.
- In every region of the country, even in more remote areas, we encountered professionals with solid thinking and specific ideas.
- Apart from the obvious shortcomings in financial and human resources, professionals in Portugal affirm that the biggest barrier is the mentality around issues concerning accessibility and the lack of knowledge. Hierarchical superiors are often “blamed” for lack of understanding and support.

- Many people expressed their relief for realizing during the meeting that they are not alone and that they should develop coordinated efforts with other colleagues in their area.

Museum professionals in Portugal are aware that promoting accessibility is a joint effort. There is a need for coordinated action with state and local authorities, both in terms of policy making and funding, and between professionals and institutions; with civil society associations; with disabled people, their families and friends.

Bibliography:

- Createquity (2017). Arts participation
- Dodd, J. e Sandell, R. (Eds.) (2010). Re-Presenting Disability: Activism and Agency in Museums. Routledge
- Holden, J. Cultural value and the crisis of legitimacy
- Sandell, R. (Ed. Fiels) (2002). Museums, Society, Inequality. Routledge
- Vlachou, M. (2016). “Reflexões governamentais sobre o acesso à cultura”. In blog Musing on Culture
- Wilson, N., Gross, J., Bull, A. (2017). Towards Cultural Democracy. Kings College London

El paper dels mestres i les propostes inclusives com a part de l'accessibilitat als museus.

Les Menines de Picasso, una experiència inclusiva i una eina d'accessibilitat per visitar el Museu Picasso. (Alumnat de 2n de primària de l'Escola Ramon Fuster. Fundació Collserola)

Autores:

Carme Marcè i Eugènia Mestre. Dues mestres especialistes en Educació visual i plàstica, amb més d'una vintena d'anys d'experiència docent i formació continuada especialitzada en art i inclusió.

Sóc l'EUGÈNIA, sóc MESTRA i estic convençuda que fer bé aquesta feina COSTA temps i energia, i que valen la pena. Entenc l'Art com... Una oportunitat per desenvolupar el pensament lliure i creatiu, així com el criteri personal. Visc l'art com una finestra per entendre el món i la diversitat, com un context on posar en joc l'enginy i les capacitats individuals i col·lectives, com un llenguatge que permet un diàleg amb l'entorn, amb un mateix i amb els iguals.

Sóc la Carme, sóc MESTRA, i estic enamorada de la meva feina. Entenc la diversitat a l'aula com a una realitat i l'art ens dona l'oportunitat d'establir vincles amb el món que ens envolta creant persones més competents, ja que es processos d'aprenentatge que es generen parteixen del descobriment i les emocions. Com fer arribar l'Art al meu alumnat amb diferents capacitats és un deure que em compromet com a mestra a cercar la manera de fer que el currículum sigui accessible per a tot l'alumnat.

Resum:

L'Experiència s'emmarca en el context de la matèria d'Educació visual i plàstica, en el segon nivell de Cicle Inicial d'Educació Primària, alumnes de 7 i 8 anys. En un dels grups de les nostres escoles tenim una alumna invident, això ha suposat canvis i reflexions sobre la nostra pràctica docent.

Dins de la programació de l'assignatura de Plàstica duem a terme una unitat de programació en la que es treballa el valor expressiu i subjectiu del color, l'alteració de la figura a partir del cubisme i, es tanca l'experiència amb la visita a la col·lecció Les Menines de Picasso per connectar les experiències d'aprenentatge i creació a l'escola amb la vivència de l'Art en directe.

El repte de treballar amb una alumna amb discapacitat visual ens ha portat a buscar camins didàctics diferents als que hi estàvem acostumats. La idea de plantejar situacions d'aprenentatge on tot l'alumnat hi tingui cabuda ens ha permès parar atenció en la percepció i el descobriment sensorial com a vies d'aprenentatge. Hem generat alguns materials de suport, hem canviat plantejaments didàctics i hem pogut comprovar que l'experiència ha estat altament enriquidora per a tothom.

Volem exposar alguns dels materials que hem generat per poder treballar els diferents elements del llenguatge artístic de manera inclusiva. També ens agradaria compartir el nostre recent descobriment: El fet de treballar propostes d'experimentació multi-sensorials en el context i continguts artístics enriqueix les situacions d'ensenyament-aprenentatge.

D'altra banda, la preparació de la sortida al museu ha suposat un repte. Plantejar-nos portar una alumna que no veu a veure obres pictòriques ha despertat el nostre enginy. Convertir la sortida en una experiència significativa per a tots i totes les alumnes en ha portat a generar uns materials i a preparar la sortida d'una manera que no havíem fet fins ara. Hem treballat potenciant percepcions que no es recolzin en la vista, hem fet de la "mirada" una percepció més àmplia i més rica. El resultat ha estat una vivència de la sortida al museu molt més propera, significativa i engrescadora per a tot l'alumnat.

Volem compartir el convenciment que la visita als museus i/o el contacte amb el patrimoni cultural esdevé una experiència significativa, inclusiva i accessible en la mesura que hi ha una responsabilitat i un treball compartit entre l'escola i les institucions.

Objectius:

FER ACCESSIBLE PER A TOT L'ALUMNAT LES VISITES ALS MUSEUS PREVI TREBALL MULTISENSORIAL A L'ESCOLA

- Elaborar propostes didàctiques que abordin l'experiència artística des d'una perspectiva multi sensorial, inclusiva i enriquidora per a tots i totes les alumne

EDUCACIÓ SENSORIAL I PLÀSTICA v.s EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA

- Plantejar dinàmiques de treball basades en l'exploració, l'experimentació i el descobriment. En les que els alumnes tinguin el paper protagonista i siguin ells mateixos els qui generin i estructurin els seus propis aprenentatges.

EL QUE JO APRENC v.s ELS QUE TU M'ENSENYES

- Generar materials didàctics de suport que permetin dur a terme la pràctica docent inclusiva dins el context del Disseny Universal d'aprenentatge (DUA)
- Establir sistemes de treball en xarxa amb altres institucions, connectar escola amb cultura-entorn.

L'OPORTUNITAT v.s LA DIFICULTAT

Explicació de la comunicació:

L'Experiència s'emmarca en el context de la matèria d'Educació visual i plàstica, en el segon nivell de Cicle Inicial d'Educació Primària, alumnes de 7 i 8 anys. En un dels grups de les nostres escoles tenim una alumna invident, això ha suposat canvis i reflexions sobre la nostra pràctica docent.

Val a dir que entenem la dinàmica de l'aula com un conjunt d'experiències vàlides per a tot l'alumnat, i que estem convençudes que les diferències de l'alumnat són una oportunitats per enriquir els processos d'aprenentatge col·lectius. En cap moment ens vam plantejar que la ceguesa de la nostra alumne fos un impediment ni que la comoditat de la dinàmica de classe fos una prioritat. Així doncs, estàvem disposades a fer o inventar maneres de treball on tothom hi pogués treure profit, on tots els avenços i aprenentatges tinguessin sentit per a l'alumnat. Abans de començar la nostra personal aventura ja sabíem que l'acció passaria per adaptar alguns materials i triar estris adequats o alternatius. Però sobretot vam trobar-nos en un procés de reflexió profunda i molts dubtes. Vam posar-nos en contacte amb institucions i persones que ens han acompanyat i assessorat. Vam començar a fer petites recerques per trobar materials i recursos que ens poguessin ajudar.

Dins de la programació de l'assignatura de Plàstica duem a terme una unitat de programació, que titulem *Amanida d'Emocions*, en la que es treballa el valor expressiu i subjectiu del color, la teoria del color (barreges de colors primaris per aconseguir secundaris), el dibuix del rostre i les seves variacions en funció de les emocions, així com l'alteració de la figura i la síntesis de la forma, i per fer-ho utilitzem com a referent artístic el Cubisme. Tanquem la unitat didàctica connectant les vivències artístiques-plàstiques realitzades a l'escola amb l'entorn cultural proper, anem a visitar la col·lecció

de pintures d'influència cubista que ofereix el Museu Picasso de Barcelona, visitem *Les Menines de Picasso*. Considerem que la vivència de l'Art en directe és un dels fonaments que donen sentit als processos viscuts al taller de plàstica. Permet avançar els i les alumnes en la construcció dels seus aprenentatges, tot utilitzant allò que han experimentat i viscut a l'aula per entendre, apreciar i gaudir d'una situació real de contacte amb l'Art i la Cultura. Pensem que hom només pot gaudir i apreciar el que veu en el seu entorn si té la possibilitat d'entendre-ho i connectar-ho amb les seves vivències i emocions.

Iniciar el treball del color amb una alumna que no el veu, ni l'ha vist mai, ens va portar a fer-nos preguntes:

- **S'ha de treballar el color amb algú que no el veu?** Pensem que sí. El color és present tota l'estona en el nostre entorn més proper, cal com a mínim conèixer-lo per poder-hi formar part.
- **N'hi ha prou amb conèixer els noms dels colors?** Pensem que no. Conèixer una col·lecció de paraules que fan referència a les característiques dels elements de l'entorn però que no signifiquen res per a la persona, ens sembla una experiència pobre. Oblidar-nos del color com a part del llenguatge artístic i deixar de banda el seu valor comunicatiu ens sembla limitar les possibilitats expressives del nostre alumnat. A més de limitar les seves vivències amb l'Art com a usuaris i espectadors, de reduir les seves experiències amb el món de la publicitat, el disseny, la moda... Els limitaria el gaudi i la comprensió de la literatura i la llengua en general, on constantment fem al·lusions als colors i als matisos cromàtics.

Partint d'aquestes reflexions vam plantejar activitats de descoberta dels colors a partir de l'experimentació sensorial. Vam dedicar una sessió de treball a cada color, en vam treballar sis: primaris i secundaris. Cada sessió consistia en recollir una col·lecció d'objectes del color a treballar, un conjunt el més ampli i ric possible. Els alumnes experimentaven sensorialment: miraven, tocaven, tastaven i ensumaven els objectes. En un treball de reflexió i consciència de la pròpia percepció, amb l'expressió oral en llengua materna com a recurs, els alumnes compartien les sensacions obtingudes amb els objectes diferents del mateix color, els records que els evoquen i les emocions associades a aquests colors. Reflexionaven sobre les variacions tonals dels colors i junts construïen un conjunt de significats associats al color.

D'aquesta manera i amb aquest conjunt d'activitats de descoberta tots els alumnes junts, els que hi veuen i els qui no, construeixen un ventall de significats associats al colors, connectats amb la pròpia experiència i amb emocions associades. Fugint de relacions unidireccionals entre un color i una emoció, entenent que un mateix color pot suggerir

vàries emocions, sentiments i sensacions. Evitant crear prejudicis i apropant-nos a la riquesa del llenguatge plàstic.

A partir del moment en que els significats ja comencen a crear-se, pot tenir sentit avançar en l'aprenentatge de la Teoria del color i en les relacions entre colors.

El més enriquidor d'aquesta experiència ha estat el fet de comprovar que quan ampliem el ventall d'experiències d'exploració en lloc de limitar-nos només a la vista, el resultat és una anàlisi més profunda i rica. Tal vegada, la quantitat d'estímuls i la velocitat de treball de la vista derivada de les noves tecnologies ens porten a utilitzar el sentit de la vista d'una manera global i poc detinguda. Tal vegada acompanyar la vista amb la resta de sentits ens permet fer treball analític de major qualitat i que permet al nostre alumnat avançar en descobriment profund de l'entorn. Aquest procés de descobriment i, anàlisis multi sensorial i reflexiu és el que nosaltres anomenem *MIRADA ACTIVA*. En aquesta mirada activa tothom hi té un paper, independentment de les seves capacitats sensorials, es tracta d'una metodologia oberta on tothom pot triar el camí o camins que millor l'apropin a l'aprenentatge, i l'experiència individual es completa amb la col·lectiva per acabar generant els aprenentatges.

Les nostres unitats de programació es componen d'un conjunt de propostes que a partir de l'experiència de l'alumnat van forjant un conjunt d'eines i recursos que els permeten afrontar un repte creatiu personal. Així, un cop vam tenir construït el color com a significat i eina d'expressió vam seguir amb propostes que permetessin explorar el rostre i la seva versatilitat expressiva, com sempre, des de l'experiència i el descobriment fins a la connexió amb els elements del llenguatge plàstic.

En el cas del treball del rostre vam basar el treball en l'exploració del propi rostre a partir de diferents possibilitats d'observació: l'exploració tàctil del rostre, el mirall, la fotografia, la mirada dels companys, etc. En el cas de la nostra alumna invident vam crear alguns materials de suport que l'ajudessin a mirar amb les mans: models de guix, les formes de les parts del rostre fetes amb felpa i altres materials, etc. I un cop més, els recursos pensats i creats per a l'alumna invident van ser de gran utilitat per a la resta de companys vidents. Altre cop, els recursos per fer una exploració més enllà de la vista han ofert un coneixement més ric i profund als alumnes, a tots, els que veuen i els que no veuen.

A mesura que va anar avançant la nostra experiència cada cop teníem més clar que plantejar la dinàmica des de l'excepció era millor per a tot el col·lectiu. D'aquesta manera

el treball dels referents artístics (el cubisme) no es podia sustentar només en la anàlisi d'imatges, calia cercar camins que oferissin una experiència més propera a l'alumnat, basada en la pròpia acció i manipulació, en l'assaig i el descobriment. Vam generar materials i jocs de construcció per trencar el concepte d'ordre i perspectiva tradicionals, per apropar-nos a la perspectiva múltiple i a la simplificació de les formes.

Sovint els mestres plantegem les dinàmiques d'ensenyament-aprenentatge esperant oferir el camí més fàcil i ràpid per a que els nostres alumnes arribin als aprenentatges. L'experiència que ara compartim ens porta a pensar que aquest pragmatisme docent no sempre és el camí. Que cal oferir temps i experiències diverses que apropin els alumnes al destí, donant-los la possibilitat de triar i trobar allò que per a ells és rellevant i significatiu, donar-los el paper protagonista i el temps necessari per a la descoberta. Afortunadament l'assignatura d'educació artística, visual i plàstica, pot oferir aquesta possibilitat.

La troballa més rellevant per a nosaltres, i que ha estat el motor de voler compartir la nostra experiència, ha estat la preparació de la visita al Museu.

Tenim per costum preparar les visites als museus o qualsevol altre activitat de contacte i vivència de *L'ART EN DIRECTE*. Sovint hem preparat aquestes activitats a partir del visionat d'imatges i exposicions orals d'informació, prèvies a la visita. Preparem també activitats per realitzar durant la visita on els i les alumnes puguin ser *OBSERVADORS ACTIUS* de les mostres i exposicions, ja siguin jocs de descobriment o reptes. El fet de tenir una alumna invident en el grup ens va fer replantejar la metodologia. El nostre principal objectiu sempre és que les experiències siguin significatives per a tot l'alumnat. I de nou van sorgir els dubtes i les preguntes:

-Com introduir el concepte *RECREACIÓ* sense poder veure l'obra original?

-Com explicar el concepte *MENINA* a una persona que no pot veure la obra de Velázquez?

-Com construir el concepte de distància temporal sense el suport de les imatges?

Altre cop utilitzar la resta de sentits i percepcions era la resposta. Crear els materials didàctics des de les diferències era el camí, i oferir a tot l'alumnat una experiència múltiple era la solució per incrementar la significació de l'experiència i oferir una proposta inclusiva per a tot l'alumnat.

Enteníem que avançar en els conceptes *RECREACIÓ* i *MENINES* no era possible sense treballar l'obra original de Velázquez. Això plantejava la necessitat de "veure" l'obra original. Vam considerar camins alternatius a l'observació visual i vam decidir fer una

“observació auditiva”, construir la imatge a partir de la narració escoltada. Entre fer una descripció o inventar una història, vam decantar-nos per narrar una història, alguna cosa semblant a un conte, que per als alumnes de 7 i 8 anys resulta més engrescador. Vam documentar-nos i escriure un guió, vam cercar la música del moment, vam gravar les veus i vam editar una “radionovel·la”. En el desig de trobar camins diferents que ens apropin a allò que volem treballar, el fet de substituir l'experiència visual per un experiència auditiva ens semblava pobre. Ens vam posar en contacte amb uns professionals perfumistes¹ que es van captivar amb el nostre plantejament i van oferir-nos la seva ajuda. Van crear un aroma per a cada un dels protagonistes de la nostra radionovel·la. Així vam poder oferir als nostres alumnes una experiència olfactiva i sonora per arribar a crear una imatge mental de l'obra de Velázquez. No cal dir que per a l'alumnat va ser una experiència engrescadora i sorprenent, a més vam aconseguir que coneguessin els personatges i que imaginessin la composició sense haver vist mai l'obra.

Per construir una imatge mental del temps passat vam centrar-nos en la indumentària i en les qualitats tàctils dels teixits. Aquest material també va permetre avançar en la construcció mental de l'estereotip de la Menina.

Per desenvolupar aquestes activitats de joc i descobriment vam crear peces de roba emulant la indumentària de la princesa Margarita, a partir dels retrats de Velázquez, i roba que vesteixen les nenes avui dia. Totes aquestes peces de vestir es podien utilitzar sobre maniquins de dibuix. La riquesa del diàleg entre passat i present a partir dels vestits, i les sensacions que els evocaven les qualitats dels diferents tipus de teixit van permetre imaginar el concepte de temps passat.

Amb tots aquests conceptes introduïts més les experiències creatives desenvolupades al taller i havent experimentat la llibertat creativa que ofereix la contemporaneïtat, els nostres alumnes poden entendre i gaudir de l'espectacle que suposa estar davant d'una obra d'Art original. Poden formular-se preguntes, descobrir detalls, relacionar les obres que observen exposades amb el conjunt d'experiències viscudes a l'escola, poden imaginar, sentir i emocionar-se. L'Art passa a ser accessible per a tots, proper i connectable amb les experiències i inquietuds dels infants.

En acabar l'experiència amb els i les nostres alumnes no vam poder deixar de donar-hi voltes. Estem molt satisfetes amb la feina que hem fet, estem convençudes que cal

¹ AROMES RAVELLAT

seguir treballant en aquesta línia, creiem que la nostra experiència didàctica ha ajudat a fer de l'Art una experiència més accessible per a tot l'alumnat.

Pensem però, que la responsabilitat de fer l'Art més accessible no pot recaure només en els museus ni pot dependre de la bona voluntat i entusiasme dels docents, pensem que cal establir xarxes de treball i acompanyament entre escoles i institucions culturals per apropar-nos i consolidar l'accessibilitat a l'Art.

Hem pogut comprovar que treballar l'Art a partir de l'exploració multi sensorial dels estímuls i l'entorn ofereix experiències més riques i reals. Experiències on els alumnes són els protagonistes i els aprenentatges més significatius i útils. Davant d'aquesta descoberta ens plantejem de nou una pregunta:

-És prou encertat anomenar la nostra assignatura com Educació Visual i Plàstica o seria més encertat referir-nos-hi com *EDUCACIÓ SENSORIAL I PLÀSTICA*?

Tal vegada reflexionar-hi ens permetria avançar en canvis didàctics i metodològics més inclusius i adequats a la nova realitat.

Conclusions:

L'accessibilitat als museus constitueix en si mateix un dels grans reptes que ha d'afrontat qualsevol institució a l' hora de fer accessible les mateixes experiències per a tot l'alumnat que visiti el museu. Quan parlem d'accessibilitat ens referim a d'accessibilitat d'experiències, d'emocions, de conceptes,..... no només d'accessibilitat de mobilitat.

No podem pretendre fer un treball paral·lel, sinó que hem de poder desenvolupar treballs en xarxa amb els serveis educatius del museus per tal d'aconseguir que les visites als museus siguin plenament inclusives.

Una de les claus és començar a treballar des de l'escola la visita al museu generant un seguit d'activitats multisensorials inclusives que ens apropin a l'obra que visitarem.

Acompanyar la vista amb la resta de sentits ens permet fer treball analític de major qualitat i que permet al nostre alumnat avançar en descobriment profund de l'entorn. Aquest procés de descobriment i, anàlisi multi sensorial i reflexiu és el que nosaltres anomenem *MIRADA ACTIVA*.

Bibliografia:

- Decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu. Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.
<http://cido.diba.cat/legislacio/7322794/decret-1502017-de-17-doctubre-de-latencio-educativa-a-lalumnat-en-el-marc-dun-sistema-educatiu-inclusiu-departament-densenyament>
- De l'escola inclusiva al sistema inclusiu. Una escola per a tothom, un projecte per a cadascú. Orientacions per a docents i professionals d'atenció educativa dels centres d'educació infantil, primària, secundària obligatòria i postobligatòria i dels serveis educatius. Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.
<http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/inclusio/escola-inclusiva.pdf>
- Competències bàsiques de l'àmbit artístic. Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.
<http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/competencies-basiques/primaria/prim-artistic.pdf>
- Avaluació per competències.
<http://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/xarxacb/avaluarperaprendre/>
- Disseny Universal d'Aprenentatges (DUA)
<http://xtec.gencat.cat/ca/recursos/dnee/dua/>
- La importància d'un guió de visita per comunicar els continguts visuals.
- Lluís Rius i Font Tècnic de l'Oficina de Patrimoni Cultural Diputació de Barcelona Silvia Carbonell i Basté Directora - Gerent del Centre de Documentació i Museu Tèxtil de Terrassa
<http://museusiaccessibilitat.blogspot.com.es/2017/02/poemari-onnaka-sen-original-poemari.html>
- Museus i discapacitat visual. Maria Llabrés Benejam. Juliol del 2014
http://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3598/Llabres_Benejam_Maria.pdf?sequence=1
- L'accessibilitat als museus per a persones amb dificultats auditives
APROPA CULTURA
https://www.apropacultura.cat/uploads/Accessibilitat_per_a_discap._auditius___APROPA_CULTURA.pdf
- La mirada tàctil. Diputació de Barcelona
<https://www.youtube.com/channel/UCf730XrcD0GGY6rrzqfsGCw>

- Accessibilitat als museus | Barcelona Accessible
<http://ajuntament.barcelona.cat/accessible/ca/guia-recursos/accessibilitat-als-museus>
- Programes per a persones amb autisme al Museu Blau
<http://museusiaccessibilitat.blogspot.com.es/2017/10/programes-per-persones-amb-autisme-al.html>
- Taula de treball d'Accessibilitat i Museus
<http://museusiaccessibilitat.blogspot.com.es/>

Equip d'experts:

Hem començat a crear una XARXA ACTIVA amb un equip d'experts de suport a l'hora de dissenyar les activitats amb el disseny universal d'aprenentatges. El desig de les entitats col·laboradores, i el nostre, és crear una xarxa cada cop més gran on la inclusió sigui una realitat a totes les escoles per tal que puguem esdevenir una societat inclusiva en un futur no gaire llunyà.

Cal agrair per endavant tot l'entusiasme i el suport del nostre equip d'experts en el moment que els hem presentat el projecte i a la seva complicitat en la idea que entre tots/es sumem capacitats i trenquem barreres.

Convençuts que el treball col·laboratiu, la cooperació i l'enriquiment mutu són claus en el present, i per construir un futur millor, l'escola no pot quedar-ne al marge. Cal avançar en la construcció d'estructures de diàleg, aprenentatge i treball compartit entre Escola i Societat, en xarxes actives de treball i millora.

DISFUNCIÓ VISUAL

- **Manel Eixemeno Moreso**
Director del Centre de Recursos Educatius ONCE Barcelona
crebarcelona@once.es
- **Maria Enciso**
Ex-vicepresidenta del Consell Territorial de Catalunya de l'ONCE
m.enciso3@gmail.com
- **Francisca Rigol Pons**
Psicòloga, tècnic en accessibilitat. membre de l'associació de professionals de l'accessibilitat universal(ASEPAU)
frigopons@gmail.com

DISFUNCIÓ AUDITIVA

- **Maria Josep Jarque**
Departament de Cognició, Desenvolupament i Psicologia de l'Educació Facultat de Psicologia. Universitat de Barcelona
mj_jarque@ub.edu
Publicacions: <https://barcelona.academia.edu/MariaJosepJarque/>
- **Núria Bustamante Senabre**
Intèrpret de llengua de signes apssnuria@gmail.com
APSS. Associació de persones sordes de Sabadell.

TRASTORN ESPECÍFIC DEL LLENGUATGE (TEL), TEA I TRASTORNS DE CONDUCTA

- **Fundació Institut de Psicologia**
- **Dra. Esther Trepal de Ancos**
Directora de la Fundació Institut de Psicologia. Doctora en Psicologia Clínica i de la Salut.
etrepal@institutpsicologia.cat

ACCESIBILITAT MUSEUS i RECURSOS

- **Txema Romero Martínez Romero**
Director del Museu d'Art de Cerdanyola
romeroMJM@cerdanyola.cat
- **Departament d'educació del museu Picasso**
- **Maria Alcover**
Coordinadora serveis educatius
malcover@bcn.cat
- **RECURSOS MULTISENSORIAL**
- **Aromes Ravetllat**
Sílvia Ravetllat
Directora Gerent
sravetllat@ravetllat.com

La cultura como instrumento de bienestar e inclusión social: evaluación del impacto del programa Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona – Alzheimer.

Autores:

- **Dr. Salvador Simó.** Coordinador del grupo de investigación Salud Mental e Innovación Social (SaMIS) de la UVic-UCC.
www.salvadorsimo.org, salvador.simo@uvic.cat
- **Dra. Jèssica Darrido.** Investigadora del SaMIS. Profesora de la escuela universitaria de enfermería y Terapia Ocupacional de Tarrasa.
jessicagarrido@eut.fdsll.cat
- **Dra. Tere Pérez.** Recursos externos y relaciones públicas del CCCB.
tperez@cccb.org

Resumen:

Se ha desarrollado una investigación en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) para conocer el impacto de su programa de Alzheimer. Unos de los aspectos claves han sido investigar dimensiones como la inclusión, la accesibilidad o la participación social.

Metodología mixta, enfoque cualitativo desde un paradigma hermenéutico, junto con una parte de análisis cuantitativo. La recogida de datos cualitativa se ha realizado desarrollando observación participativa durante las visitas (recogida de diario de campo), grupos focales y cuestionarios con las personas que han participado en el programa de Alzheimer, sus acompañantes y familiares así como las educadoras del CCCB. La recogida cuantitativa ha sido mediante la escala NPT.

La investigación ha mostrado que el programa ha tenido un impacto positivo en el bienestar cognitivo y emocional de los participantes, así como en la dimensión de participación social. Destacan de los resultados obtenidos dimensiones como la evocación de recuerdos, el disfrute de la novedad, o la participación, que rompe con una situación de aislamiento y exclusión. Se verifica un impacto igualmente positivo del programa en los cuidadores, familiares, educadores y en la propia institución, en el marco de un movimiento de las instituciones de cultura y los museos hacia la inclusión. A partir de nuestros hallazgos podemos concluir que la cultura es un poderoso instrumento para el bienestar y la participación social de las personas con Alzheimer.

Actualmente estamos desarrollando investigaciones con el Museo Thyssen de Madrid, Auditorio Nacional de Catalunya, Fundación Serralves (Portugal) y Winnipeg Art Gallery (Canadá).

Objetivos:

Comprender y evaluar el impacto del programa Arte y Alzheimer del CCCB en personas con Alzheimer.

Explicación:

La demencia es una enfermedad neurodegenerativa progresiva, que tiene un impacto directo sobre funciones cognitivas, actividades de la vida diaria y sobre el bienestar y la calidad de vida de la persona y de su familia (Alberca y López-Pousa, 2011). LA cultura y el arte, tienen que contribuir a construir espacios de relación social accesibles a todas las personas (Jardón, 2016). Se ha demostrado que las enfermedades artísticas tardan más tiempo en afectar la creatividad, la expresión y la apreciación artística (Zaidel, 2010). Además, como apuntan Ullán (2011), el artículo 26 de la Declaración Universal de Derechos Humanos expone que toda persona tiene el derecho de poder participar libremente en la vida cultural de la comunidad y disfrutar del arte. Por este motivo, se ha realizado una investigación en el CCCB para conocer el impacto del programa Alzheimer que ofrece la institución en personas con demencia. Para ello, un grupo de investigación ha utilizado un enfoque mixto, utilizando técnicas cuantitativas y cualitativas, para analizar los efectos de esta actividad. Las técnicas cualitativas utilizadas han sido: diario de campo, cuestionarios y grupos focales y para la recogida cuantitativa se ha utilizado la Non-Pharmacological Therapies Scale en la versión validada al castellano.

Conclusiones:

La investigación pone de manifiesto como el arte y la cultura son un poderoso instrumento para el bienestar y la inclusión social de las personas con enfermedad de Alzheimer. Se debe fomentar su participación en los espacios de arte y cultura, potenciando la tendencia actual hacia una cultura y unos museos inclusivos.

Bibliografía:

- Alberca, R. y López-Pousa, S. (2011). Enfermedad de Alzheimer y otras demencias (4a ed.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Jardón, P. (2016). Pràctiques artístiques i culturals per a la inclusió social. En Jornades Cultura inclusiva: intervenció social des de les pràctiques artístiques. Valencia: Centre Cultural la Nau.
- Ullán, A. M. (2011). Una experiencia de educación artística contemporánea para personas con demencia: el proyecto AR.S: Arte y salud. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23(núm. especial), pp. 77-88.
doi:10.5209/rev_ARIS.2011.v23.36745

- Zaidel, D. (2010). Art and brain: insights from neuropsychology, biology and evolution. *Journal of Anatomy*, 216(2), pp. 177–183. doi: 10.1111/j.1469-7580.2009.01099.x.

¿Cómo organizar eventos culturales accesibles en teatros y museos?

Publicación dirigida a los profesionales del ámbito de la cultura

Autor:

PREDIF (Plataforma Representativa de Personas con Discapacidad Física)

Con la colaboración de: CESyA

Edita: Real Patronato sobre Discapacidad – Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad

PREDIF es una entidad sin ánimo de lucro de ámbito estatal, que representa y promueve acciones a favor de casi 100.000 personas con discapacidad física. Es referente en materia de turismo, ocio y cultura accesibles y preside la Comisión de Turismo y Ocio inclusivos del CERMI.

Resumen:

El ritmo de vida actual hace que las actividades de ocio y cultura sean cada vez más importantes para nuestra salud y bienestar. El ocio es un derecho fundamental que favorece el desarrollo personal y nadie debería verse privado de poder disfrutar de su tiempo libre ni de la oferta lúdica disponible, incluyendo en ésta la oferta cultural.

En el caso de las personas con discapacidad, los esfuerzos realizados en los últimos años en la promoción y desarrollo de medidas facilitadoras de la accesibilidad en los espacios y servicios culturales nos ayudan a acercarnos al ejercicio de este derecho en igualdad de condiciones.

La inclusión en la cultura requiere que las instituciones, las entidades representativas de las personas con discapacidad y los agentes culturales y sociales (tanto públicos como privados), colaboren de forma coordinada. PREDIF, Real Patronato sobre Discapacidad y CESyA siguen trabajando conjuntamente con todos estos agentes para garantizar el acceso al ocio y la cultura de las personas con discapacidad a través de diferentes iniciativas.

Entre ellas se encuentra esta publicación, que pretende proporcionar a los profesionales responsables de los servicios culturales, de ocio o turísticos una herramienta práctica que les permita diseñar y desarrollar sus eventos y actividades de manera que puedan ser disfrutados por las personas con discapacidad en las mismas condiciones que el resto de la ciudadanía.

El contenido de esta publicación está avalado por diferentes organizaciones que representan a las personas con discapacidad en España como FIAPAS, ONCE y Plena Inclusión Madrid, así como por empresas tecnológicas que trabajan en este campo. En ella se describen las necesidades que tienen las personas con discapacidad para su participación en la vida cultural y los aspectos que han de tenerse en cuenta a la hora de organizar visitas a museos, obras de teatro y otros eventos accesibles, aportando además algunas recomendaciones para proporcionar una atención adecuada en el desarrollo de las actividades.

Objetivos:

Con esta publicación se pretende facilitar a los profesionales unas pautas de actuación para la organización de eventos y actividades culturales accesibles para todas las personas. De esta manera, conocerán las necesidades de las personas con discapacidad a la hora de acceder a la oferta cultural y podrán adaptar su programa, realizar actividades específicas, así como adquirir unos conocimientos básicos para atenderlas apropiadamente en sus establecimientos.

Explicación:

La publicación se estructura en cinco partes fundamentales.

En la primera se presenta el marco normativo de aplicación: desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos hasta la legislación promulgada más recientemente, se pone de manifiesto el derecho fundamental de todas las personas a poder participar en la vida cultural, un derecho que constituye, entre otras cosas, un factor de inclusión social. Se ofrecen, además, unos datos que evidencian la existencia, aún considerable, de barreras en el acceso a la cultura para las personas con discapacidad.

En la segunda parte se describen las principales necesidades que presentan las personas con distintos tipos de discapacidad para poder participar en la vida cultural en igualdad de condiciones que el resto de los ciudadanos, explicando que las mejoras y adaptaciones dirigidas a las personas con discapacidad benefician al resto de la población y permiten a las instituciones ofrecer un servicio de mejor calidad.

A continuación, en el siguiente apartado, se facilitan una serie de pautas para la organización de obras de teatro accesibles, teniendo en consideración aspectos como la información y la comunicación, la venta de entradas – tanto en taquillas como a través de Internet - la accesibilidad a las instalaciones, el acceso a los contenidos y medios técnicos.

Sucesivamente, se describen los principales aspectos a tener en cuenta para la organización de visitas accesibles a un museo. Entre ellos, además de los aspectos relacionados con la información y la comunicación, la venta de entradas y la accesibilidad a las instalaciones, se hace especial hincapié en el acceso a los contenidos expositivos y en las necesidades relacionadas con el mismo, de personas con movilidad reducida, con discapacidad visual, auditiva, intelectual y con problemas de comprensión. Otro aspecto a tener en cuenta para la organización de visitas a un museo, que se describe en el capítulo, es el uso de las herramientas tecnológicas. Además, se delinear recomendaciones para la organización de visitas guiadas adaptadas, así como de otros eventos culturales accesibles, tales como talleres, seminarios, conferencias, etc.

Por último, se proporcionan algunas recomendaciones para atender apropiadamente al público con discapacidad en teatros y museos. Se pretende, de esta forma, sensibilizar a los profesionales del sector e impulsar el desarrollo de prácticas inclusivas en la cultura y el ocio.

Es posible acceder al contenido de la presente publicación a través del siguiente enlace:
<https://www.cedd.net/es/publicaciones/Record/529866>

Conclusiones:

La presente publicación proporciona una importante contribución a la consecución de un ocio cultural inclusivo, mediante la información y sensibilización a los profesionales del sector y al conjunto de la sociedad.

El propósito es que esta guía resulte de utilidad y sirva como instrumento para garantizar el acceso y la participación de las personas con discapacidad a la cultura, el ocio y el tiempo libre.

Bibliografía:

- Aenor (2005): UNE 153020:2005. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías. Madrid: Asociación Española de Normalización y Certificación.

- Aenor (2012): Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) 2.0, incorporadas en la UNE 139803:2012 Requisitos de accesibilidad para contenidos en la Web. Madrid: Asociación Española de Normalización y Certificación.
- Aenor (2012): UNE153010:2012. Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Madrid: Asociación Española de Normalización y Certificación.
- Alemán, T. (2012): "Pautas de Accesibilidad para experiencias móviles en Museos". Tesis Fin de Máster en Tecnologías de Apoyo, Accesibilidad y Diseño para Todos. Universidad Carlos III Madrid.
- Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción, CESyA (2013): Guía de accesibilidad al teatro a través del subtitulado y la audiodescripción. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad; Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (en línea).
<http://www.siis.net/documentos/documentacion/GuiAccesibilidadTeatroCesya.pdf>
- Confederación Estatal de Personas Sordas, CNSE (2013): Guía de accesibilidad para personas sordas en las industrias culturales. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (en línea).
http://www.fundacioncnse.org/pdf/Guia_accesibilidad_industrias_culturales_personas_sordas_def.pdf
- Confederación Española de Familias de Personas Sordas, FIAPAS (2008): Dossier divulgativo para familias con hijos/ as con discapacidad auditiva. Información básica para el acceso temprano a la lengua oral. 2ª ed. Madrid: FIAPAS (en línea).
http://www.fiapas.es/EPORTAL_DOCS/GENERAL/FIAPAS/DOC-cw47fa08e7c7e35/DOSSIERFAMILIASWEB.pdf
- Feaps Madrid (2014): Manifiesto por una Cultura Inclusiva. Madrid: Feaps Madrid (en línea).
<http://www.plenainclusionmadrid.org/wp-content/uploads/2015/08/Manifiestocultura-inclusiva.pdf>
- Feaps Madrid (2014): Accesibilidad Cognitiva. Guía de Recomendaciones. Madrid: Feaps Madrid (en línea).
<<http://www.plenainclusionmadrid.org/publicacion/guia-de-recomendaciones-en-accesibilidad-cognitiva/>>.
- García Muñoz, O. (2012): Lectura Fácil: métodos de redacción y evaluación. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad.

- Gómez Vílchez, M. S. (2010): QR Code en Museos (en línea). <http://mediamusea.files.wordpress.com/2010/10/qr-code-en-museos.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística, INE (2008): Encuesta sobre Discapacidades, Autonomía personal y situaciones de Dependencia. Año 2008 (en línea).
http://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176782&menu=resultados&secc=1254736194716&idp=1254735573175
- Jáudenes, C. (2009): “Una revisión y comentario a las conclusiones del Estudio FIAPAS sobre la situación educativa del alumnado con discapacidad auditiva”. Revista FIAPAS. Monográfico: Estudios sobre población con sordera en España, 130: 24-27 (en línea). http://www.fiapas.es/EPORTAL_DOCS/GENERAL/FIAPAS/DOC-cw4b8297f3861b4/REVISIONEstudio.pdf
- Jáudenes, C y Gómez, B. (2010): “Información y comunicación accesible para personas con discapacidad auditiva en los espacios públicos urbanizados”, en Alonso, F. (coord.): Accesibilidad en los espacios públicos urbanizados. Madrid: Ministerio de Vivienda: 187-198.
- Ministère de la Culture et de la Communication (20): Culture et handicap. Guide pratique de l’accessibilité. París: Ministère de la Culture et de la Communication (en línea).
<<http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/23604/199384/version/1/file/guide.pdf>>.
- Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad y Ministerio de Cultura (2011): Estrategia integral española de cultura para todos: accesibilidad a la cultura para las personas con discapacidad. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad.
- ONCE (2016): Criterios técnicos de accesibilidad al patrimonio cultural y natural para personas con discapacidad visual. Madrid: Organización Nacional de Ciegos Españoles.
- Plataforma Representativa Estatal de Personas con Discapacidad Física, PREDIF (2009): Atención al cliente con necesidades especiales. Madrid: PREDIF.
- Rodríguez-Picavea, A. y Romañach, J. (2006): Consideraciones sobre la figura del Asistente Personal en el Proyecto de Ley de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las Personas en Situación de Dependencia. Foro de Vida Independiente (en línea).
<<http://www.carm.es/ctra/cendoc/haddock/14123.pdf>>.

- Ruiz, B. et al. (2008): Guías multimedia accesibles: el museo para todos. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad.
- Silvestre, N. (2009): “La comunicación entre las madres oyentes y las criaturas sordas de 1 a 7 años de edad”. Revista FIAPAS, 126. Separata. Enero-Febrero de 2009 (en línea).
http://www.fiapas.es/EPORTAL_DOCS/GENERAL/FIAPAS/DOC-cw4b8387890384c/SEPARATAFIAPAS_126.pdf

Sistemas de gestión de la accesibilidad universal en museos

Autor:

Adrián Yuste González. Licenciado en Ciencias Químicas (Universidad de Burgos). Experto universitario en Responsabilidad Social Corporativa (UNED). Carrera profesional en empresas del sector privado, especializándose en Sistemas de Gestión (Calidad, Medioambiente, Accesibilidad Universal).

Desde 2005, Responsable del Área de Proyectos de Accesibilidad Universal de CEIS: diseño, desarrollo e implantación de Sistemas de Gestión de la Accesibilidad Universal en base a la Norma UNE 170001.

Vocal en el Comité Técnico de Normalización CTN 170 "Accesibilidad Universal" de UNE - AENOR, y en el CTN 41 /SC 7 / GT 1 "Accesibilidad al Patrimonio Cultural Inmueble". Miembro de la Asociación Española de Profesionales de Accesibilidad Universal (ASEPAU)

Resumen:

La Accesibilidad Universal es un concepto que va más allá del mero cumplimiento legal exigible a cualquier entorno cultural y museístico (visión muy estática y de corto plazo). La Accesibilidad debería tener un enfoque más dinámico (aplicar a los procesos de prestación del servicio cultural y mantenerse / mejorarse en el tiempo); y para **ello la accesibilidad debe estar integrada de forma transversal en la gestión de la organización y en la configuración de la oferta de servicios culturales y museísticos que se ponen a disposición de todos los ciudadanos.**

En primer lugar se define el concepto "**Sistema de Gestión de la accesibilidad**" tomando como referencia las definiciones internacionales ISO relacionadas con los Sistemas de Gestión. Se presentan los aspectos clave a tener en cuenta en la **visión dinámica** y operativa de la Accesibilidad Universal basada en su gestión.

En segundo lugar se propone **la Norma UNE 170001-2** como herramienta normalizada y flexible de aplicación voluntaria que incorpora el concepto de Accesibilidad Universal en la gestión de las organizaciones, en la verificación y mejora de la accesibilidad de sus procesos y "**cadena de accesibilidad**", en la planificación de acciones de mejora, posibilitando una escucha activa de las necesidades de las personas con discapacidad.

A continuación se presenta un esquema de "**ciclo de mejora de la accesibilidad**" y se determinan las fases y actividades en la implementación del mismo.

En cuarto lugar se define el concepto de “**certificación de accesibilidad**”, las características básicas del mismo y sus valores sociales.

Finalmente, se proponen como **ejemplo de buenas prácticas** dos Museos que han desarrollado este esquema:

- el Museo Museo Nacional Thyssen-Bornemisza de Madrid
- el Museo Guggenheim de Bilbao.

Objetivos:

- Definición del concepto “Sistema de Gestión de la Accesibilidad Universal” y su aplicación a Museos y espacios expositivos.
- Proponer la Norma UNE 170001 como “patrón” para implantar de forma dinámica y eficaz dicho concepto.
- Dar a conocer dos ejemplos de buenas prácticas

Explicación:

1º DEFINIR EL CONCEPTO

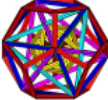
Uno de los aspectos primarios cuando nos enfrentamos a una situación es poder definirla. Los conceptos tienen su valor: con demasiada frecuencia la falta de definición conceptual hace que lo que se plantea, se comparte, se propone... no está focalizado de forma congruente y se detecten discursos dispersos que confunden a los posibles receptores de los mismos.

Hablando de “Gestión de la accesibilidad” es recomendable y necesario definir dicho concepto para poder “centrar el tiro”, o al menos tener una referencia objetiva a la cual referirnos a la hora de plantear nuestros argumentos.

Recordemos que el concepto “**Sistema de Gestión de la Accesibilidad**” ya dispone de una definición fruto del trabajo realizado en el Comité Técnico de Normalización CTN 170:

“conjunto de elementos mutuamente relacionados o que interactúan para establecer la política y los objetivos, y para dirigir y controlar una organización con respecto a la accesibilidad”.

www.ceis.es

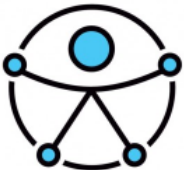



Sistema de gestión de la accesibilidad: “conjunto de elementos mutuamente relacionados o que interactúan para establecer la política y los objetivos, y para dirigir y controlar una organización con respecto a la accesibilidad”.

Fuente: UNE 170001-2:2007

Nota: esta definición se basa y es congruente con el concepto “sistema de gestión de la calidad” definido en ISO 9000.

A partir de una **declaración de la Dirección**, permite definir una política de Accesibilidad que fije **metas y objetivos** así como el **compromiso de cumplir con todos los requisitos legales**, analizar los procesos (“**cadena de accesibilidad**”), establecer prioridades, **planificar** su realización y **evaluar** las actuaciones encaminadas a la **mejora continua** en la accesibilidad.

Esta definición dada en la Norma UNE 170001-2, aplicable en principio a cualquier organización (por ejemplo museos y centros de arte) se basa y es congruente con el concepto “Sistema de Gestión de la Calidad”, definido en la Norma Internacional ISO 9001, y establece una “**visión dinámica de la accesibilidad**” al proponer la introducción de la accesibilidad como un factor relevante en la definición de los procesos de prestación de servicios culturales, en la dirección y control de los mismos, y en definitiva, en la mejora de los mismos:

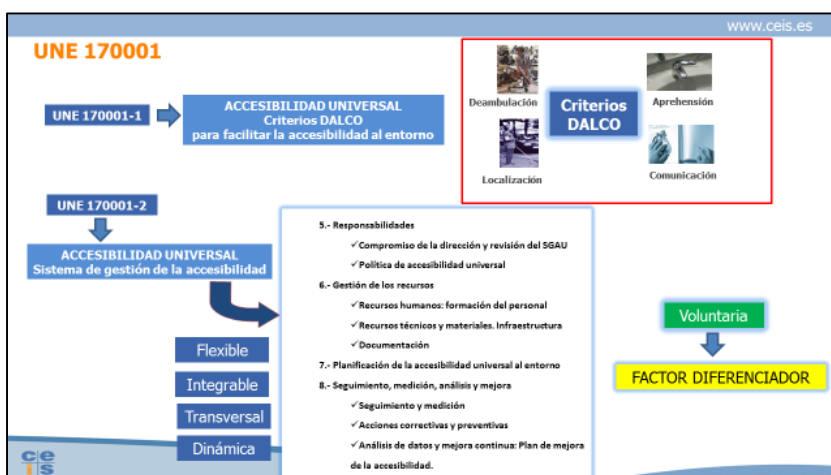
“Tomando como fundamento una declaración de compromiso por la Dirección, permite definir una política de accesibilidad que fije metas y objetivos (incluido el compromiso de cumplir con todos los requisitos legales aplicables), analizar los procesos (“cadena de accesibilidad”), establecer prioridades en las actuaciones, planificar su ejecución y evaluar las actuaciones encaminadas a la mejora continua de la accesibilidad”.

En definitiva, y como se describirá más adelante, se propone para gestionar la accesibilidad un **ciclo PDCA** (plan-do-check-act / planificar-hacer-verificar-actuar) como herramienta normalizada a la hora de implementar la accesibilidad dentro de los esquemas organizativos y los procesos de una organización.

2º NORMALIZAR EL CONCEPTO

Una vez definido el concepto de Sistema de Gestión de la Accesibilidad es interesante añadirle el valor operativo que supone el establecer requisitos de aplicación de una forma estandarizada: la **Norma UNE 170001** propone un marco coherente y completo tanto de requisitos técnicos (Parte 1: criterios DALCO para facilitar la accesibilidad al entorno y al disfrute de los servicios ofrecidos por las organizaciones) como de elementos que deben de ser tenidos en cuenta para estructurar un Sistema de Gestión de la accesibilidad (parte 2 de UNE 170001).

No es objeto de esta comunicación el analizar y desarrollar los criterios DALCO (Deambulaci3n, Aprehensi3n, Localizaci3n y Comunicaci3n) establecidos en la Norma UNE 170001-1: nos vamos a centrar en los requisitos de Gesti3n de la accesibilidad citados en la 2ª parte de dicha Norma, y de una forma general.



El índice de contenido de la misma es similar a cualquier otra norma de sistemas de gesti3n lo que le confiere el valor ańadido de que todos estos conceptos (Accesibilidad, Calidad, Medioambiente, Seguridad de la informaci3n,...) pueden estar integrados en un Sistema de Gesti3n Común:

- Definir responsabilidades (quién está encargado de...), establecer la política de accesibilidad y el compromiso para llevarla a cabo (planteamiento estratégico que se despliega en metas y objetivos periódicos a cumplir), revisar la validez y eficacia del sistema de gesti3n implantado y tomar decisiones al respecto.
- Gestionar los recursos de la organizaci3n de forma que se asegure el correcto funcionamiento del sistema: recursos técnicos y materiales (mantenimiento y mejora de las instalaciones), recursos humanos (formaci3n y sensibilizaci3n del personal que realice trabajos que afecten a la accesibilidad universal) y recursos documentales (protocolos y procedimientos de actuaci3n, en caso de ser necesarios).
- Planificaci3n de la accesibilidad universal: definir y desarrollar planes de accesibilidad que tengan en cuenta entre otros los siguientes aspectos:
 - o cumplir con los requisitos establecidos en la legislaci3n vigente en materia de accesibilidad,
 - o cumplir los criterios DALCO,
 - o adoptar soluciones integradoras (de uso común para todo tipo de usuarios)
 - o establecer criterios de priorizaci3n de dichas actuaciones.
 - o verificar la eficacia de las acciones realizadas.
- Seguimiento, medici3n, análisis y mejora. Disponer de datos e informaci3n sobre cómo se están desarrollando e implementando los distintos elementos

que configuran el sistema de gestión de la accesibilidad es fundamental para proponer mejoras en el mismo (“lo que se puede medir se puede mejorar”). Es por ello que se propone la actuación en diversos ámbitos:

- Satisfacción de los usuarios: “la voz del cliente” es fundamental para establecer mejoras en la accesibilidad. Si queremos hacer nuestras instalaciones y servicios accesible para todas las personas, debemos de contar con su opinión.
- Auditorías internas. La propia organización debe de determinar internamente si el sistema de gestión de la accesibilidad universal se ha implantado, es conforme y mantiene su eficacia.
- Seguimiento de los procesos (“cadenas de accesibilidad”) y de las actividades planificadas (grado de cumplimiento de los planes de accesibilidad). Analizar los datos, identificar causas, proponer mejoras.

Además de establecer el requisito de atender (y documentar) las posibles quejas y reclamaciones de los clientes, también se introducen los conceptos de acción correctiva (con el objeto de evitar la recurrencia de situaciones anómalas y no conformes) y acción preventiva (para eliminar el riesgo potencial de que se produzca una no conformidad).

3º CICLO DE MEJORA DE LA ACCESIBILIDAD

Uno de los aspectos comunes a cualquier sistema de gestión es su focalización hacia la mejora: gestionamos una crisis para salir de ella con eficacia, gestionamos la información para asegurar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la misma, gestionamos una organización respecto a la calidad y el medioambiente para mejorar dichos atributos y poner en valor los mismos frente a todos los grupos de interés (stakeholders) relacionados.

En el caso de la accesibilidad, los sistemas de gestión de la accesibilidad deben “garantizar que todas las personas, con independencia de su edad o discapacidad, disponen de las mismas posibilidades de acceso a cualquier parte del entorno construido y al uso y disfrute de los servicios en ellos prestados con la mayor autonomía posible en su utilización”.

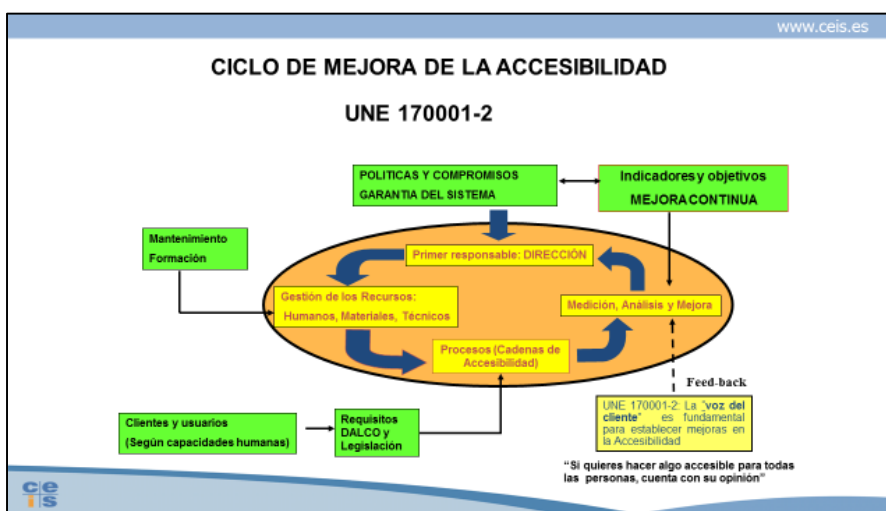
Ello supone un compromiso social de la organización con la igualdad de derechos y oportunidades a todas las personas independientemente de sus capacidades. En definitiva, es un modelo para aplicar de forma eficaz los derechos de las personas, y especialmente los de las personas con discapacidad.

(En el caso de los museos y la cultura, referenciar el **Art. 27 Declaración Universal de los Derechos Humanos. 1948** “*Toda persona tiene derecho a tomar parte de la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes, y a participar en el progreso científico y*

en los beneficios que de él resulte” y el **Art. 30.c) Convención Derechos de las Personas con Discapacidad. 2006** “las personas con discapacidad... 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”).

Como se ha indicado anteriormente, los Sistemas de Gestión de la accesibilidad deben de focalizarse hacia la mejora continua: deben de ser un conjunto de actuaciones dinámicas que se gestionen en el “día a día” para mantenerla y mejorarla, y no algo estático (“una foto” de un momento determinado o “una noticia” sin continuidad ni proyección real hacia mejoras futuras).

Es por ello que una forma de visualizar el carácter dinámico (evoluciona con el tiempo debido a situaciones cambiantes y a la propia realidad de las organizaciones y su entorno) y transversal (aplica a todas las áreas de las organizaciones) de los sistemas de gestión de la accesibilidad es el **ciclo PDCA** (plan-do-check-act / planificar-hacer-verificar-actuar) que se presenta en la siguiente figura.



Evidentemente, este “patrón normativo” debe de adecuarse a las características propias de cada organización y elaborar su “traje a medida” teniendo en cuenta los servicios que ofrece, su tamaño y estructura, las necesidades de sus clientes, sus procesos,...: la flexibilidad y el carácter multisectorial que tiene la Norma UNE 170001-2 permiten dicha particularización a cualquier tipo de organización.

4º AUMENTAR LA CREDIBILIDAD: LA CERTIFICACIÓN.

Las “buenas intenciones”, el “trabajar para la accesibilidad”, no deberían ser suficientes, no deberían ser “elementos diferenciadores”.

Es por ello que algunas organizaciones comprometidas con la accesibilidad y que han desarrollado este enfoque de mejora continua de la accesibilidad en sus instalaciones y servicios, y que consideran que lo han implantado de una forma eficaz, han optado a la certificación del mismo, por presentarse a un “examen”: “proceso voluntario realizado por una entidad reconocida como independiente por las partes interesadas donde se da garantía escrita de que una empresa, producto o servicios es conforme con los requisitos especificados”.

www.ceis.es

CERTIFICACIÓN: proceso voluntario realizado por una entidad reconocida como independiente de las partes interesadas donde se da garantía escrita de que una empresa, producto o servicio es conforme con los requisitos especificados.

Fuente: UNE-EN 45020

Características del organismo certificador:

- ✓ Independencia e imparcialidad,
- ✓ Transparencia en el proceso de certificación
- ✓ objetividad
- ✓ competencia técnica
- ✓ Reconocimiento (validez y credibilidad)

Los requisitos técnicos tienen que ser:

- evaluables
- estar definidos en normas o especificaciones técnicas.

El agente evaluador (auditor) debe de poder demostrar su competencia en el proceso de certificación mediante formación y experiencia técnica.

“Las buenas intenciones no son suficientes, Accesibilidad Certificada = Compromiso demostrado”.

Esta definición de Certificación, establecida en la **Norma Europea EN 45020**, contiene una serie de elementos que elevan la credibilidad de dicho proceso de evaluación frente a otros esquemas de reconocimiento, premios, autodeclaraciones, sellos y distinciones que puedan existir:

- Los requisitos técnicos que se deben de cumplir tienen que estar especificados (escritos y ser conocidos por todos los intervinientes): deben de estar definidos en normas y / o especificaciones técnicas y ser evaluables.
- El organismo certificador debe de tener una serie de características, entre otras las siguientes:
 - Independencia e imparcialidad
 - Transparencia en el proceso de certificación.
 - Objetividad y competencia técnica
 - Reconocimiento en la sociedad.
 - Dar garantía escrita y pública (certificado) del desarrollo del proceso de evaluación.
- Los agentes evaluadores (auditores) deben de poder demostrar su competencia en el proceso de certificación mediante formación y experiencia técnica.

- La certificación en accesibilidad es un proceso voluntario que siempre debe de partir de la siguiente premisa: el cumplimiento de los requisitos legales de accesibilidad que sean de aplicación.

En definitiva, si la certificación cumplir dichos requisitos, la credibilidad de la evaluación aumenta.

5º PROYECTO GLOBAL DE ACCESIBILIDAD: UNA PROPUESTA METODOLÓGICA

Cuando una organización decide el realizar un proyecto global de mejora de la accesibilidad en sus instalaciones y servicios debe de abordarlo de una forma sistemática y con una metodología que garantice la consecución del mismo.

En las fases iniciales del proyecto habrán de tenerse en cuenta una serie de factores que condicionarán / orientarán el conjunto de actuaciones a realizar; entre otros factores a tener en cuenta se destacan los siguientes:

- Tener claro cuál es el objetivo y el alcance del proyecto.
- Ha de darse respuesta a las necesidades y diversidad de usuarios.
- Conocer cuál es la Normativa de accesibilidad aplicable
- Viabilidad técnica y económica
- Recursos humanos, materiales y temporales disponibles

La propuesta metodológica se debería desplegar en el desarrollo secuencial de las siguientes fases y actividades:



- Conocer de forma objetiva la situación actual respecto a la accesibilidad de sus instalaciones y servicios. Realizar un diagnóstico de accesibilidad con rigor técnico teniendo en cuenta el cumplimiento de los requisitos legales de accesibilidad que sean de aplicación así como los criterios DALCO establecidos en la Norma UNE 170001-1.

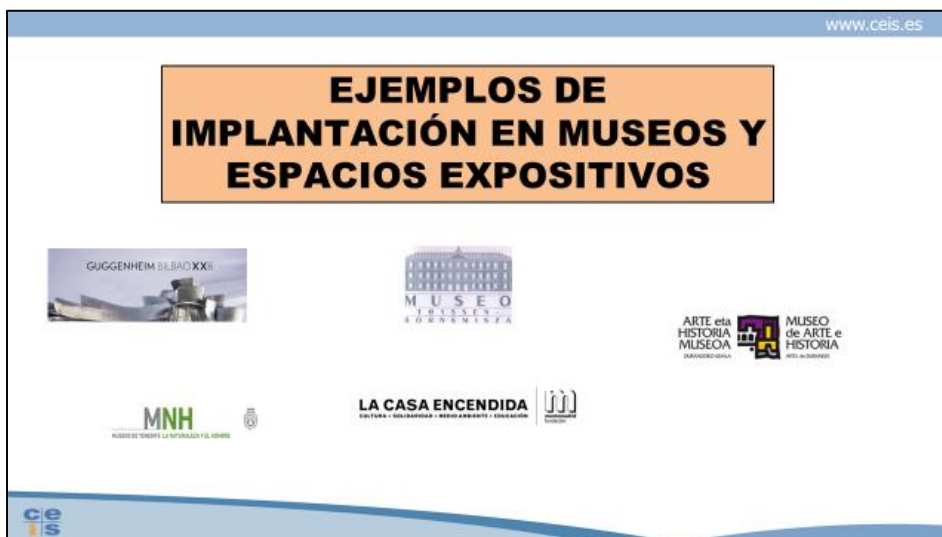
- Proponer soluciones eficientes para corregir las carencias y situaciones no conformes encontradas. Elaborar y llevar a cabo un Plan de Mejora de la accesibilidad que contenga y/o haga referencia a los siguientes aspectos:
 - o Jerarquización y criticidad de las actuaciones.
 - o Definir responsables de llevar a cabo las soluciones propuestas.
 - o Compromiso de plazos para su solución.
 - o Recursos y coste asociado, rendición de cuentas.
 - o Verificación final de la eficacia de la solución (“¿lo estamos haciendo bien?”). Esta actividad debería ser realizada por alguien distinto al que sea responsable de ejecutar la acción.
- Sensibilización y formación en accesibilidad. El factor relacional humano es fundamental en los proyectos de accesibilidad.
- Definir e implantar un Sistema de Gestión de la Accesibilidad de acuerdo a la Norma UNE 170001-2 y desarrollar el ciclo de mejora de la accesibilidad (ciclo PDCA) de acuerdo a las características específicas y particulares de cada organización (“traje a medida” teniendo en cuenta “el patrón normativo”)
- Prepararse para la evaluación externa (certificación) si se decide optar a dicho reconocimiento.

6º EJEMPLOS DE IMPLANTACIÓN EN MUSEOS Y ESPACIOS EXPOSITIVOS

Es indudable que en los últimos años se ha producido un avance sustancial en la mejora de la accesibilidad en los museos y centros culturales.

La sociedad actual, más abierta que nunca a la integración de las personas que cuentan con alguna discapacidad, demanda con fuerza que se cumplan los principios de igualdad y no discriminación. Asimismo se han producidos desarrollos tecnológicos y ayudas técnicas específicas que hacen más accesibles tanto las instalaciones como los contenidos culturales, permitiendo la participación de todos en los proyectos culturales y museísticos.

Dado que esta comunicación se enmarca dentro del eje “la gestión de la accesibilidad; una responsabilidad compartida”, se presentan como ejemplo de buenas prácticas aquellos museos y espacios expositivos que han desarrollado el esquema descrito en este artículo.



Aunque todas ellas tienen particularidades y actuaciones relevantes dignas de resaltar en el desarrollo e implantación de sus proyectos de accesibilidad universal en base a la Norma UNE 170001, se han elegido dos de ellas a modo de ejemplo y resumen de eficiencia en el despliegue del esquema propuesto.

MUSEO NACIONAL THYSSEN-BORNEMISZA (MADRID)

www.ceis.es

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA 25 1992-2017

ALCANCE DEL PROYECTO:

- > La visita guiada a las galerías de exposiciones permanentes y temporales.
- > Los servicios auxiliares prestados en el restaurante, cafetería, tienda, salón de actos y aula de educación.

- Acceso desde el exterior (jardín)
- Entrada principal al Museo (hall y mostradores)
- Movilidad vertical (escaleras y ascensores)
- Zona de exposiciones
- Servicios auxiliares
- Aseos (en todas las zonas)
- Emergencias y evacuación
- Página web
- Personal del Museo

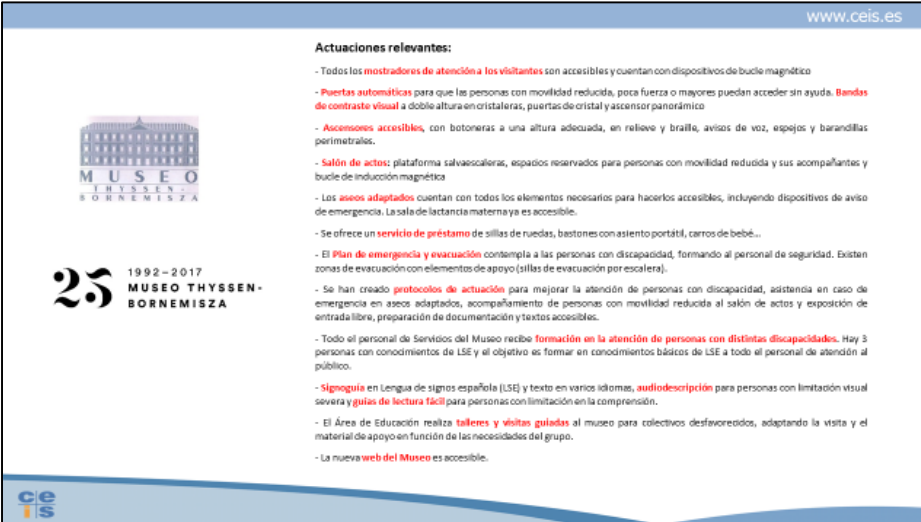
Primer museo de Madrid que obtiene el Certificado de Accesibilidad Universal concedido por AENOR

AENOR
Accesibilidad Registrada
UNE 170001

El museo ha puesto siempre un especial énfasis en su objetivo de difundir el arte, con programas dirigidos a involucrar a todo tipo de públicos en su proyecto cultural. Este objetivo continúa vigente, así como el de satisfacer la demanda de los visitantes y colaboradores bajo criterios de calidad, innovación y accesibilidad (“una cultura para todos”).

El compromiso es ser una referencia de calidad y accesibilidad en la oferta cultural española a través de una gestión transparente y eficiente.

En el año 2017, después de un proyecto integral de accesibilidad universal de más de dos años de duración, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza es el primer Museo de Madrid que ha obtenido el certificado de Accesibilidad Universal de AENOR para el alcance global de todas sus instalaciones.



www.ceis.es

Actuaciones relevantes:

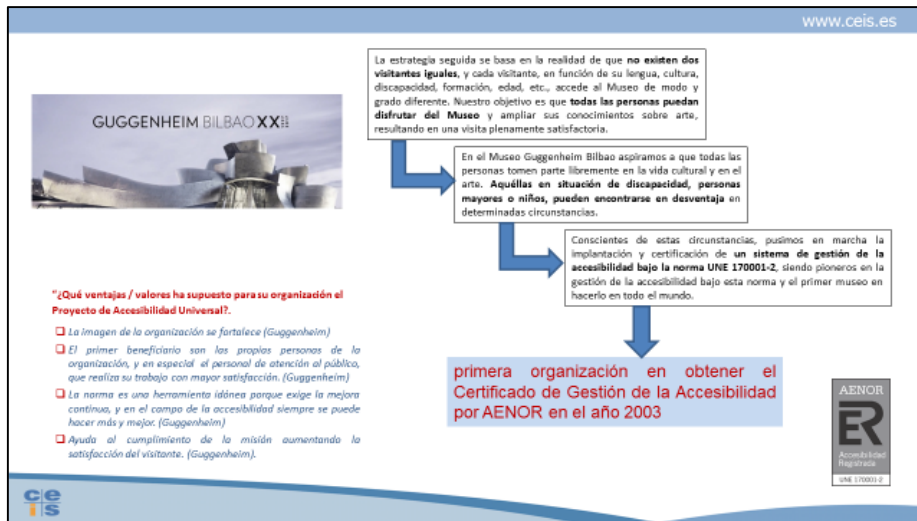
- Todos los **mostradores de atención a los visitantes** son accesibles y cuentan con dispositivos de bucle magnético
- **Puertas automáticas** para que las personas con movilidad reducida, poca fuerza o mayores puedan acceder sin ayuda. **Bandas de contraste visual** a doble altura en cristaleras, puertas de cristal y ascensor panorámico
- **Ascensores accesibles**, con botoneras a una altura adecuada, en relieve y braille, avisos de voz, espejos y barandillas perimetrales.
- **Salón de actos:** plataforma salvaescaleras, espacios reservados para personas con movilidad reducida y sus acompañantes y bucle de inducción magnético
- Los **aseos adaptados** cuentan con todos los elementos necesarios para hacerlos accesibles, incluyendo dispositivos de aviso de emergencia. La sala de lactancia materna ya es accesible.
- Se ofrece un **servicio de préstamo** de sillas de ruedas, bastones con asiento portátil, carros de bebé...
- El **Plan de emergencia y evacuación** contempla a las personas con discapacidad, formando al personal de seguridad. Existen zonas de evacuación con elementos de apoyo (sillas de evacuación por escalera).
- Se han creado **protocolos de actuación** para mejorar la atención de personas con discapacidad, asistencia en caso de emergencia en aseos adaptados, acompañamiento de personas con movilidad reducida al salón de actos y exposición de entrada libre, preparación de documentación y textos accesibles.
- Todo el personal de Servicios del Museo recibe **formación en la atención de personas con distintas discapacidades**. Hay 3 personas con conocimientos de LSE y el objetivo es formar en conocimientos básicos de LSE a todo el personal de atención al público.
- **Signoguía** en Lengua de signos española (LSE) y texto en varios idiomas, **audiodescripción** para personas con limitación visual severa y **guías de lectura fácil** para personas con limitación en la comprensión.
- El Área de Educación realiza **talleres y visitas guiadas** al museo para colectivos desfavorecidos, adaptando la vista y el material de apoyo en función de las necesidades del grupo.
- La nueva **web del Museo** es accesible.

Alguna de las actuaciones relevantes realizadas en dicho Museo:

- Todos los **mostradores de atención a los visitantes** son accesibles y cuentan con dispositivos de bucle magnético
- **Puertas automáticas** para que las personas con movilidad reducida, poca fuerza o mayores puedan acceder sin ayuda. **Bandas de contraste visual** a doble altura en cristaleras, puertas de cristal y ascensor panorámico.
- **Ascensores accesibles**, con botoneras a una altura adecuada, en relieve y braille, avisos de voz, espejos y barandillas perimetrales.
- **Salón de actos:** plataforma salvaescaleras, espacios reservados para personas con movilidad reducida y sus acompañantes y bucle de inducción magnética.
- Los **aseos adaptados** cuentan con todos los elementos necesarios para hacerlos accesibles, incluyendo dispositivos de aviso de emergencia. La sala de lactancia materna ya es accesible.
- Se ofrece un **servicio de préstamo** de sillas de ruedas, bastones con asiento portátil, carros de bebé...
- El **Plan de emergencia y evacuación** contempla a las personas con discapacidad, formando al personal de seguridad. Existen zonas de evacuación con elementos de apoyo (sillas de evacuación por escalera).
- Se han creado **protocolos de actuación** para mejorar la atención de personas con discapacidad, asistencia en caso de emergencia en aseos adaptados, acompañamiento de personas con movilidad reducida al salón de actos y zona expositiva.
- Todo el personal de Servicios del Museo **recibe formación en la atención de personas con distintas discapacidades**. Hay 3 personas con conocimientos de LSE y el objetivo es formar en conocimientos básicos de LSE a todo el personal de atención al público.
- **Signoguía** en Lengua de signos española (LSE) y texto en varios idiomas, **audiodescripción** para personas con limitación visual severa y **guías de lectura fácil** para personas con limitación en la comprensión.

- El Área de Educación realiza **talleres y visitas guiadas** al museo para colectivos desfavorecidos (personas con discapacidad intelectual o cognitiva, personas ciegas o con limitaciones visuales, personas con discapacidad auditiva, personas mayores, personas o grupos con riesgo de exclusión social), adaptando la visita y el material de apoyo en función de las necesidades del grupo.
- La nueva **web del Museo** es accesible

MUSEO GUGGENHEIM (BILBAO)



Desde su creación el Museo Guggenheim de Bilbao estableció como uno de sus objetivos prioritarios ser “UN MUSEO PARA TODAS LAS PERSONAS”, es decir: facilitar a todas las personas la accesibilidad a los servicios y actividades culturales para que puedan disfrutar del Museo y realizar una visita plenamente satisfactoria.

Dado que las personas en situación de discapacidad, personas mayores o personas en riesgo de exclusión social pueden encontrarse en desventaja, consideraron que ese segmento de potenciales visitantes debería ser un sector preferente hacia el que focalizar la gestión de su organización y de su oferta cultural y museística... y adoptaron la Norma UNE 170001-2 como marco de referencia para gestionar la accesibilidad de sus instalaciones y servicios.

Fue la primera organización en obtener el Certificado de Gestión de la Accesibilidad por AENOR en el año 2003 y sigue desarrollando planes anuales de mejora de la accesibilidad.



Alguna de las actuaciones relevantes realizadas en dicho Museo:

- **Audioguías** en 6 idiomas, **videoguías** en lengua de signos y subtítulos para personas con discapacidad auditiva.
- **Mostradores de atención al público** adaptados para PMR's y con bucle magnético.
- **Maquetas táctiles** del edificio y de las esculturas (Puppy y Mamá).
- Disponibilidad de sillas para niños, sillas portátiles, sillas de ruedas y mochilas portabebés.
- **Aseos accesibles** en todas las plantas. Cambiadores para bebés en planta 0 y 1ª planta.
- **Ascensores accesibles** que permiten el desplazamiento vertical a todos los visitantes del museo.
- **Servicios complementarios totalmente accesibles:** Tienda – librería, bar-cafetería y Restaurante: servicio de atención en todas sus mesas, carta de alérgenos e intolerancias alimentarias).
- **Auditorio** con espacios reservados para PMR's y bucle magnético.
- **Protocolos de actuación y asistencia** a personas con discapacidad.

Bibliografía:

- UNE 170001, Accesibilidad Universal. Parte 1, "Criterios DALCO para facilitar la accesibilidad al entorno". Diciembre 2007. AENOR
- UNE 170001, Accesibilidad Universal. Parte 2, "Sistema de Gestión de la Accesibilidad". Diciembre 2007. AENOR
- Guía de Accesibilidad. Un Museo para todas las Personas. Museo Guggenheim Bilbao. 2017 (Disponible en la Web de Museo)
- "La importancia de la Gestión de la Accesibilidad: Accesibilidad Dinámica vs Accesibilidad Estática". Trabajo fin de Master de D. Jose Fernando Garcia (III Máster en Accesibilidad para Smart City; La Ciudad Global).

Formación accesible en el ámbito de la cultura y el patrimonio de las personas con discapacidad intelectual: el caso de la Universidad de Málaga

Autoras:

M^a. Jesús Martínez Silvente. Directora de Secretariado de Atención al Estudiante de la Universidad de Málaga. Profesora Titular de la Universidad de Málaga. Departamento de Historia del Arte.

Gemma Rodríguez Infante. Directora de la Oficina de Atención a la Diversidad de la Universidad de Málaga. Profesora Asociada Departamento Psicología Evolutiva y de la Educación.

Resumen:

El arte y el patrimonio cultural son herramientas de gran valor en la inclusión social y el desarrollo personal de las personas con diversidad funcional. Su accesibilidad es una realidad que poco a poco están desarrollando las diferentes instituciones dirigidas al mundo del arte y la cultura. En este sentido podemos encontrar diferentes líneas u objetivos a seguir, desde la adaptación de las exposiciones a personas con diversidad funcional, la realización de talleres específicos y/o el desarrollo de proyectos artísticos protagonizados por este colectivo.

La Universidad de Málaga se ha sumado a las diferentes iniciativas ya existentes con la creación en el curso 2017-18 del Título Propio “Técnico Auxiliar en Entornos Culturales”. Ha sido uno de los 15 seleccionados a nivel nacional por Fundación ONCE a través de su “Convocatoria para el desarrollo de programas universitarios de formación para el empleo dirigido a jóvenes con discapacidad intelectual inscritos en el Sistema de Garantía Juvenil”.

Debido a su temática, así como a la población a la que va dirigida, se trata de un título pionero a nivel nacional, que pretende potenciar la inserción laboral del colectivo con discapacidad intelectual en el mundo de la cultura y del arte, dotándoles de las herramientas básicas para poder ejercer profesionalmente en museos y centros culturales.

A través de este curso, 17 jóvenes con discapacidad intelectual, reciben formación en habilidades emocionales y sociales, comunicación oral y escrita, herramientas digitales en entornos culturales, patrimonio cultural, artes plásticas y cultura visual y las funciones y programas de los departamentos educativos en los museos.

En el desarrollo de dicho título, se ha contado con la colaboración, a través de la exposición de sus actividades y obras al alumnado, del Museo Picasso de Málaga, el Centre Pompidou Málaga, el Museo Carmen Thyssen Bornemisza, el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, el Museo de Málaga, el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), el Museo Nacional del Prado, el Museo Centro de Arte Reina Sofía, Museo Nacional Thyssen Bornemisza, el Museo Carmen Thyssen Andorra, la Fundación, Casa Natal de Picasso, el Museo Ruso de San Petersburgo en Málaga y el Museo del Grabado Español Contemporáneo de Marbella.

Los alumnos finalizarán su formación con la realización de prácticas en diferentes museos de Málaga, donde podrán aplicar las diferentes competencias adquiridas durante el curso.

Objetivos:

- Favorecer la accesibilidad laboral al mundo del arte y la cultura de personas con discapacidad intelectual.
- Favorecer la autonomía y preparación laboral en entornos culturales de jóvenes con discapacidad intelectual.
- Proporcionar experiencias inclusivas y de normalización dentro de la Comunidad Universitaria y dentro de los museos y centros culturales.
- Favorecer la cohesión de la Universidad de Málaga con su entorno social y con el colectivo de personas con discapacidad.
- Promover la apertura de la universidad hacia las demandas sociales de formación y preparación laboral.
- Potenciar la Responsabilidad Social de la Universidad de Málaga.

Explicación:

INTRODUCCIÓN

La Universidad de Málaga, a través de su Oficina de Atención a la Diversidad, UMA Convive, ha desarrollado en el curso académico 2017-18, el título propio dirigido a jóvenes con discapacidad intelectual denominado "Técnico Auxiliar en Entornos Culturales"², un proyecto dirigido a fomentar la accesibilidad en los museos y el patrimonio cultural y artístico, desde el ámbito laboral y profesional.

Los jóvenes con discapacidad intelectual representan un grupo con especiales dificultades de inserción laboral, debido, en parte, a escasas o inexistentes

² Dicho título ha sido uno de los 15 proyectos seleccionados a nivel nacional para el desarrollo de programas universitarios de formación para el empleo de estos jóvenes, en el marco de la convocatoria de ayudas de Fundación ONCE. La iniciativa cuenta con el apoyo financiero del Fondo Social Europeo, a través del Programa Operativo de Empleo Juvenil (POEJ).

oportunidades de formación. A través de titulación se intenta fomentar la inserción laboral de este colectivo en una ciudad, Málaga, con un importante patrimonio histórico, que cuenta con 37 espacios museísticos y cuya actividad cultural genera más de 6.000 empleos directos e indirectos.

Junto a este objetivo, el curso, además, pretende también ser un medio de inclusión y convivencia, donde personas con y sin discapacidad compartan espacios de formación, socialización, de aprendizaje y crecimiento.

Este título tiene un carácter pionero, al ser el primero de sus características impartido en una universidad española y por proporcionar una cualificación profesional a personas con discapacidad intelectual para trabajar en museos y centros culturales. Así mismo, permite que personas con una gran vocación artística puedan recibir formación universitaria al respecto, pudiendo proseguir su desarrollo y aprendizaje vocacional.

En la realización de este proyecto, partimos de una concepción del arte y el patrimonio cultural como herramientas para la inclusión social y el desarrollo personal de las personas con diversidad funcional. Su accesibilidad es una realidad que poco a poco están desarrollando las diferentes instituciones dirigidas al mundo del arte y la cultura. En este sentido podemos encontrar diferentes líneas u objetivos a seguir, desde la adaptación de las exposiciones a personas con diversidad funcional, la realización de talleres específicos y/o el desarrollo de proyectos artísticos protagonizados por este colectivo. El acceso a la cultura desde su ámbito profesional, formativo y laboral ha de ser también uno de los pilares que sustenten las políticas inclusivas ya presentes en el mundo del arte.

Consideramos, y así se ha reflejado en dicho título, que las personas con diversidad funcional no sólo han de poder acceder al gran patrimonio cultural y artístico de su entorno, además también pueden y han de ser agentes activos en su producción, conservación y/o exposición.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

EMPLEO Y DISCAPACIDAD: FUNDACIÓN ONCE

El curso se engloba dentro de los “Programas universitarios de formación para el empleo de jóvenes con discapacidad intelectual, en el marco de la convocatoria de ayudas de Fundación ONCE. La iniciativa cuenta con el apoyo financiero del Fondo Social Europeo, a través del Programa Operativo de Empleo Juvenil (POEJ).

Como se define en la convocatoria, Fundación ONCE tiene como misión la inclusión social por medio de la formación y el empleo de las personas con discapacidad. Dentro de este colectivo, los jóvenes con discapacidad intelectual representan un grupo con especiales dificultades de inserción laboral, debido a su bajo nivel formativo por lo que es preciso la realización de actuaciones concretas para invertir esta situación y mejorar la empleabilidad de estos jóvenes.

Con el objetivo de implicar a las universidades, como agentes decisivos en la inclusión social, Fundación ONCE lanza esta convocatoria, pues, como bien afirman, diversas investigaciones señalan el valor de compartir espacios de formación, socialización, de aprendizaje y crecimiento entre alumnado con y sin discapacidad ya que supone un enriquecimiento mutuo.

Está demostrado que la formación de personas con discapacidad intelectual en el entorno universitario en competencias profesionales generales, contando con una titulación emitida por una Universidad, incide positivamente en su inserción laboral en diferentes sectores empresariales.

LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA Y SU COMPROMISO SOCIAL

La Universidad de Málaga viene desarrollando desde 2005, a través de su Servicio de Atención a la Diversidad, adscrito al Vicerrectorado de Estudiantes, un programa de intervención psicopedagógica de atención a las personas con discapacidad cuyos objetivos son garantizar la orientación educativa, y garantizar el acceso y el apoyo de estas personas durante el desarrollo de sus estudios universitarios.

Esta institución ha sido certificada en la categoría BEQUAL por su compromiso con la inclusión de las personas con discapacidad a través de su estrategia de gestión en diferentes áreas de la organización, como por ejemplo el área de Recursos Humanos, a través de procesos y procedimientos en los que se tiene en cuenta la gestión de la

diversidad entendida como fuente de talento. Además en el caso de la Universidad de Málaga es la primera institución pública certificada.

El Sello Bequal distingue a las empresas socialmente responsables con la discapacidad, ofreciendo una herramienta a las organizaciones para integrar políticas sobre discapacidad en todas las áreas de la empresa. Promueve la mejora continua y la visibilidad de buenas prácticas facilitando a sus grupos de interés su identificación como entidad socialmente comprometida.

En 2012 aprueba el Reglamento sobre la Atención Académica al Estudiante con Discapacidad en la Universidad de Málaga, en el Consejo de Gobierno del 20 de Diciembre de 2012 y publicado en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía nº 147, del 29 de Julio de 2013. El objeto de este Reglamento será regular las acciones de atención académica al estudiante con discapacidad en la Universidad de Málaga, y garantizar su derecho a la educación en igualdad de oportunidades.

Este mismo año, la Universidad de Málaga fue premiada en la séptima edición del Premio Andaluz de Buenas Prácticas en la Atención a las Personas con Discapacidad, que convoca la Consejería de Salud y Bienestar Social. A través de este premio se reconoce públicamente la labor de calidad realizada por personas físicas, entidades o instituciones públicas y privadas para la eliminación de todas las barreras que impiden el normal desenvolvimiento de las personas con discapacidad.

En 2014 la Universidad de Málaga fue premiada como finalista en la categoría "Orientación a clientes" en los prestigiosos premios Telefónica Ability Awards 2014, donde se reconoce a la entidad por desarrollar productos y/o servicios dirigidos a personas con discapacidad, convierten este grupo en un segmento rentable de mercado y/o consiguen con él una mayor satisfacción y fidelización.

MÁLAGA: CIUDAD CULTURA Y TURÍSTICA

Málaga es una ciudad que en los últimos años se ha ganado un puesto de privilegio como destino cultural en Europa gracias a su patrimonio histórico y a su oferta museística. Cuenta con 37 espacios museísticos, concentrados en su Centro Histórico, que reciben cada año unas 850.000 visitas y la actividad museística vinculada al turismo genera más de 6.000 empleos, directos e indirectos, en la ciudad.

Aparte de los museos y los centros culturales dotados de colección permanente – destacamos la reciente apertura del Museo de Málaga y la presentación de su colección de arqueología- la ciudad está al día de lo que ocurre en el arte actual mediante

numerosas exposiciones temporales de artistas internacionales como Marina Abramovic, Tracey Emin o Ai Wei Wei. Estos espacios han propiciado la creación de lugares alternativos (Espacio Cienfuegos, Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, Los Interventores, Casa Sostoa, etc.) y la recuperación de otros cuya actividad era más discreta (Alianza Francesa, Rectorado de la Universidad de Málaga o Ateneo de Málaga).

Por último, destacar que artistas de talla internacional como D*Face o Obey han intervenido, junto a artistas locales, en el proyecto MAUS en el SOHO de Málaga, regenerando un barrio, hasta entonces, deprimido. Como contraposición, las acciones llevadas a cabo en el Barrio de Las Lagunillas, han contado con artistas de la zona y ha surgido de la iniciativa vecinal. La iniciativa ha servido para que niños y mayores formen parte de un proyecto inclusivo y se sientan orgullosos del lugar en el habitan.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

1. Adquirir compromisos socio-laborales, que contribuyan a su inserción laboral en el ámbito de los museos y centros culturales.
2. Aplicar los conceptos, teorías y principios adquiridos en la resolución de problemas y toma de decisiones.
3. Desarrollar actitudes flexibles con capacidad de adaptación al cambio.
4. Adquirir habilidades de manejo de tecnologías de la información y la comunicación relacionadas con los entornos culturales, que les permitan resolver con eficacia tareas relacionadas con su trabajo.
5. Adquirir y manifestar habilidades sociales y emocionales necesarias para relacionarse con éxito en los diferentes entornos en los que se desenvuelvan para trabajar satisfactoriamente en equipo
6. Adquirir la capacidad de análisis y comprensión de las obras artísticas.
7. Desarrollar habilidades en diferentes artes plásticas.
8. Ampliar su conocimiento sobre el mundo del arte y de la cultura.
9. Conocer las funciones desarrolladas en los departamentos educativos de los museos o centros de arte.

PLANIFICACIÓN DEL CURSO

El Título consta de un total de 45 créditos europeos³, de ellos, 40 créditos se destinan a docencia teórica/práctica en centros docentes y 5 créditos a la realización de prácticas externas en centros culturales y museos.

El curso se imparte en la Facultad de Ciencias de la Educación, de lunes a jueves de 10.00 a 14.00 horas.

³ 450 horas de clase

Durante el desarrollo del curso, el alumnado contará con el acompañamiento en el aula y la tutorización de dos monitores.

Las horas totales presenciales del curso se reparten en diferentes actividades:

- Docencia presencial en el aula. Impartida por los ponentes del curso.
- Sesiones de tutorización y evaluación guiadas por el personal del curso.
- Participación en diferentes actividades culturales y académicas organizadas en la Universidad de Málaga, como la II Edición del Día del Estudiante o Bautizo de Submarinismo en la piscina de la UMA.
- Visita a diferentes centros culturales y museos de la ciudad.
- Prácticas en diferentes centros culturales y museos (Ateneo de Málaga, Contenedor Cultural de la Universidad de Málaga, Centro de Arte Contemporáneo, Museo Picasso Málaga, Vicerrectorado de Estudiantes de la UMA, etc.)
- Taller de Teatro con el Aula de Teatro de la UMA.

Se contará para la docencia de los diferentes módulos de personas relacionadas y de gran relevancia en el mundo del arte y de la diversidad funcional. Los cursos de los módulos de “herramientas en entornos culturales” estarán impartidos por dos ponentes con discapacidad visual profesionales del sector del arte y la cultura.

ALUMNADO

Como se establece en la convocatoria, los 17 jóvenes matriculados y seleccionados para la realización de este título son jóvenes con discapacidad intelectual que cumplen los siguientes requisitos:

- Tener una discapacidad intelectual con un grado igual o superior al 33% reconocida oficialmente por el Organismo competente de su Comunidad Autónoma.
- Edad comprendida entre los 18 y los 30 años.
- Estar inscritos en el Sistema Nacional de Garantía Juvenil de manera previa al inicio del curso.

Los participantes tienen habilidades académicas básicas de competencias mínimas en lecto-escritura y cálculo.

EVALUACIÓN

Para la obtención del título se exige:

- Asistencia a clase (al menos al 70%)
- Participación en las sesiones de seguimiento y evaluación realizadas por la coordinación del título.
- Evaluación positiva de los conocimientos y competencias adquiridas en los diferentes módulos. Realización de cuestionario de auto-evaluación sobre la materia impartida.

MÓDULOS

El curso ha sido diseñado con el objetivo de impartir una formación donde se desarrollen tanto habilidades y destrezas imprescindibles en el ámbito laboral, como contenidos relacionados con el mundo del arte y la cultura.

Los módulos impartidos son:

MODULO 1. DESARROLLO EMOCIONAL Y SOCIAL

Taller de Habilidades sociales.

Desarrollo de Habilidades Emocionales

Estrategias de aprendizaje.

MODULO 2. COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA

Lectoescritura.

Taller de comunicación oral.

MODULO 3. ORIENTACIÓN LABORAL

Orientación Laboral. Inserta Empleo (entidad de **Fundación ONCE** para la **formación** y el **empleo** de personas con discapacidad).

MODULO 4. HERRAMIENTAS EN ENTORNOS CULTURALES

Los recursos tecnológicos en los entornos culturales.

Herramientas digitales: softwares, webs, redes sociales.

MODULO 5. PATRIMONIO CULTURAL

Museología y Museografía.

Patrimonio cultural y artístico.

MODULO 6. ARTES PLÁSTICAS Y CULTURA VISUAL

Introducción a la Pintura.

Introducción a la Escultura.

Taller de Fotografía.

Taller de Dibujo.

Introducción al Cómic.

Taller de Teatro.

MODULO 7. LOS DEPARTAMENTOS EDUCATIVOS

Funciones desarrolladas en los departamentos educativos de los museos más relevantes de España.

MODULO 8. PRACTICUM

MUSEOS Y CENTRO CULTURALES COLABORADORES:

Entre sus docentes, el título cuenta con los profesionales de los departamentos educativos de los siguientes museos y centros culturales:

- Centro de Arte Contemporáneo de Málaga (CAC)
- Centre Pompidou (Málaga)
- Fundación Casa Natal de Picasso (Málaga)
- Colección del Museo Ruso San Petersburgo (Málaga)
- Museo Carmen Thyssen Málaga
- Museo Carmen Thyssen Andorra
- Museo d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA)
- Museo Nacional del Prado
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
- Museo Picasso Málaga
- Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid)
- Museo de Málaga
- Museo del Grabado Español Contemporáneo (Marbella)

Conclusiones:

Los títulos universitarios dirigidos a personas con discapacidad intelectual, proporcionan una oportunidad única de formación, sobre todo en ámbitos tan específicos como el arte y la cultura. Estas oportunidades, en el caso de las personas con discapacidad intelectual, suelen ser escasas, lo cual influye también en menores oportunidades de inserción laboral.

Este curso, no sólo pretende aumentar las posibilidades laborales, sino también, permitir un derecho básico como es el “aprendizaje para toda la vida”, ofreciendo el marco formativo idóneo para seguir avanzando en el desarrollo personal y de inclusión social de estos jóvenes.

A lo largo de este documento se ha intentado describir las características de este curso y su relevancia como agente de cambio social. No quisiéramos concluir sin haber agradecido la oportunidad de vivir esta experiencia junto a personas con capacidades extraordinarias y una gran motivación por aprender. Han sido un ejemplo y una lección para los miembros de la comunidad universitaria con un espacio formativo y de ocio común. Nos quedamos con una experiencia que ha propiciado el cambio de esquemas y conceptos sobre la discapacidad intelectual, enriqueciéndonos como comunidad de aprendizaje, como personas y como profesionales.

Concluimos con algunas frases de nuestros estudiantes, donde manifiestan lo que ha significado este curso para ellos:

“El curso me ha parecido una oportunidad muy grande, me ha gustado mucho (porque me gusta la pintura)...nunca pensé que me dieran la oportunidad de aprender y trabajar, y de demostrarle a la sociedad que podemos hacerlo y que estamos aquí. Es una pena que acabe.” Nieves

“Una experiencia muy buena para aprender cosas culturales, arte, una oportunidad para encontrar trabajo y me ha servido para tener más autonomía y autoestima. Me ha parecido corto” Luís.

“Para mí ha sido una experiencia muy reconfortante, tanto por las personas que he conocido como por el acercamiento al mundo laboral, ha sido un gran placer haberos conocido” Saray.

Bibliografía:

- Belmonte, M.L. y García, M.P. (2013). La escuela de vida, otra mirada a la discapacidad intelectual. En Revista Fuentes, nº 14, 2013, pp. 147-170.
- Borrás, G.M. (1996). Teoría del Arte I. Conocer el Arte. Madrid: Ed. Historia 16.
- Caballo C, Verdugo MA (2005). Habilidades sociales. Programa para mejorar las relaciones sociales entre niños y jóvenes con deficiencia visual y sus iguales sin discapacidad. Madrid: ONCE
- Cacho, S. (1995). El acceso a la cultura y a la educación para las personas con discapacidad. Ciudad de México. En Congreso Internacional. La Discapacidad en el Año 2000. (1º, 1995, México) Trabajos. Ciudad de México: Comité organizador, 1985. 269 pp.
- Caballo, V. (1999). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Barcelona: Siglo XXI.
- Domínguez A., García, J; Lavado, P. (coord.). (2015). Museos y accesibilidad. En HERMUS 16 [volumen VII, número 1], octubre-noviembre 2015, 176, pp.
- Domínguez, A., García, J, Lavado, P. (coord.). (2015). En y con todos los sentidos, hacia la integración social en igualdad. En Actas del Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- El Museo del Prado (1995). Historia y formación de sus colecciones. Guía didáctica. Madrid: Museo del Prado.
- Espinosa A. y Bonmatí C. (coord.) (2013). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio natural y cultural. Gijón: Ed. Trea.

- García J., Anardottir, H. y Antúnez C. (2012). El Proyecto Alzheimer MuBAM. Accesibilidad a través del Arte. SIAM III, Series de investigación Iberoamericana en Museología, Año 3. Vol.2. Museos y Educación. Universidad Autónoma de Madrid, pp. 191-199.
- García, J. (2012). Acciones de integración y accesibilidad social en el Museo de Bellas Artes de Murcia. I Congreso Internacional de Educación Patrimonial, Mirando a Europa: Estado de la cuestión y perspectivas de futuro. Comunicaciones. Instituto del Patrimonio Cultural de España, pp. 468-479.
- García, J. (2014). Estado de la cuestión de la inclusión social de personas con diversidad funcional psíquica en museos de España. II Congreso Internacional de Educación Patrimonial. Reflexionar desde las experiencias, Madrid: Instituto del Patrimonio Cultural de España pp. 879-888.
- García, J. (2014): Inclusión social en los Museos españoles para personas con Alzheimer. Algunas reflexiones y aportaciones al Seminario Internacional de Arte Inclusivo SIAI 2013. Libro de ponencias y comunicaciones. pp. 65-84. Almería: Universidad de Almería.
- González D' Ambrosio, Santiago (2008): Explora Guernica: unir los sentidos para conocer la obra clave de Picasso. Un programa educativo de accesibilidad para personas con discapacidad visual en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. En Integración: revista sobre ceguera y deficiencia visual; 53. pp. 46-57.
- Izuzquiza, D., Rodríguez, P. (2016): Inclusión de personas con discapacidad intelectual en la universidad. Resultados del Programa Promotor. En Siglo Cero. Vol 47 (4), nº 260. pp. 27-43.
- Izuzquiza, D., Egido, I. y Cerrillo, M. (2013): Diez años de formación para el empleo de personas con discapacidad intelectual en la universidad. Balance y perspectivas. En Revista Iberoamericana de Educación, nº 63. pp. 123-138
- Miguel, S Y Cerrillo, R. (Coord) (2010). Formación para la inclusión laboral de personas con discapacidad intelectual. Madrid. Pirámide
- Parker G., M., Blanch M., J., Ordenes S., M., & Navarro O., D. (2017). Inclusión laboral de personas en situación de discapacidad intelectual egresadas del programa diploma en habilidades laborales de la Universidad Andrés Bello: perspectiva de empleadores. Revista Chilena de Terapia Ocupacional, 17(1), 71-80. doi:10.5354/0719-5346.2017.46379

- Roca, E. (2007). Como mejorar tus habilidades sociales. Programa de autoestima, asertividad e inteligencia emocional. (3ª edición). Valencia: ACDE
- Verdugo MA. (1997). PHS: Programa de Habilidades Sociales. Programas conductuales alternativos. Salamanca: Ed. Amarú.
- Vallés, A; Vallés C. Programa de refuerzo de habilidades sociales. Madrid: Método EOS.
- Zubiar Carreño, Francisco J. (2004): Curso de Museología. Gijón: Ed. Trea.

Buenas prácticas de Accesibilidad en Museos e Instituciones Culturales

Autoras:

Elena Aparicio Mainar. Especialista en Educación de Museos y Accesibilidad.

Asesora de Accesibilidad del Museo Reina Sofía.

Elena Aparicio es Historiadora del Arte por la URV, museóloga por la UB, formada en educación de museos en el MoMA (NY) y en Accesibilidad en la UNIA. Desde 1995 promueve la participación activa y la inclusión efectiva a través del arte. Fue responsable de Accesibilidad del MPM durante 9 años. Organizó el III SIAI para la V Bienal Arte Contemporáneo de la Fundación ONCE 2014. Y desde 2016 asesora en Accesibilidad e Inclusión al MNCARS.

Xisca Rigo Pons. Psicóloga, Técnico de Accesibilidad y Miembro de la Asociación de Profesionales de la Accesibilidad Universal – ASEPAU.

(Persona con discapacidad visual).

Xisca Rigo es Psicóloga por la UIB y Técnico de Accesibilidad por la UCM. Es miembro de ASEPAU y colaboradora del proyecto MUSACCES desde 2016. Forma parte del equipo de investigadores del proyecto europeo ARCHES, en el que participan museos como el Victorian & Albert Museum de Londres, o el Thyssen-Bornemisza y el Lázaro Galdiano en Madrid. Ha sido profesora del título propio “Técnicos Auxiliares Culturales” para personas con discapacidad cognitiva en la UMA.

Resumen:

La creación e implementación de programas de Accesibilidad, integración e inclusión en la pluralidad de entidades culturales existentes, son una realidad (creada desde la necesidad y la evidencia) relativamente nueva.

Desde hace casi dos décadas, las acciones educativas de museos principalmente de artes y ciencias han generado proyectos que buscaban facilitar la inclusión efectiva a través del arte o la experimentación. Para ello se han propuesto estrategias integrales que potencien el desarrollo de las directrices de la Accesibilidad Universal, a través de dinámicas participativas multisensoriales basadas en el trabajo interdisciplinar, generado desde “el diseño para todos”.

En este caso, nuestra experiencia profesional en el entorno de la Accesibilidad Cultural, como programadoras y usuarias, nos ha permitido desarrollar una incipiente investigación sobre la realización de “buenas prácticas” en diversas instituciones nacionales, poniéndolas en contexto de la misma realidad a nivel internacional.

Programas como los anglosajones, cuyas entidades tienen integrados en plantilla equipos humanos y herramientas de accesibilidad individual, con oferta de servicios universal y atemporal, nos hace visualizar y reflexionar sobre uno de los caminos hacia los que hay que seguir avanzando.

El trabajo inicial para poner en marcha y diseñar programas estables de actividades para la diversidad y la inclusión, ha contado con el valioso asesoramiento de especialistas externos a los propios equipos. La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), la Fundación ONCE, Plena Inclusión, CESyA, ASOCIDE, CNSE, ACCAPS, ASEPAU, MUSACCES, etc., así como centros asistenciales de toda España (hospitales, asociaciones de enfermos mentales, centros de educación especial, ocupacionales, de atención temprana, etc.) y apoyos desde Fundación “la Caixa”, Fundación Vodafone, Fundación Telefónica o Fundación Repsol, son algunas de las más frecuentes.

Uno de los mayores retos que se plantean es adecuar las diferentes actividades y propuestas a la gran diversidad de capacidades y formas de comunicación que cada visitante requiere.

Por ello estamos participando en actividades de entidades como el Museu Nacional d’Art de Catalunya, el Museo del Prado, el Museo Reina Sofía, el Museo Nacional de Arqueología, el MACBA, la Fundació Joan Miró, el Museu Picasso Barcelona, el Museu Europeu d’Art Modern, el Museo Chillida-Leku, el Museu Municipal de Cerdanyola, el Palau Güell, el Museo Tiflológico, etc.; proyectos de investigación (ARCHES, MUSACCES) y actividades formativas específicas (Universidad de Málaga).

Centros culturales y artísticos que han desarrollado un especial compromiso con los colectivos de personas con discapacidad a través de programas participativos, herramientas digitales, acciones de facilitación a la lectura, equipos humanos especializados y propuestas interdisciplinares de accesibilidad física, cognitiva y sensorial. Un compromiso centrado en fomentar la natural integración, transformándolos en lugares accesibles, habituales y agradables para todos.

Referentes de inclusión y buenas prácticas, tanto para el mundo de la cultura y los museos, como para la red de colectivos y entidades vinculadas a personas con discapacidad de la comunidad social de proximidad.

Objetivos:

- Identificar y dar a conocer las “buenas prácticas” en Museos y entidades culturales nacionales e internacionales.
- Potenciar la proyección de los Museos como espacios comunes, comunitarios, creativos, multidisciplinares y accesibles.
- Visibilizar los ejemplos de actividades inclusivas de las programas educativos
- Mejorar el conocimiento y la difusión de la oferta de actividades culturales generadas desde los Museos y centros culturales y artísticos.
- Sensibilizar a la comunidad profesional tanto del ámbito de la discapacidad, accesibilidad, inserción social, como de los museos y centros culturales, de las posibilidades que ofrece la educación no formal, interdisciplinar y multisensorial.
- Intercambiar experiencias, propuestas y líneas de investigación y evaluación de los temas planteados.
- Identificar las necesidades y posibilidades de mejora y ser propositivos.
- Analizar la accesibilidad en museos y entidades culturales, desde la perspectiva de la experiencia de usuario.
- Conocer, de primera mano, las necesidades y demandas del colectivo de personas con discapacidad.

Explicación:

El arte es la forma más compleja de representación de objetos y personas y, a diferencia de cualquier otro objeto cotidiano, requiere tiempo, atención, esfuerzo, pensamiento e información para comprenderlo de un modo significativo. La psicología evolutiva, con Jean Piaget como uno de sus máximos referentes, constata que la acción de aprender ocurre a través de la interacción del individuo con su entorno físico y el ambiente que le rodea. A este aprendizaje de los elementos propiamente físicos se van sumando paulatinamente las imágenes visuales y mentales y los signos o sonidos que las representan.

Por otro lado, según Rudolf Arnheim, desde la infancia aprendemos a reconocer, clasificar y ordenar todo tipo de objetos, personas, actividades y fenómenos. El hábito de aprender mirando y escuchando se adquiere a una edad temprana, si bien los procesos de percepción visual y de desarrollo del pensamiento crítico son posteriores, complejos y laboriosos.

Las primeras imágenes que vemos, al igual que los primeros libros que nos leen, suelen ser sencillos para enseñarnos a hablar, escuchar y mirar. El hecho de que las imágenes y conceptos sean accesibles ofrece la oportunidad de descubrir los significados

pretendidos o principales por uno mismo, de forma autónoma. Si además se recurre al uso de objetos tridimensionales, escultóricos o táctiles, se está facilitando el acceso a los contenidos a personas con discapacidad sensorial.

Esta evidencia genera una necesidad en la sociedad en general y en los entornos culturales, educativos y artísticos en concreto. Por ello la creación e implementación de programas de Accesibilidad, integración e inclusión en la pluralidad de entidades culturales existentes, son una realidad relativamente nueva.

Para llevarlo a cabo se han propuesto estrategias integrales que potencian la sensibilización y el desarrollo de un compromiso efectivo con las directrices de la Accesibilidad Universal, a través de dinámicas participativas multisensoriales basadas en el trabajo interdisciplinar, generado desde “el diseño para todos”.

En esta investigación, en primer lugar, hemos detectado una serie de consideraciones previas que nos han facilitado la identificación de paradigmas en accesibilidad e inclusión en entidades sociales y culturales concretas.

Ante todo, para desarrollar e implementar de forma creciente y satisfactoria, programas educativos inclusivos, se requiere sensibilidad, compromiso y coordinación, por parte de los profesionales implicados. Requiere además, abordar la accesibilidad de manera transversal y aplicar los “Principios del diseño universal o inclusivo”.

Por otra parte, para hablar de accesibilidad cultural, debemos tener en cuenta una serie de aspectos generales a la hora de diseñar espacios y contenidos, en torno a las siguientes precisiones: actividades inclusivas y multisensoriales, visitas adecuadas a la diversidad, trabajo con ILSE, ayudas ópticas y de audio, iluminación adaptada, dispositivos sonoros y visuales, publicaciones orientadas por las pautas de la lectura fácil, diseño gráfico adecuado a las diversas necesidades (contenidos facilitados, colores y contrastes, tipo de letra y tamaño), etc.

Sin olvidar las herramientas específicas (adaptaciones y productos de apoyo) directamente relacionadas con la accesibilidad a la hora de facilitar el acceso a contenidos museísticos a personas con discapacidades sensoriales y cognitivas, como pueden ser: recursos táctiles (maquetas, réplicas, láminas en relieve, planos de situación, etc.), material de apoyo, textos en lectura fácil, macro-caracteres, macrotipos o braille, audioguías multimedia, audiodescripciones, signo-guías, web accesible, aplicaciones para dispositivos móviles, etc.

Finalmente, no podemos olvidar el capítulo de atención e información, a menudo el primer acercamiento al visitante. También es necesaria la formación específica de los equipos humanos, sobretodo del personal de atención al público, programadores, formadores y educadores, siendo ampliable a las áreas íntegras de programas públicos, difusión y a las direcciones artísticas de las entidades museísticas y culturales.

Pensamos en la importancia de escuchar a los usuarios en primera persona a través de su experiencia, conocimiento e identificación de necesidades y omisiones reales (físicas, cognitivas y sensoriales), afianzar e incrementar la continuidad de la oferta y mantener los recursos ya implementados.

Buenas prácticas

Para identificar las buenas prácticas de museos y entidades culturales estamos llevando a cabo una investigación basada en la experiencia y el trabajo de campo, a modo de “work in progress”: por ello estamos participando en actividades accesibles e inclusivas de entidades nacionales e internacionales.

Si nos centramos en esta práctica y nuestra participación llevada a cabo a lo largo de los dos últimos años, nos parecen especialmente significativos los programas y actividades accesibles de las siguientes entidades.

MUSEO TIFLOLÓGICO

El **Museo Tiflológico** es un espacio concebido para que sus visitantes puedan ver y tocar las piezas expuestas, aunque lo que realmente lo hace original y único es el hecho de ser un museo que nace por decisión de sus usuarios y diseñado por estos a la medida de sus necesidades.

En él se exhibe el patrimonio cultural de la ONCE y se desarrollan los programas de exposiciones temporales de obras de artistas ciegos y de extensión museística a través de la exposición itinerante de sus fondos.

Su objetivo es promocionar y satisfacer las necesidades culturales de las personas con discapacidad visual grave, así como servir de escaparate a los esfuerzos de integración y normalización perseguidos por la ONCE.

Su diseño arquitectónico está basado en la premisa de eliminar, cuando es posible, o minimizar, las barreras arquitectónicas que dificultan la movilidad y el acceso a las piezas.

La iluminación, el colorido de las paredes y su contraste con el resto de los elementos tienen como objetivo facilitar la orientación dentro de las salas a las personas con problemas visuales. Esta función orientadora se apoya en los elementos decorativos, como las columnas que enfatizan los vanos de paso o las perforaciones de los muros, y en los elementos funcionales: los estores, las puertas, etc., entre los que se busca el máximo contraste de colores, a la vez que se eligen tonos y materiales que eviten los deslumbramientos.



Las personas ciegas disponen, además, de sistemas orientativos táctiles, como la doble textura del pavimento, diferenciando la zona de circulación de la de exposición, y sonoros, como la información que facilitan los ascensores y las células fotoeléctricas que se encuentran tanto a la entrada general como en el acceso a cada una de las salas.

Toda la información escrita se ofrece en macrotipos y en braille; en cada una de las plantas se dispone de planos de orientación en relieve que facilitan el reconocimiento de los espacios.

Los fondos que se exhiben en el Museo se organizan en salas dedicadas a las maquetas de monumentos arquitectónicos, espacios que exhiben obras plásticas de artistas ciegos y con discapacidad visual grave, y las dedicadas a la exposición de material tiflológico.

Las obras expuestas cuentan con cartelas en Braille y códigos QR en las obras de la sala de exposiciones temporales, con información accesible a personas con ceguera o discapacidad visual a través de teléfonos móviles. Además, cuentan con Beeacons, balizas inteligentes de guiado diseñadas para facilitar a las personas con discapacidad

visual, la identificación y localización de objetos cercanos, mediante aplicaciones móviles.

MNAC

Del **Museu Nacional d'Art de Catalunya**, pionero en temas de educación y accesibilidad a nivel estatal ya que cuenta con un departamento de educación desde 1990, destacamos los llamados Programas comunitarios, articulados en 4 secciones.

Museo Espacio en común, centrado en la inclusión cultural y social. Dirigido a visitantes no habituales o personas que no pueden llevarlo a cabo de manera independiente.

Arte y salud mental, que desarrolla proyectos inclusivos en colaboración con la Asociación Susoespai, cuya directora Fina Alert es un referente destacado en el ámbito de la vinculación del arte y la enfermedad mental.



El mantenimiento y desarrollo de una gran Comunidad de práctica sobre Educación, Museos y Accesibilidad y la estrecha colaboración y creación de proyectos conjuntos con Apropa Cultura.

MNCARS

La labor que se lleva desarrollando en el área de Accesibilidad, del Departamento de Educación del **Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía** desde hace más de una década, cuenta con una altísima aceptación y participación. Un referente de inclusión y buenas prácticas, basado en la creación de actividades y contenidos desde los parámetros del “diseño para todos” que potencia la participación normalizada y accesible de todas las personas.

Por nombrar algunos ejemplos concretos presentamos la actividad inclusiva “*Visto y no Visto*”, visita guiada conjunta conducida por un educador ciego y una educadora

especialista en audiodescripción. Así como el programa específico ofrecido al colectivo de personas con discapacidad visual, articulado por visitas táctiles “*Museo a Mano*”, en el que los participantes pueden realizar la exploración táctil de obras originales en las salas del Museo y Visitas descriptivas con material de apoyo.



Y el programa para personas con Discapacidad Intelectual y del Desarrollo, generado desde la educación no formal, la comunicación no verbal y la interdisciplinariedad de las artes escénicas. “Si fuera un movimiento...” se basa en un proyecto de Patricia Ruz y Pablo Martín-Jones dónde la danza contemporánea y la música en directo conducen a los participantes a descubrir la colección del Museo de los años 40 y 50. “Salto al vacío” permite realizar ese desarrollo del pensamiento crítico a través de dinámicas circenses y “Actuar en la sombra” potencia la actuación teatral frente a obras performáticas y el desarrollo creativo colectivo desde el teatro de sombras.



MUSEO DEL PRADO

En el **Museo del Prado** el programa de accesibilidad tiene nombre propio, “*El Prado para todos*” y engloba proyectos específicos para personas con diversidad funcional, talleres interdisciplinares, cuentos con ilustraciones de Centros de Educación Especial, acciones teatrales inclusivas o la réplica en pictogramas del cuadro de Las Meninas de Velázquez.

Nombrar también las actividades para Personas Sordas, donde las visitas con ILSE y las diversas ayudas técnicas se complementan con la publicación de un boletín en LSE.

Destacar, sobretodo, el proyecto “*Hoy toca el Prado*”, en el que la reproducción en relieve y con audiodescripción de 12 obras del museo planteado inicialmente para Personas Ciegas o con Baja Visión, se ha convertido en un recurso accesible para muchos otros colectivos.



MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL

Entre 2008 y 2013 se desarrolló la reforma del edificio en el que se ubica el **Museo Arqueológico Nacional**, logrando que sus espacios se distribuyeran de manera más racional, resultasen más accesibles, dispusiesen del equipamiento tecnológico necesario respondiendo a criterios de confortabilidad y seguridad requeridos para hacer cómoda y placentera la estancia.

Tras su reapertura, el museo cuenta con “Estaciones táctiles” que presentan réplicas de una selección de obras para que todos los visitantes puedan tocar y admirar las texturas y formas de las piezas originales.

En enero de 2018 se implementó el programa “El Museo en tus manos”, centrado periódicamente en las diferentes temáticas de las estaciones táctiles, que se oferta para grupos reducidos de personas con discapacidad visual.

Dispone también, de una guía multimedia accesible, gracias al proyecto Áppside, de GVAM y la Fundación Orange.

Las aplicaciones, contienen subtítulos, siendo así accesibles para personas con discapacidad auditiva. Además, gracias al apoyo de Fundación CNSE, se ha incluido un recorrido en lengua de signos.

Cuentan también con audiodescripciones elaboradas con el apoyo de Fundación ONCE y Fundación Orange, para las “Estaciones táctiles”, que aportan las características visuales de estas obras, su procedencia y su contexto histórico y social.



MUSEU DE LA HISTÒRIA DE LA IMMIGRACIÓ

Y para completar esta breve referencia a las buenas prácticas en Museos, queremos aportar la experiencia pionera y el trabajo desarrollado por un centro de actividades relacionado con el hecho migratorio, la interculturalidad y su influencia social: el **Museu de la Immigració** de Sant Adrià del Besós, que desde su creación fue concebido como un espacio inclusivo. Es decir, desde su apertura cuenta con adaptaciones táctiles, maquetas y materiales en relieve, que se utilizan como herramientas didácticas inclusivas y favorece la accesibilidad para todos los visitantes.



Otros interesantes ejemplos de buenas prácticas como la oferta de los recorridos por la Colección MACBA. Bajo la superficie a personas con discapacidad sensorial y cognitiva del **Museu d'Art Contemporani de Barcelona**; las actividades para personas con discapacidad visual de la **Fundació Joan Miró**; el proyecto Accesibilidad e Inclusión

Social del **Museu Picasso Barcelona**; la trayectoria en accesibilidad del **Museu Municipal de Cerdanyola**, la reciente implementación de una nueva visita guiada del **Palau Güell** que se inicia con una magnífica maqueta del propio palacio, o la labor formativa específica del equipo del título propio “Auxiliar centros culturales” de la **Universidad de Málaga**, son experiencias y proyectos a los que ya hacen referencia otras comunicaciones y ponencias en este mismo Congreso.

Igualmente querríamos nombrar tanto al **Museu Europeu d’Art Modern** (Barcelona), como el **Museo Chillida-Leku** (San Sebastián), que a pesar de no contar con área ni programas específicos de accesibilidad permiten tocar todas las piezas escultóricas expuestas.

Y por último, queremos presentar dos proyectos de investigación en los que participamos activamente, centrados en temas de accesibilidad cultural:

ARCHES (Accessible Resources for Cultural Heritage EcoSystems), es un proyecto financiado por el programa europeo “Horizonte 2020”, que funciona como un laboratorio centrado en la creación de entornos inclusivos en el ámbito cultural, por medio del uso de la tecnología y la creación de nuevas herramientas digitales. ARCHES, se desarrolla en consorcio con socios procedentes de cuatro países europeos (Reino Unido, España, Serbia y Austria) vinculados con la gestión del patrimonio cultural y el desarrollo de tecnología. Este proyecto, que tiene una duración de tres años y culminará en octubre de 2019, busca desarrollar estrategias y herramientas que permitan acceder y disfrutar de los recursos culturales a cualquier persona, independientemente de sus capacidades sensoriales y cognitivas.

Mediante una metodología participativa y multidisciplinar que involucra a 13 socios, entre universidades, empresas y museos, se han centrado en desarrollar recursos TIC a partir de la detección de necesidades por parte de los grupos de usuarios especialistas participantes, con el objetivo de facilitar el acceso a las colecciones de seis museos europeos: **Museo Thyssen-Bornemisza, Museo Lázaro Galdiano, Victoria & Albert Museum, The Wallace Collection, Kunst Historisches Museum Wien y Museo de Bellas Artes de Asturias.**

Las sesiones de trabajo quincenales, se organizan en torno a varios grupos de trabajo. Los centrados en aplicaciones tecnológicas y juegos, aplicables a museos; los de lectura fácil y contenidos; los de localización y accesibilidad física y los de experiencia multisensorial y relieves táctiles.

Paralelamente, los socios tecnológicos, desarrollan nuevas tecnologías que son validadas por los grupos específicos de investigación con personas con discapacidad sensorial y/o cognitiva.

En este sentido, resaltamos nuestra participación como investigadores, profesionales de la accesibilidad, usuarios y validadores, centrada en conocer las herramientas que nos facilitan los museos implicados y en pensar cómo pueden mejorarse desde distintos ámbitos y realidades.

El Consorcio **MUSACCES**, por su parte, propone acciones de museología e integración social en un entorno de trabajo interdisciplinar contado con el apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y redefine los recursos formativos tradicionales. También investiga las distintas iniciativas y propuestas de accesibilidad a los museos puestas en marcha en España y otros países. Y recopila y analiza los intereses y las necesidades de cada uno de los tres colectivos destinatarios, respecto al patrimonio artístico del Museo del Prado, en relación al uso de dispositivos móviles y su conocimiento de nuevas tecnologías, así como sus intereses artísticos. Surge con el propósito de acercar el patrimonio artístico y cultural del **Museo del Prado** a colectivos con necesidades especiales de accesibilidad como personas ciegas, personas sordas y a quienes, por estar reclusos en instituciones penitenciarias, no pueden acceder a la Colección.

Integra a participantes de ámbito multidisciplinar pertenecientes a grupos de investigación de la Universidad Complutense de Madrid, de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), con la colaboración del Museo del Prado y otras empresas e instituciones.

Un ejemplo es el grupo INADOC (Innovative User INteraction to Accesible Digital Objects and Collections) de la UNED, un equipo multidisciplinar formado por investigadores expertos en modelos de accesibilidad y usabilidad, tecnologías de gestión de información, procesamiento automático del lenguaje natural y acceso a la información multimedia, y expertos en el diseño y seguimiento del uso de nuevas tecnologías en educación. Su labor en el Consorcio MUSACCES se centra en producir un modelo de recorrido accesible aplicado a cada temática seleccionada y en adaptar los contenidos al perfil destinatario de cada unidad didáctica accesible.

Concluimos este recorrido con dos referencias digitales que nos parecen relevantes no sólo a nivel de contenidos, sino también por el despliegue de recursos accesibles que facilita al visitante internauta.

La web **Agenda Cultura Accesible**. En ella se recopila la información actualizada de los eventos culturales accesibles de diferentes ciudades, con la colaboración del CESyA, la UC3M, el Real Patronado sobre Discapacidad y el CeRMI.

[<http://www.culturaaccesible.es>]

La web de la **Associació Catalana per a la Integració del Cec** (ACIC), que en su agenda cultural, recopila información de eventos culturales accesibles, fundamentalmente que se llevan a cabo en Cataluña.

[<http://www.webacic.cat/ca/agenda/agenda.php>]

Referentes de inclusión y buenas prácticas, tanto para el mundo de la cultura y los museos, como para la red de colectivos y entidades vinculadas a personas con discapacidad de la comunidad social de proximidad.

Consideraciones finales

En este camino hacia la Accesibilidad Universal en la cultura, teniendo en cuenta la diversidad de capacidades y formas de comunicación que cada visitante requiere, creemos que se plantean una serie de retos de cara al futuro:

- Conseguir incorporar el concepto de accesibilidad como un elemento transversal en museos e instituciones culturales en general.
- Contar con los colectivos de personas con discapacidad para diseñar productos y servicios con el fin de que éstos se adecuen a sus necesidades e intereses.
- Mejorar la difusión de programas, actividades y elementos de accesibilidad implementados en las entidades museísticas, con el fin de que los visitantes se puedan beneficiar del importante esfuerzo, profesional y económico, que se viene realizando en pro de la accesibilidad.
- Tratar de buscar una estandarización de herramientas y elementos de accesibilidad, con el fin de facilitar el acercamiento y disfrute de los destinatarios al patrimonio cultural.

En definitiva, conseguir la normalización de la cultura inclusiva.

Conclusiones:

En la actualidad, existen ya un número significativo de entidades culturales y artísticas que han desarrollado un especial compromiso con los colectivos de personas con discapacidad a través de programas participativos, herramientas digitales, acciones de facilitación a la lectura, equipos humanos especializados y propuestas interdisciplinares de accesibilidad física, cognitiva y sensorial. Fomentando la inclusión, lograremos convertirlos en lugares accesibles, habituales y agradables para todos.

Creemos que la estrategia a seguir debería centrarse en intervenir en el entorno, sensibilizar a la población y proporcionar herramientas a las personas con discapacidad. En este sentido, consideramos imprescindible contar con personas con discapacidad en los procesos.

Cabe destacar el relevante papel de las TIC accesibles, apps, páginas web, etc., que, sin duda, suponen un avance y la aplicación de nuevas herramientas que faciliten la autonomía e inclusión de personas con discapacidad.

No podemos olvidar que, la accesibilidad es un derecho, una oportunidad de negocio, un elemento de calidad y una obligación legal.

Finalmente, consideramos importantísimo aglutinar la información actualizada sobre accesibilidad en museos, en un espacio común (web, app, etc.) con el fin de que los visitantes puedan tener acceso a las actividades y medidas de accesibilidad que ofrece cada entidad cultural, previamente a la realización de su visita.

A lo largo de nuestra investigación hemos podido constatar que existe un cambio muy importante en el concepto de accesibilidad en torno a los museos: ya no se habla únicamente de accesibilidad arquitectónica, sino que se tiene en cuenta la accesibilidad sensorial y cognitiva. Ciertamente es que, no siempre se aborda la accesibilidad de manera transversal, teniendo en cuenta todos los eslabones de la cadena de la accesibilidad. En este sentido, creemos que la figura del Coordinador técnico de accesibilidad, como integrante del equipo de profesionales del museo puede contribuir a que todos podamos disfrutar del arte, independientemente de nuestra diversidad de capacidades.

No olvidemos que las medidas de accesibilidad que se implementan resultan imprescindibles para el colectivo de personas con discapacidad, pero, en algún momento de nuestra vida, todos vamos a beneficiarnos de ellas.

Bibliografía:

- AMMA, Asociación de Museólogos y Museógrafos de Andalucía: **Accesibilidad y museos. Divulgación y transferencia de experiencias, retos y oportunidades de futuro**. Editado por la AMMA, la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales (AAIICC) y el Museo Arqueológico de Sevilla. 2018
- ARNHEIM, Rudolf: **Arte y percepción visual**.
- Alianza Forma, núm. 3. Madrid, 2002
- BOSCH, Eulalia: **El placer de mirar**. El museo del visitante. Editorial Actar. Barcelona, 1998
- ESPINOSA RUIZ, Antonio y GUIJARRO CARRATALA, Diana: **La Accesibilidad al Patrimonio Cultural**. Universidad de Alicante, 2005.
- GRATACÓS MASANELLA, Rosa: **Otras Miradas. Arte y ciegos: tan lejos, tan cerca**. Ediciones Octaedro. Barcelona, 2006 (1ª edición)
- HERNÁNDEZ NAVARRO, Evelio Montes López: Integración: **Revista sobre ceguera y deficiencia visual**, ISSN 0214-1892, Nº. 40, 2002, págs. 21-28
- LIDÓN BELTRÁN MIR, Carmen: **“Estrategias para un desarrollo cognitivo a través de la apreciación artística”**, en *Arte, Individuo y Sociedad*, nº 7. Universidad Complutense de Madrid, 1995, pp. 21-30
- LÓPEZ MELERO, Miguel: **El proyecto Roma. Una experiencia de educación en valores**. Ediciones Aljibe. Málaga, 2003
- VV.AA: **Criterios técnicos de accesibilidad al patrimonio cultural para personas con discapacidad visual**. Documento técnico. ONCE - Dirección de Autonomía Personal, Atención al Mayor, Juventud, Ocio y Deporte. Madrid, 2016
- VV.AA: **Exposicions accessibles. Criteris per eliminar les barreres de la comunicació i facilitar l'accés als continguts**. Ajuntament de Barcelona. Barcelona, 2016
- VV.AA.: **Museos abiertos a todos los sentidos. Acoger mejor a las personas minusválidas**. ONCE y Ministerio de Cultura. Madrid, 1994

Fuentes digitales:

- <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2652163>
- <http://es.calameo.com/read/0019061757482dbea5e3f>
- <https://etpmuseos.com/>
- <http://museo.once.es/>
- <http://www.arches-project.eu>

- <http://www.culturaaccesible.es/>
- http://www.españacultura.es/export/sites/cultura/publicos/guias_accesibilidad/Monumentos_Museos_Accesibles.pdf
- <http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/documentos.html>
- <http://www.mat.ucm.es/~jesusr/expogp/maq.html>
- https://www.msssi.gob.es/ssi/discapacidad/docs/estrategia_cultura_para_todos.pdf
- <http://www.musacces.es>
- <http://www.museoreinasofia.es/educacion/accesibilidad>
- <http://www.museunacional.cat/ca/accessibilitat>

La inclusión incardinada. Programas en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria)

Autores:

Marta Macarena Reyes Rodríguez. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Cabildo de Gran Canaria).

Carlos Castro Comesaña. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Cabildo de Gran Canaria).

Nélida Saavedra Pérez. Eulen S.A.

Saulo Ruiz Díaz. Eulen S.A.

Begoña Ramos Alonso. Entretíteres / Eulen S.A.

Carmen Gloria Rodríguez Santana. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Cabildo de Gran Canaria).

Macarena Reyes y Carlos Castro, como integrantes del equipo técnico del **Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada**, coordinan y desarrollan los programas públicos y educativos en este centro; Nélida Saavedra es educadora, además de desempeñar las funciones de coordinación de los servicios de didáctica y atención al público que son prestados por Eulen S.A.

Saulo Ruiz es educador; Begoña Ramos es educadora y titiritera; Carmen Gloria Rodríguez es conservadora de museos y en la actualidad desempeña el cargo de directora-conservadora.

Resumen:

El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria) investiga, conserva y difunde uno de los yacimientos más singulares del archipiélago canario. Desde su apertura, este equipamiento tenía entre sus objetivos prioritarios la accesibilidad física, sensorial, intelectual y emocional. El primer objetivo se centró en lograr que el parque arqueológico fuera accesible para personas con movilidad reducida, que se consiguió con la ejecución de un proyecto arquitectónico audaz que incorporó un recorrido por el yacimiento en el que las pasarelas y los ascensores solventaron con eficacia el desafío (Rodríguez Santana et al., 2008).

Más allá de los mandatos recogidos en la legislación, la atención a la diversidad es una convicción que incumbe al diseño y desarrollo de programas públicos y educativos, a la vez que genera una reflexión continua sobre cómo abordarlos. Esta práctica de auto-evaluación se fundamenta en la experiencia diaria y se complementa con el programa

de estudios de público realizado en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid (Asensio, Rodríguez Santana y Sáenz 2012).

El tránsito emprendido por los agentes sociales para alcanzar la plena inclusión ha supuesto, generalmente, trabajar desde la integración (Espinosa y Bonmatí, 2015). Este camino también se sigue en Cueva Pintada, pues la praxis apunta a que las estrategias de integración constituyen un auténtico laboratorio de experiencias que facilitan alcanzar esa anhelada inclusión (Asensio, 2017). Es más, este último objetivo, en ocasiones, responde más a una aspiración del museo que a las demandas específicas de este público diverso que, en algunos casos, prefiere mantenerse en su zona de confort.

Entre las propuestas para la atención a la diversidad, se destacan cuatro programas transversales:

1. Rasgos de mujer. Modelando la figura humana, un taller que aúna patrimonio y género. Se trata de una experiencia significativa con distintos grupos sociales: centros ocupacionales, personas sin hogar, colectivos en terapias de desintoxicación, etc.
2. Cueva Pintada en familia, una visita taller que forma parte de los programas permanentes de profundización con el objetivo de favorecer el ocio creativo intergeneracional. El esfuerzo compartido entre un centro especializado en LSE, las educadoras del museo y una actriz titiritera hizo posible una actividad inclusiva de familias con discapacidad auditiva.
3. Cueva Pintada en la noche, en el que las artes escénicas y el patrimonio se funden en un sólido binomio. La participación de personas con diversidad funcional auditiva en la actividad para público general se realizó con la colaboración de otras áreas del Cabildo de Gran Canaria.
4. El Programa de prácticas en Cueva Pintada supuso la acogida al museo de personas con discapacidad intelectual de un ciclo de Formación Profesional Básica Adaptada. La fórmula administrativa: un convenio de colaboración entre el Cabildo Insular y la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.

Estos programas suponen un excelente banco de experiencias que permiten afianzar, desde la praxis, las líneas de actuación estratégica en materia de inclusión para los próximos años. Uno de esos ejes es ya una realidad: estos colectivos diversos se han incorporado al proyecto de renovación museológica en Cueva Pintada, tanto en programas analógicos como en programas digitales (Asensio et al, 2018).

Objetivos:

El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada, como museo al servicio de la sociedad y su desarrollo, se plantea una serie de objetivos, a medio y largo plazo, que tienen como meta la accesibilidad universal:

- Conocer al público que realiza visitas y participa en los programas públicos y educativos: cuáles son sus intereses, cómo se produce el aprendizaje en este contexto y cuál es el grado de comprensión de los mensajes expositivos.
- Crear un espacio colaborativo donde el personal del museo y las diferentes instituciones y colectivos compartan estrategias que fomenten la inmersión de las personas en el patrimonio.
- Fomentar el desarrollo de experiencias que contribuyan a la inclusión real y efectiva.
- Reflexionar sobre la práctica que se lleva a cabo para la atención a la diversidad.
- Contar con la sociedad en la planificación estratégica del museo. Esta participación se concibe en varios planos, ya para la elaboración del nuevo proyecto museológico, ya para el diseño y puesta en práctica de programas educativos o de ocio creativo.

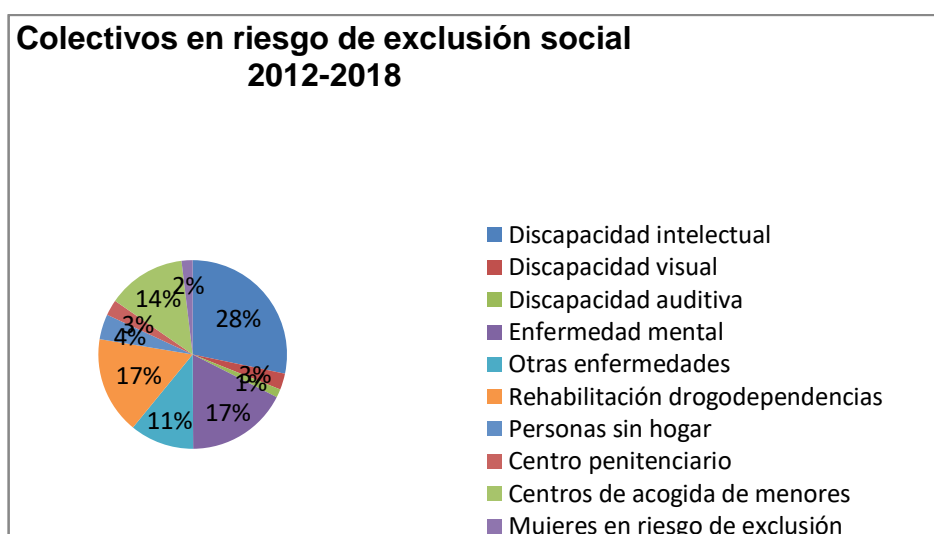
Explicación:

El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria) investiga, conserva y difunde uno de los yacimientos más singulares del archipiélago canario. Desde su apertura, este equipamiento tenía entre sus objetivos prioritarios la accesibilidad física, sensorial, intelectual y emocional. El primer objetivo se centró en lograr que el parque arqueológico fuera accesible para personas con movilidad reducida; se consiguió con la ejecución de un proyecto arquitectónico audaz que incorporó un recorrido por el yacimiento en el que las pasarelas y los ascensores solventaron con eficacia el desafío. El segundo objetivo consistió en incorporar al proyecto museográfico, desde los primeros compases de su elaboración, un capítulo específico dedicado al desarrollo de programas públicos y educativos. La asunción de esta línea estratégica ha permitido planificar la actuación en esta materia, especialmente sensible, al tiempo que se incorporaban los distintos postulados teóricos que han enriquecido y transformado los planteamientos iniciales (Sáenz Sagasti et al., 2010;). En cualquier caso, es claro que, para Cueva Pintada, más allá de los mandatos recogidos en la legislación sobre accesibilidad, la atención a la diversidad es una convicción que incumbe al diseño y desarrollo de programas públicos y educativos, a la vez que genera una reflexión continua sobre cómo abordarlos.

Esta práctica de autoevaluación se fundamenta en la experiencia diaria y se complementa con el programa de estudios de público realizado en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid (Asenjo et al., 2017; Asensio Brouard et al., 2011; 2012a), que constituye una de las prioridades de la línea de investigaciones aplicadas

a la presentación y difusión de esta institución. El interés por los públicos ha permitido conocer no sólo los perfiles estructurales y funcionales de las personas que visitan y participan de las actividades del museo, sino cuál es el grado de satisfacción con respecto al equipamiento y sus servicios, además de valorar la comprensión de los mensajes expositivos, y generar programas participativos (Asensio & Pol, 2018).

Adentrándonos de lleno en el asunto que nos ocupa: los colectivos en riesgo de exclusión social, tanto en el ámbito educativo como en el ámbito de intervención social, la gráfica 1 presenta el perfil de estos públicos que han visitado el museo o participado en sus actividades en los últimos seis años.



Gráfica 1. Representación de la frecuencia relativa de los tipos de colectivos en riesgo de exclusión social que han participado en programas en el MPACP (septiembre de 2012 - abril de 2018).

Esta representación ilustra una mayor presencia de personas con discapacidad intelectual (28%), seguida de personas que presentan algún tipo de trastorno mental (17%) y personas que están inmersas en programas de rehabilitación de drogodependencias (17%). Las personas con discapacidad auditiva tienen una menor representación (1%).

Un estudio realizado en el último trimestre del año 2011, que se centró en los públicos con Necesidades Educativas Especiales (NEE) que realizaron la visita al museo y al parque arqueológico, fue clave para reconducir algunos planteamientos de estos programas. El procedimiento consistió en el diseño de auto-cuestionarios especialmente dirigidos al conjunto de profesionales que desempeñaban las tareas de mediación de los distintos colectivos. La muestra contó con un total de 35 cuestionarios. Entre los grupos objeto de análisis, aquellos con discapacidad intelectual suponían el 31,4% de

los casos. El 22,9% presentaba discapacidad, sin especificar ninguna en concreto; el 5,7% estaba formado por personas con Trastorno de Espectro Autista (TEA) y discapacidad intelectual; por último, el 2,9% de los grupos estaban integrados por personas con autismo y Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD).

El cuestionario incluía seis escalas de satisfacción con cuatro opciones de respuesta. Los usuarios podían contestar si les había parecido muy mal, mal, bien o muy bien la organización, los contenidos, el perfil de los guías, el desarrollo, la comunicación y los recursos de la visita al museo.

Para cada pregunta se realizó la media de satisfacción, que va de 0 a 3. Para un análisis más detallado se elaboró también la media de 0 a 10.

	La organización ha sido buena	Los contenidos impartidos son acertados	Las personas que han realizado la actividad tienen un perfil adecuado a estos públicos	El desarrollo de la actividad ha sido adecuado	La comunicación se adapta al nivel cognitivo	Los recursos son apropiados
Media (De 0 a 3)	2,71	2,71	2,74	2,63	2,57	2,63
Media (De 0 a 10)	9,05	9,05	9,14	8,76	8,57	8,76

Tabla 1. Índice de satisfacción de las personas mediadoras de grupos con NEE.

Se preguntó si algún aspecto de la actividad merecía un suspenso y, en este sentido, el 62,9% no calificó nada con un suspenso. El aspecto peor puntuado de todos fue la lejanía del museo con respecto a sus centros, así un 17,1% opinaba que el museo está muy lejos. Este último comentario es difícilmente salvable pero sí ha sido objeto de mejora la observación de que las guaguas tienen difícil acceso hasta la entrada del museo y centro museístico.

Cuando se preguntó a las personas que acompañaban a los grupos por las mejoras que propondrían para que el museo fuera realmente cómplice de sus necesidades, el 37,1% de la muestra no contestó, pero el resto ofreció respuestas interesantes y con

apreciaciones muy variadas. El 8,6% propuso más participación e interacción durante la visita. Desarrollar más actividades lúdicas, así como realizar talleres *educativos*, dramatizaciones y adecuar *el nivel* a las personas con NEE lo proponía un 5,7% en cada caso. Añadir más medios audiovisuales y animadores *disfrazados*, incorporar materiales en relieve para las personas ciegas, subtítulos en los vídeos, representaciones más didácticas, talleres de cerámica, títeres, vídeos adaptados, enseñar los trabajos de arqueología en el campo, realizar actividades gastronómicas, juegos, simulaciones, juegos de roles, artesanías... completan el corolario de peticiones de las personas que respondieron al auto-cuestionario.

Al analizar los resultados de estos estudios de públicos, tanto de colectivos en riesgo de exclusión social como de otros colectivos menos vulnerables, han contribuido al diseño de un conjunto de propuestas que parten de una serie de ejes transversales como aliados para conseguir que este museo sea un espacio donde las personas, independientemente de su condición social y económica, y de su capacidad, puedan sentir la historia.

A continuación se expone cuatro acciones que constituyen un banco de experiencias en el gradual proceso de inclusión en el que está inmerso el equipo del museo.

1. Actividades integradoras con perspectiva de género

Cuando se materializó el proyecto museológico del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada, no hay duda de que los planteamientos de la arqueología feminista se habían introducido en los diferentes espacios de presentación. Esta realidad supuso que esta perspectiva de género estuviera presente en todo el discurso expositivo. Este recae en un personaje histórico: Arminda, hija del último *guanarteme* o rey de la isla antes de la conquista castellana. A ello, se suma la cuidada selección de los bienes de la colección, la no utilización de un lenguaje sexista, la presencia de imágenes que procuran no generar estereotipos y una representación igualitaria en los diversos soportes (ilustraciones, audiovisuales, textos...) (Prados Torreira y López Ruiz, 2017).

En los programas públicos y educativos esta perspectiva se refuerza con un itinerario temático y, desde el año 2012, con el taller *Rasgos de mujer. Modelando la figura humana*. Su diseño surge como respuesta a una de las demandas del personal mediador de los colectivos con necesidades educativas especiales, y tiene entre sus objetivos aproximar las terracotas prehispanicas a sus participantes (Onrubia Pintado *et al.*, 2000). Hay que tener en cuenta que entre estas figurillas de barro destacan, por número y calidad técnica, las femeninas.

El diseño del taller se hizo pensando en públicos diversos y preveía tres momentos de puesta en marcha.

- Fase 1 (2012 - 2013): el taller se dirigió a colectivos con diversidad funcional.
- Fase 2 (2014 - 2016): progresivamente se fue ampliando el abanico de colectivos participantes, que incluía a personas mayores, colectivos de igualdad, personas sin hogar y en rehabilitación de drogodependencias.
- Fase 3 (2017 - 2019): por último se está invitando a participar a los centros educativos, especialmente de secundaria.

La metodología del taller cuenta con dos tareas claras: la primera de ellas, se realiza en el aula didáctica del museo, y permite la detección de ideas previas a partir de una actividad con el barro, cuya plasticidad lo convierte en un material idóneo para el despliegue de la creatividad (foto 1). Este taller surge de un dilema planteado: cuando un profesional de la arqueología se encuentra con una terracota ¿cómo determina su sexo? Esta formulación genera un ambiente donde la “barreras de los tabúes” dan paso a la “tímida desinhibición”. La segunda tarea se desarrolla en la sala de exposición permanente del museo donde, mediante el diálogo, se establecen las conexiones entre las piezas creadas por los y las participantes con las realizadas por las poblaciones prehispánicas, en las que, además, las mujeres eran las artesanas del barro.

La implementación de esta actividad por fases, en las cuales se han ido diversificando los públicos, hace que esta actividad integradora proporcione claves en las estrategias que se deben desarrollar para el acercamiento al patrimonio desde las diferentes capacidades y motivaciones.



Foto 1. Un momento del desarrollo del taller Rasgos de mujer, modelando la figura humana. En este caso, con el Centro Ocupacional de Gáldar. (Foto: Gustavo Martín).

2. El esfuerzo compartido generador de acciones inclusivas

Como parte de los programas permanentes de profundización, el museo cuenta desde 2013 con una visita taller que tiene como objetivo principal favorecer el ocio creativo intergeneracional. Si bien las familias están presentes en este museo desde su apertura (en especial, con las representaciones de títeres), *Cueva Pintada en familia* se ha convertido en un referente en la oferta cultural de la isla destinada a este tipo de público.

A las primeras convocatorias asistió un mayor número de madres (80%) que de padres, pero ya desde el primer año de implementación del programa, esta distancia numérica se redujo considerablemente. El hecho de incluir varias temáticas en este programa contribuyó a la fidelización de las familias que se inscriben en las diferentes convocatorias. El siguiente desafío fue el de implicar a varias generaciones (Domínguez Arranz, García Sandoval y Lavado Paradinas, 2015).

La solicitud por parte de un centro especializado en la enseñanza de lengua de signos española para la participación en *Cueva Pintada en familia* de personas con discapacidad auditiva y familias oyentes, generó un trabajo previo donde se involucró tanto al museo como al centro de formación en una experiencia piloto para el equipo del museo. La fase previa al desarrollo de la actividad constó de dos sesiones formativas en las cuales las educadoras del museo impartieron los contenidos y explicaron la metodología de la actividad a la intérprete de LSE y esta, a su vez, realizó un taller de aproximación a la LSE. En esta labor preparatoria, así como en el desarrollo de la actividad, la intervención de la actriz titiritera que da vida a Arminda, signando algunos momentos del recorrido por el yacimiento, convierte, una vez más, a este personaje en un excelente recurso didáctico (foto 2).



Foto 2. Un niño se abraza al títere de Arminda durante el desarrollo del programa *Cueva Pintada en familia* (Foto: Gustavo Martín).

Otra de las actuaciones que presentamos, en esa búsqueda para que las colecciones del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada sean interpretadas desde diferentes ámbitos de la creación, fue el diseño de unas visitas nocturnas en las que las artes escénicas y el patrimonio se funden en un sólido binomio. Este programa público cuenta con intervenciones musicales, danza y teatro breve que incrementan el encanto de unos recorridos donde el mundo mágico y religioso son fuentes de inspiración.

La participación de personas con discapacidad auditiva en esta actividad para público general se realiza con la colaboración de otras áreas del Cabildo de Gran Canaria, en concreto, con el Instituto de Atención Social y Sociosanitaria a través del Proyecto Gran Canaria Accesible que, entre otros recursos, dispone de intérpretes de lengua de signos (foto 3).⁴



Foto 3. La interpretación en LSE de Cueva Pintada en la noche (Foto: Gustavo Martín).

Desde cada una de estas experiencias, y después de algún tiempo de desarrollo, la autoevaluación tras cada una de estas experiencias ofrecen datos relevantes para seguir trabajando hacia la plena inclusión. Esas observaciones hacen reflexionar acerca de la propia concepción de inclusión, que, en ocasiones, se desea alcanzar de forma inmediata y no tiene en cuenta las necesidades y requerimientos de los diversos colectivos. En no pocas ocasiones, la visita al museo en la que los espacios son desconocidos, las dinámicas quiebran la rutina, y son dinamizadas por personas que actúan como mediadoras pero que no forman parte del contexto habitual de relaciones humanas, los grupos prefieren mantener ese estatus de entre iguales, permaneciendo

⁴ <http://www.grancanariaaccesible.info/>

en una zona de confort desde la que se maneja la situación y los parámetros en los que el colectivo quiere permanecer... sin perjuicio de que la experiencia les conduzca de forma controlada hacia la inclusión, pero respetando el ritmo al que ese colectivo desee avanzar. Así las cosas, facilitar los medios, los espacios normalizados, como puede ser el yacimiento y su uso compartido con diferentes públicos, y en definitiva, unos nuevos parámetros en los que desenvolverse, permite que poco a poco, cada grupo y cada persona, disfrute del camino que le acerca a Cueva Pintada.

Cueva Pintada: un espacio para desarrollar las capacidades profesionales

El programa de prácticas del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada busca convertir a este centro en un espacio para la puesta en práctica de los conocimientos y habilidades del alumnado de diferentes niveles, desde los ciclos formativos de grado medio hasta egresados/as de distintas disciplinas (Solla Salvador, 2013). Esta implicación en la formación de jóvenes estudiantes contribuye también a difundir la misión, la visión y los valores del museo.

Un convenio específico de colaboración para la formación en centros de trabajo entre la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias y el Cabildo de Gran Canaria da la oportunidad a alumnado de Programas Formativos de Formación Profesional Básica adaptada de realizar prácticas en este equipamiento. Hemos contado con una alumna con Síndrome de Turner y dos alumnos con discapacidad intelectual, uno de ellos con trastornos del habla (en 2012 y en 2017).

El desarrollo de este periodo de prácticas para el alumnado de este programa formativo requiere de una planificación de tareas que respondan a dos principios recomendados por el profesorado de estas formaciones: la dosificación y la alternancia de la diversificación y repetición, así como el diseño de un cronograma como herramienta que guía la aplicación de los conocimientos conceptuales y procedimentales (tabla 2) (UNESCO, 2017). El diseño de esta hoja de ruta también se ha consensuado con los centros de educación formal y en ella se establecen los horarios, las tareas y las personas que supervisan las diferentes labores. Una hoja de ruta que es abierta y flexible ante los cambios que se presentan en la propia dinámica del equipo (en el que se incluye el alumnado en prácticas) en relación con la carga de trabajo o la gestión inmediata.

Prácticas Formación Profesional Básica Adaptada- semana 2: L, X, V			
Horario	Área	Tareas	Responsable
8:00-9:30	Gestión de públicos	Gestión de visitas: atención telefónica, correos, calendarios electrónicos	Tutora del museo
9:30-11:00	Educación	Visita taller con público infantil: tarea de observación y participación en la actividad	Educador/a
11:10-11:50	DESCANSO		
11:50-13:30	Conservación	Inventario de materiales y clasificación de artículos por temas	Conservador/a
13:30-14:30	Gestión de públicos	Reciclado de papel y lectura de las guías de la visita	Vigilante ordenanza/ Técnica difusión
14:30-15:00	Gestión de públicos	Autoevaluación	Tutora del museo

Tabla 2. Ejemplo de la distribución diaria de tareas en el cronograma semanal de prácticas de PFFA.

En suma, la inclusión es una cuestión social (Lavado, 2011). Además de las tareas estrechamente relacionadas con su formación, en este caso de tratamiento de datos y documentos, es importante que conozcan la labor de las distintas áreas del museo. En este sentido, resultó interesante la experiencia en la que ejercían como mediadores del patrimonio con alumnado de otros centros (foto 4) y, más aún, con trabajos de dinamización de la alumna del programa de cualificación adaptada, durante los talleres infantiles de las vacaciones de verano y de navidad del año 2012, con una relación contractual con la empresa que desarrolla las acciones didácticas en el museo.



Foto 4. Alumna y alumno de prácticas del Programa de Cualificación Adaptado realizando tareas de gestión de documentación (izquierda) y de dinamización de una visita.

Conclusiones:

Los programas que se desarrollan en Cueva Pintada se diseñan, desarrollan y evalúan de forma permanente. Todos ellos van conformando un banco de experiencias que permiten afianzar, desde la praxis, las líneas de actuación estratégica en materia de inclusión a medio y largo plazo. Este camino se recorre desde el respeto profundo hacia los ritmos que cada colectivo desea establecer. La tarea de equipo que trabaja en Cueva Pintada es procurar seguridad y calidad en la experiencia vivida en este excepcional escenario patrimonial, y generar un espacio de colaboración en el que las conquistas hacia la inclusión sean compartidas (Marstine et al., 2015). Esta convicción también lleva a plantear continuos retos más allá de la práctica derivada del desarrollo de programas; uno de ellos se está convirtiendo en realidad: los colectivos diversos se han incorporado al proyecto de renovación museológica en Cueva Pintada. Un ejercicio más en la búsqueda de la inclusión incardinada.

Bibliografía:

- Asenjo, E., Asensio, M., Castro, Y., Pol, E., Reyes, M.M., Rodríguez, M., Rodríguez, C.G. & Sáenz, J.I. (2017). i-Lab: un espacio de aprendizaje profundo de la arqueología en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. *ArkeologiMuseoa: Los Cuadernos del Arkeologi*, 8, pp. 137-156.
- Asensio Brouard, M. (coord.) (2016). Dossier sobre 'Inclusión Cultural en museos y patrimonio'. *Her&Mus. Heritage and Museography*. Nº 17. Gijón: Ediciones Trea.
- Asensio Brouard, M., Asenjo Hernanz, E., Pérez R., Rodríguez Santana, C.G. y Sáenz Sagasti, J.I. (2011). "El Sistema Interactivo de Participación de Públicos (SIPP): un nuevo marco de evaluación de audiencias aplicado en Ekainberri (Guipuzkoa) y Cueva Pintada (Gran Canaria)". En: Asensio, Brouard, M. y Asenjo Hernanz, E. (eds.). *Lazos de Luz Azul. Museos y Tecnologías 1, 2 y 3.0*. Barcelona: UOC. Pp. 235-252.

- Asensio, M. & Pol, E. (2017). The Never-ending Story About Heritage and Museums: Four Discursive Models. In: Carretero, M., Berger, S. & Grever, M. (Eds.) Handbook of Research in Historical Culture and Education. Capítulo 39. N.Y.: Palsgrave. Pp. 755-780.
- Asensio Brouard, M., Mahou, V., Rodríguez Santana, C.G. y Sáenz Sagasti, J.I. (2012a). Concepciones erróneas en los Museos de Historia: una evaluación en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. Educación y Futuro: Revista de Investigación aplicada y experiencias educativas. 27, 15-49.
- Asensio, M., Rodríguez, C.G., & Sáenz, J.I. (2012): Evaluación de programas públicos y educativos del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. En: Asensio, M., Rodríguez, C.G., Asenjo, E. & Castro, Y. (Eds.): Museos y Educación. Series de Investigación Iberoamericana de Museología, año 3, volumen 2. Pp. 61-79.
- Asensio, M., Santacana J. & Asenjo, E. (2018). Evaluación de aplicaciones desde la usabilidad. Estudios empíricos y racionales. En: Santacana, J., Asensio, M., López, V. & Martínez, T. (Eds.) La Evaluación de APPs en el patrimonio cultural. Gijón: TREA. Pp. 107-156.
- Domínguez Arranz, A., García Sandoval, J. y Lavado Paradinas, P. (2016). Presentación del dossier 'Museos y Accesibilidad'. Her&Mus. Heritage and Museography. Museos y Accesibilidad. Nº 16. Gijón: Ediciones Trea. HER&MUS, 16, VI, III, octubre-noviembre, pp. 5-7.
- Espinosa Ruiz, A. y Bonmatí Lledó, C. (2015). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Gijón: Ediciones Trea.
- Lavado Paradinas, P. (2011). Museos para todos: accesibles, inclusivos y multiculturales ICOM España Digital, revista del Comité Español de ICOM, 2. Museo e inclusión social. 2, 8-19. [http://www.icomce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf] [11 de mayo de 2018].
- Marstine, J. et al. (2015). Interrogating Representative Processes: Artists, Museums, Ethics. En: Domínguez Arranz, A., García Sandoval, J. y Lavado Paradinas, P. (eds.) II Congreso Internacional Educación y accesibilidad en museos y patrimonio. En y con todos los sentidos: hacia la integración social en igualdad. Zaragoza: Universidad de Zaragoza. Pp: 15-16.
- Onrubia Pintado, J., Rodríguez Fleitas, Á., Rodríguez Santana, C.G. y Sáenz Sagasti, J.I. (2000). Ídolos Canarios. Catálogo de terracotas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria: El Museo Canario.

- Rodríguez Santana, C.G., Onrubia Pintado, J. y Sáenz Sagasti, J.I. (2008). El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria): un lugar en el que sentir y pensar la historia. En: Fernández, H. (Ed.) Turismo, patrimonio y educación. Los museos como laboratorios de conocimientos y emociones. Lanzarote: Escuela de Turismo. 94-111.
- Prados Torreira, L. y López Ruiz, C. (Eds.) (2017) Museos arqueológicos y género. Educando en igualdad. Madrid: UAM.
- Sáenz Sagasti, J.I., Rodríguez Santana, C.G., Onrubia Pintado, J. y Asensio Brouard, M. (2010). Una gestión patrimonial perseverante e innovadora. Cuatro años de andadura del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria). Revista del Instituto de Patrimonio Cultural de España, 4,165-177.
- Solla Salvador, C. (2013). Guía de Buenas Prácticas en Educación Inclusiva, [http://www.aecid.es/CentroDocumentacion/Documentos/Publicaciones%20coeditadas%20por%20AECID/Guia_de_Buenas_Practicas_en_Educacion_Inclusiva_vOK.pdf]. [11 de mayo 2018]. Save the Children España.
- UNESCO (2017). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación [<http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002595/259592s.pdf>] [11 de mayo 2018].

COMUNICACIONES/COMUNICACIONES

Eix 2: Per un canvi en la concepció dels continguts

Eje 2: Por un cambio en la concepción de los contenidos

Interactive digital storytelling: puentes entre [y con] las Islas Canarias: Compuertas abriéndose hacia la accesibilidad espacial

Autora:

Anastasia Luisa Porta Vales. Doctora en Formación del Profesorado por la ULPGC. Grupo de Investigación de Didácticas Específicas de la ULPGC. Licenciada en Ciencias del Mar por la Universidad de Vigo. Línea: Aprendizaje no formal de las Ciencias, museografía, divulgación científica y pedagogía. Profesora de Secundaria de matemáticas del Gobierno de Canarias.

Resumen:

La experiencia de la visita y el uso que el visitante hace de una exposición están fuertemente influenciados por el conjunto de textos, imágenes, ilustraciones que acompañan a los módulos (Pérez *et al.*, 1998). Thomas y Caulton (1996) corroboran que la experiencia de la visita y el uso que un visitante puede hacer en un módulo interactivo está fuertemente influida por el medioambiente que le rodea. La interacción del visitante depende de muchos factores, sexo, edad, sus experiencias anteriores, el tipo de módulo y el punto en el que el módulo se encuentra en la visita (Dierking, 1989). En el siglo XIX, la narración se basaba en el etiquetado y en la disposición secuenciales de objetos, que transmiten implícitamente las narraciones evolutivas occidentales (Wyman, Smith, Meyers y Godfrey, 2011). Demasiada longitud textual, sintaxis complejas y vocabulario técnico aumentan el esfuerzo lector. Bitgood (2002) afirma que si se disminuye el esfuerzo lector, o incluso la percepción de este esfuerzo, aumenta la motivación del visitante e incrementa las posibilidades de que lea los textos de los paneles. De acuerdo con Wolf y Smith (1993) si se mantiene un buen nivel de satisfacción para los visitantes que pueden tener más dificultades en leer paneles, gente mayor y/o con menos visión, mejorará la capacidad de lectura. Para lo cual, se han analizado variables que influyen en la legibilidad de los paneles en una muestra de 32 paneles del Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología de Las Palmas de Gran Canaria para establecer pautas narrativas en las emergentes narrativas digitales.

Muchos museos usan sus *estrategias de comunicación* en módulos interactivos, ordenadores, pantallas interactivas, campanas de sonido y realidad virtual. Los nuevos escenarios, *smart rooms*, incorporan *interactive digital storytelling*, bien mediante aplicaciones móviles, tablets, o mediante digital panels, que favorecen la creación de *smart museums con smart exhibits*. Esta diversidad digital de recursos expositivos favorece los museos inclusivos, en especial, para los discapacitados visuales y auditivos. Gracias a las aplicaciones con visitas virtuales vivencian *experiencias interactivas*, pudiendo el propio visitante establecer *itinerarios inteligentes dentro y fuera de la entidad* que favorezcan las inteligencias múltiples (IM) y la diversidad cultural. En estos museos 4.0 STEAM, la ciudadanía es proactiva, combinando la participación digital con la presencial y el desarrollo de las nuevas tecnologías de información y comunicación humaniza el entorno vibrante y multisensorial de un museo: hacen partícipes a los usuarios del funcionamiento y decisiones del museo como aportan datos claves sobre determinados exhibits para la entidad, para los visitantes y para los centros educativos. El museo se acordará de sus usuarios en la próxima visita estableciéndose una relación más personal entre el museo-visitante y el museo-escuela. Por tanto, los beneficios son múltiples tanto para la audiencia como para las instituciones culturales, favoreciendo la comunicación bidireccional, la reflexión cultural entre diferentes agentes sociales y la accesibilidad espacial de la población residente en islas.

Objetivos:

¿Cómo aumentar la diversidad de usuarios mediante cambios en las estrategias de comunicación?

Al igual que la mediación, la interpretación supone un alejamiento, una distancia a remontar entre lo que se percibe inmediatamente y los significados subyacentes de los fenómenos naturales, culturales e históricos (ICOM, 2010). La estrategia de comunicación que el museo utiliza para transmitir el mensaje a sus visitantes viene implícita en el denominado “potencial de aprendizaje de los MC”. Guisasola y Moretin (2005) lo definen como la interacción entre la predisposición por parte de los visitantes a ser receptivos al mensaje del museo y la capacidad del museo de transmitir el mensaje de forma multisensorial y auténtica.

Este estudio descriptivo se enfoca en el análisis de las estrategias de comunicación presentes en los paneles asociados a los módulos interactivos del Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología de Las Palmas de Gran Canaria. Las investigaciones llevadas a cabo en los museos se denominan estudios de patrimonio y este estudio se centra en el *patrimonio científico-cultural* y figura entre las tres funciones del modelo PRC (Préservation-Recherche-Communication) propuesto por Reinwardt Academie (Van

Mensch, 1992). En cuanto a la función de comunicación, para que un visitante interprete un texto hay que analizar una serie de variables que se han engloban en cuatro categorías.

- Su análisis constituye el objetivo del presente estudio:
- Orientación del visitante.
- Distribución de la información.
- Iniciación a la lectura.
- Comprensión del texto.

En la sociedad 4.0 que deslumbra actualmente el panorama cultural, los visitantes no son meros consumidores, son a la vez, productores y consumidores de contenido. Por eso, con los resultados de esta investigación se pretende establecer pautas para la elaboración de emergentes narrativas digitales y narrativas transmedia que hoy en día han incorporado a las entidades museísticas como las nuevas creadoras de recursos audiovisuales.

¿Cómo abrir compuertas entre y con las Islas Canarias?

La distancia geográfica entre las Islas Canarias hace imprescindible acortar las distancias para favorecer la apertura del patrimonio cultural desde y para todos. Este proceso de configurar puentes culturales patrimoniales se ve favorecido y desarrollado gracias a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que mejoran y solventan los escollos de accesibilidad espacial entre y con las Islas Canarias. Se ha creado una analogía didáctica con el mandala 94 de Jung para explicar la accesibilidad espacial entre las Islas Canarias. Este, representa una alegoría de las islas, compuertas rodeadas de agua y por tanto es inevitable que se abran en un futuro. Según Picón (2017), Jung señala que el gran arte tiene como fuente aquellas imágenes primigenias y arquetípicas que pertenecen a la esfera de la mitología del inconsciente colectivo. La creatividad de Jung sirve para ejemplificar este símbolo de la psique colectiva como impulsor para unir puentes entre las Islas Canarias y con península.

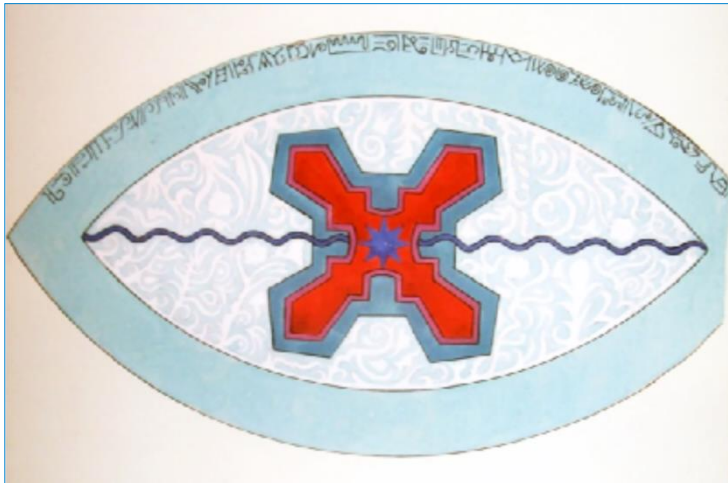


Figura 1. Compuertas rodeadas de agua (Jung, 2010).

Explicación:

Material y Método

Diseño experimental

El estudio de los paneles asociados a los módulos interactivos (Figura 2), se realizó mediante un diseño observacional: una observación de laboratorio en un lugar preestablecido como es un MC, además caracterizada por ser sistemática, estructurada, individual y participante. Bakeman y Gottman (1986) recomiendan que nunca se vaya a observar algo si no se tiene, previamente, una pregunta que responder:

1. ¿Qué variables se deben de considerar para que un texto sea legible?
2. ¿Cómo se categorizan esas variables independientes?



Figura 2. Panel del módulo Nacer.

Diseño de la plantilla de registro

Se utilizó como instrumento de medición una *plantilla de registro* elaborada teniendo en cuenta la bibliografía consultada (Bigood y Patterson, 1993; Miglietta *et al.*, 2011; Thomas y Caulton, 1996; Wolf y Smith, 1993). Se midieron variables cualitativas referidas a atributos de la redacción y variables cuantitativas como la extensión del texto

y de los párrafos. Las características más representativas se presentan en dos plantillas de registro (Tabla I; Tabla II).

PANEL	FORMATO			
Posición del Panel	Horizontal	Vertical	Inclinado	
Luminosidad Panel	Interna	Externa		
Distribución Información	Textos	Imágenes	Ilustraciones	Gráficos
Anexos	Cuadernillos	Ordenador	Pantalla	Otros
Título	Grande	Pequeño	No presenta	
Contraste título /fondo	Blanco	Oscuro	Otros	
	Negro	Claro		
Nº párrafos del texto	2	3	4	5
Uso de mayúsculas	Palabra	Título	Párrafo	Texto
Texto subrayado	Palabra	Frase	Párrafo	
Texto sombreado	Palabra	Frase	Párrafo	
Texto cursiva	Palabra	Frase	Párrafo	
Contraste texto/fondo	Bajo	Medio	Alto	
Nº palabras por bloque de texto	Menos de 50			
	Más de 50			
	Con diferente longitud			
Links conceptuales	Sí/No			
Número total de palabras	Menos de 150			
	de 150-200			
	Más de 150			

Tabla I: Registro para el formato de los paneles.

La única variable cuantitativa discreta es el número de párrafos que tiene el texto (2, 3, 4), el número total de palabras en el texto y en los párrafos son variables cuantitativa continuas pero se han transformado a cualitativas mediante intervalos (Tabla I).

PANEL	INFOMACIÓN TEXTUAL	
Organización	De lo general a lo particular De lo particular a lo general	
Énfasis concepto principal	Sí	No
Explicación del fenómeno	Sí	No
Frases cercanas a la experiencia	Metáforas	Símiles
	Diseño humorístico	
Aplicaciones a la vida cotidiana	Sí	No
Incluye preguntas abiertas	Con la respuesta indicada Con respuesta para reflexionar Ambos tipos de preguntas	
Verbos	Formas verbales afirmativas Formas verbales en presente de indicativo	
Vocabulario	Adecuado y sencillo, amplio rango de edades Términos familiares y de uso cotidiano Muy técnico, difícil para todos los públicos	
Presenta conclusión final	Sí	No
Presenta glosario de términos	Sí	No
Traducción a otros idiomas	Inglés	Otro
Indicaciones manipulaciones	Sencillas y claras Existen, pero no están bien definidas	

PANEL	INFOMACIÓN TEXTUAL	
	No existen, manipulaciones intuitivas	
	No existen y no es clara la manipulación	
Indica referencias históricas	Fechas	
	Nombres Inventores/Científicos	
Alusión a otros módulos	Sí	No
Inclusión de fórmulas	Sí	No
Explicación en Braille	Sí	No

Tabla II: Registro para describir la información textual.

Recogida de datos

Al contar con paneles no digitalizados, para facilitar la toma de datos se extrajeron las características “in situ” realizando el rol de un visitante. En determinados momentos de afluencia de público y limitaciones de tiempo se realizaron fotografías de los paneles y se extrajeron los datos relevantes directamente del ordenador. Se han escogido los paneles de la primera planta por sus características más homogéneas y así extraer conclusiones. Para la selección de la muestra se ha seguido este criterio: Escoger solo los paneles de módulos interactivos. Los paneles de los módulos tradicionales fueron excluidos (Tabla III). A continuación, se escogió una muestra aleatoria de 5 paneles para cada área excepto Termología que solo presenta dos módulos.

Área	Paneles	Paneles Módulos interactivos
Gaia	15	11
Xploratorium	13	11
Termología	2	2
Mecánica	17	13
Matemáticas	29	26
Electromagnetismo	13	13
Ondas	6	6
Total	95	82

Tabla III: Descripción de los paneles por área.

Análisis de resultados

Al ser los datos cualitativos, para su codificación se siguieron las pautas de Cea D'Ancona (1999): establecer las mismas pautas y que el código asignado se corresponda con el significado de la respuesta. Por ejemplo, para las preguntas dicotómicas se codificó siempre las respuestas "Sí presenta" como "1", "No presenta" como "0" y para las preguntas múltiples se codificó en función del número de opciones de respuesta (0, 1, 2, 3, etc.). Las variables categóricas una vez transformadas a cuantitativas se pueden analizar mediante un programa estadístico. Mediante el SPSS Statistics 19 se obtuvieron las frecuencias y los porcentajes de respuesta. La última fase del análisis fue la interpretación de los resultados.

Resultados

A continuación se presentan los resultados organizados en función de los objetivos del estudio. La mayoría de los paneles muestreados (68,8%) pertenecen al área de Física (Figura 3).

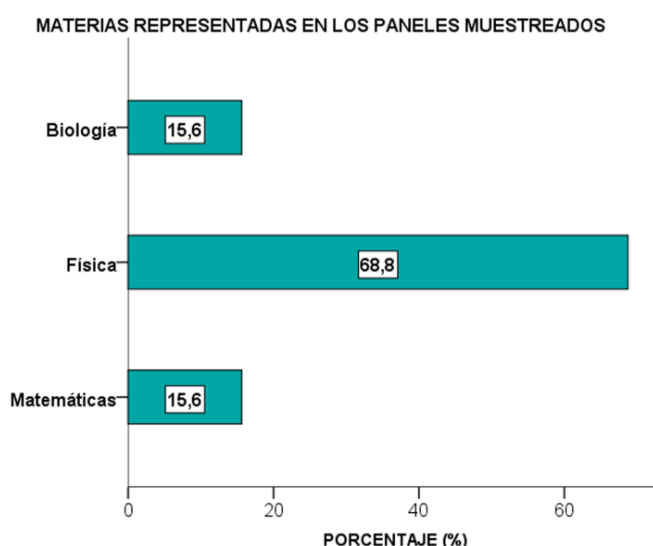


Figura 3. Módulos muestreados englobados por materia.

Orientación del visitante

Según la Tabla V la mayoría de los paneles presentan un icono (84,4%) para ubicar al visitante en el área. Un 71,9% presentan un título grande y definido que se observa claramente y destaca del resto del texto pero escasean las referencias a otros módulos contiguos con el mismo concepto científico (3,1%).

Un 78,1% están traducidos al inglés y solo un 15,5% tienen explicaciones en Braille para discapacitados visuales.

Una de las variables más importantes son las indicaciones para la manipulación, un 62,5% son sencillas y claras mientras un 3,1% no presentan indicaciones y no es clara la manipulación. Un 12,5% tampoco están indicadas pero la manipulación se supone por el elemento de interacción. Un 21,9% están presentes pero no están definidas en el texto, es decir, están mezcladas y no destacan por lo que si el visitante no efectúa la lectura de todo el texto desconoce el procedimiento (Figura 4).

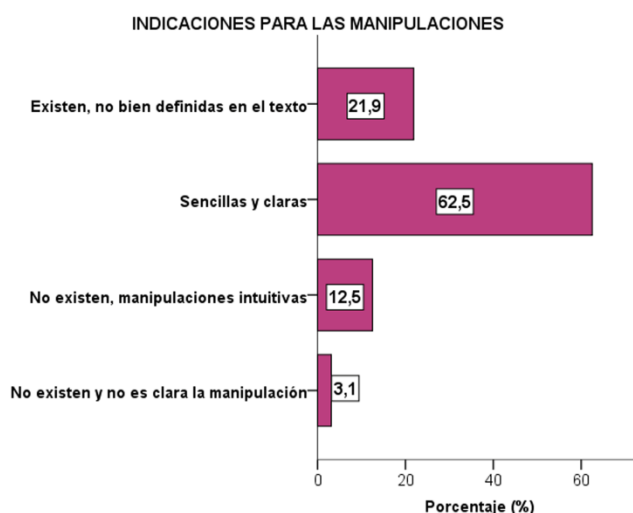


Figura 4. Indicaciones para realizar la interacción.

Iniciación a la lectura

Un 78,1% son paneles verticales y un 21,9% están en un atril inclinado.

El número de párrafos más frecuentes son 3 (31,3%) y 4 (34,4%). El título se suele presentarse en negrita (84,4%) y menos en mayúsculas (46,9%). Solo un 15,6% presentan la fuente de todo el texto en negrita. El contraste es alto tanto para los paneles con negro sobre fondo blanco (84,4%) como para blanco sobre fondo azul oscuro (15,6%).

Los bloques de texto que suman más de 50 palabras son 37,5% y un 43,8% ambas longitudes (Figura 5). La extensión de todo el texto es menor a 150 palabras (75%) y solo un 25% tienen entre 150-200, ninguno sobrepasa las 200.

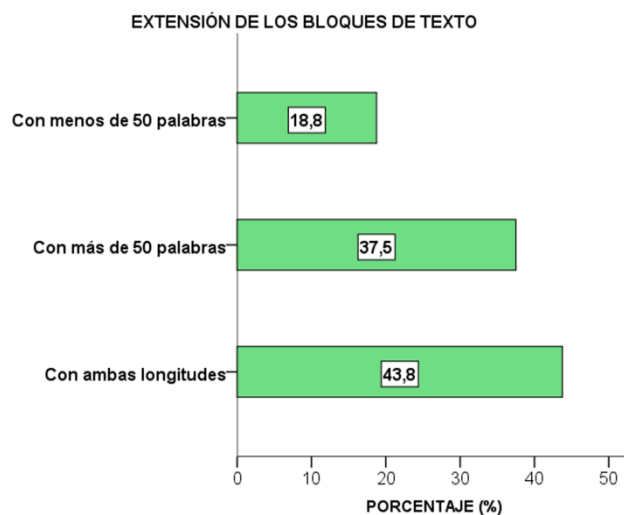


Figura 5. Longitud bloques de texto.

Distribución de la información

Un 68,8% presentan imágenes e ilustraciones y ningún gráfico.

De los escogidos ninguno presenta pantalla de proyección ni cuadernillo. Un solo módulo presenta ordenador (3,1%) y dos módulos presentan otros anexos de información (6,3%).

Comprensión del texto

La organización suele ser de lo particular a lo general (53,1%) y a la inversa (46,9%).

Un 93,8% hacen hincapié en el concepto principal y un 90,6% realizan explicaciones del fenómeno a tratar.

Para crear cercanía en el lector, un 9,4% usan metáforas y un 46,9% símiles. Solo se diferencia un módulo narrando una leyenda (3,1%), diseño humorístico no existe en los paneles muestreados.

En un 43,8% se realizan preguntas al lector y el texto responde al interrogante. Un 12,5% plantean la pregunta y la dejan abierta para que el usuario manipule el módulo y lo averigüe (Figura 6).

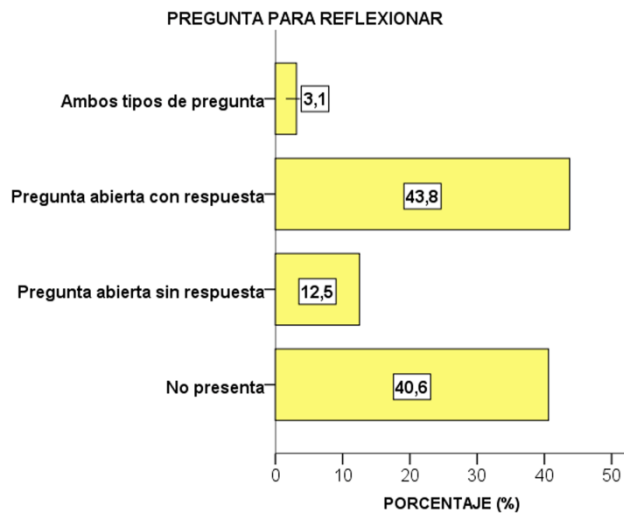


Figura 6. Preguntas realizadas en el texto.

Todos los textos están redactados con formas verbales en indicativo, afirmativas, y frases con vocabulario sencillo y solo un 6,3% presentan vocabulario técnico. Un 25% indican referencias históricas con fechas y un 40,6% nombran a científicos e inventores. Un 40,6% presentan una conclusión final a modo de cierre.

Conclusiones:

Se exponen las conclusiones en función de los objetivos y resultados obtenidos:

Orientación del visitante

- Más del 70% de los paneles presentan icono, título grande y definido y traducción al inglés, lo que facilita la orientación espacial e intelectual.
- Citar en los paneles los módulos encadenados que aborden el mismo concepto científico.
- Las indicaciones para las manipulaciones es conveniente estandarizarlas: iconografía, ubicación concreta y diferenciada por el color de fuente y tamaño.

Distribución de la información

- La mayoría de los paneles presentan imágenes e ilustraciones lo que ayuda a la interpretación.
- No se han encontrado gráficos en los paneles siendo acertado porque no todos los usuarios los comprenden y su visualización consume más tiempo.
- Escasez de pantallas de ordenador y de proyección y nuevas alternativas para mostrar la información (NTICs).

Iniciativa a la lectura

- La mayoría de los paneles son verticales y para mejorar la ergonomía del visitante se aconseja su inclinación.
- El título en mayúscula y en negrita favorece la orientación.
- El contraste es alto, el más frecuente es texto negro sobre fondo blanco.
- Disminuir y estandarizar el número de bloques de texto a 3, con menos de 50 palabras cada uno, no superando en total las 150.

Comprensión del texto

- Ambos tipos de organización son utilizados con la misma frecuencia, en torno al 50%. De lo particular a lo general es apropiada cuando existen límites de tiempo usuario-visita.
- Más del 90% de los textos explican el principio científico y hacen hincapié en el concepto principal.
- Escaso número de metáforas, necesidad de aumentar estrategias de transposición didáctica. El uso de símiles es más frecuente pero menor del 50%.
- Incorporar textos con diseño humorístico como estrategia didáctica.
- El lenguaje es sencillo y con escaso vocabulario técnico.
- Los textos no están saturados ni de fechas ni menciones de científicos, lo que es adecuado en texto de difusión.
- Integrar en el último párrafo una frase a modo de conclusión final que clausure el texto.

Estos resultados permitirán crear un documento base que describa recomendaciones para el diseño y elaboración de pautas narrativas en ambientes culturales donde la divulgación es el camino a seguir en el acercamiento de las Ciencias a la población de diferentes grupos de edad. Pautas que servirán para crear arquitecturas de contenido en elementos interactivos contextualizados a las exposiciones y que romperán las barreras espaciales que impiden a muchos visitantes estar presente en las instalaciones.

Compuertas abriéndose, navigare necesse est

Primera compuerta abriéndose: Interactive digital storytelling

La promoción en el diseño, el desarrollo, la producción y la distribución de sistemas y tecnologías de la información y las comunicaciones accesibles en una etapa temprana favorece un menor costo posterior para las entidades (Naciones Unidas, 2014). Estas inversiones van acompañadas de narrativas emergentes que van ligadas al incremento de la interactividad en los espacios museísticos donde ponen de manifiesto un nuevo

paradigma comunicativo donde el usuario toma un rol proactivo en la producción de contenidos. Scolari (2013) describe las estrategias de expansión narrativa donde los usuarios participan creando contenidos intersticiales, es decir, completando huecos de la historia, incorporando pre y post eventos, flashbacks y flashforwards, e incluso con la adición de personajes secundarios a la trama y convertirse en un derivado (spin off) de la historia principal. Estas narrativas transmedia que describe Scolari, aunque no se iniciaron en los museos se han englobado posteriormente permitiendo una mayor flexibilidad y adaptación a la diversidad cultural de visitantes.

Segunda compuerta abriéndose: Guía Virtual Accesible para Museos

Muchos museos presentan una relación muy estrecha entre sus exposiciones y los visitantes con discapacidad, primando la interacción con módulos táctiles y dispositivos digitales. Cabe resaltar el Museo Nacional de Arqueología Subacuática (ARQVA) de Cartagena, uno de los museos más comprometidos con las experiencias multisensoriales de todo el territorio español, da la bienvenida al visitante mediante un sonido de burbujas acompañado por imágenes subacuáticas, y la exposición presenta abundantes elementos interactivos (Megías, Sigüenza y Manzarbeitia, 2017). En el 2014, el concepto GVAM, Guía Virtual Accesible para Museos, comenzó a materializarse en proyectos pioneros como el del Museo Arqueológico Nacional (MAN) que ofrece una app para el público, una app específica para las personas ciegas y una guía de alquiler en formato tablet que combina ambas opciones (Solano y García-Muñoz, 2015). Entre ellos, destaca el Museo Nacional de Escultura de Valladolid, el Museo Nacional del Prado y el Museo Reina Sofía en Madrid. En las Islas Canarias se encontraría el Museo de la Naturaleza y el Hombre de Tenerife.

Tercera compuerta abriéndose: Smart Museums

Los Smart Museums como el Ann Arbor Hands-on Museum en Michigan definido como un Children's & Science Museum permite que la información guardada mediante los dispositivos digitales durante la visita les llega a los alumnos para compartirlo con sus familiares y amigos (Hsi, 2017). Se les comunica a cada usuario que han usado el programa denominado Digitally Enhanced Exhibit Program (DEEP) con la siguiente descripción: Fecha de la visita, el número de exhibits visitados, el número de ellos completados y lo que se hizo en cada uno de ellos. Estas nuevas tecnologías que soportan nuevas narrativas y que conectan a los visitantes y a los exhibits se engloban dentro de lo que se denominan los Smart Museums. Estos han desarrollado en sus instalaciones, módulos interactivos inteligentes, Smart exhibits que se caracterizan por ser inclusivos y presentar digital storytelling que han cambiado drásticamente la relación museo-visitante. El museo extrae información de los visitantes mediante tablets,

smartphones o digital panels para optimizar su potencial de aprendizaje y la visualización posterior de estos datos curiosos favorece la mejora del proyecto educativo de la entidad hacia los centros escolares, familias y usuarios que hayan interactuado con un smart exhibit.

Cuarta compuerta abriéndose: Accesibilidad espacial entre y con islas

Para solventar barreras geográficas, la tecnología marca el futuro de la comunicación y a la vez de la accesibilidad espacial. Experiencias interactivas con smartphones y tablets fundamentadas en apps con itinerarios inteligentes dentro y fuera de las entidades, uso de códigos QR (Quick response codes) y digital panels permiten aumentar la influencia del museo fuera de sus puertas. Igual que las Smart Cities, los Smart Museums se sienten comprometidos con su entorno, tanto con sus paisajes culturales como con la sostenibilidad de los recursos. La tecnología, las personas y el ambiente expandido del museo incrementarán la movilidad de los usuarios de la entidad dentro de un marco socio-cultural que no presenta límites ni fronteras. Esto permitirá la interconexión entre diferentes regiones, porque la sensorización de los Smart Museums o museos inteligentes permitirán sentir y ver su interior. Este acceso eficaz a la cultura asegurará más beneficios a los usuarios y menores costes, una renovación educativa donde la robótica, la sensorización y la inteligencia artificial se unifican para definir a la nueva sociedad del futuro, la sociedad 4.0. A medida que la sociedad evoluciona las entidades museísticas lo hacen a la par, los museos abiertos, Museos 4.0 STEAM personalizan sus itinerarios inteligentes en función de las inquietudes personales de cada visitante, y reflejan el perfil de inteligencias múltiples que cada usuario manifiesta. El contenido mostrado en un smartphone puede ser específico para cada usuario; los miembros de una familia pueden tener diferentes contenidos en función de la edad, intereses y el recorrido de la visita (Walhimer, 2016). Itinerarios inteligentes que conectan con las emociones de cada individuo para convertir estas experiencias abiertas en experiencias STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics).

Bibliografía:

- Bitgood, S. (2002). Environmental psychology in museums, zoos, and other exhibition centers. En R. Bechtel y A. Churchman (Eds.), Handbook of environmental psychology (pp. 461-480). NY: John Wiley & Sons.
- Bitgood, S. C. y Patterson, D. D. (1993). The Effects of Gallery on Visitor Reading and Object Viewing Time. Environment and Behavior, 25(6), 761-781.
- Cea D'ancona, M. A. (1999). Metodología Cuantitativa: Estrategias y Técnicas de Investigación Social. Madrid: Síntesis Sociológica.

- Dierking, L. D. (1989). The family museum experience: implications from research. *Journal of Museum Education*, 14(2), 9-11.
- Guisasola, J. y Moretin, M. (2005). Museos de ciencias y aprendizaje de las ciencias: una relación compleja. *Alambique. Didáctica de las Ciencias Experimentales*, 43, 58-66.
- Hsi, S. (2017). Smart Museums: Novel Technologies for Enhancing Exhibits and Visitor Learning. Ann Arbor Hands-on Museum. ASTC2017 Annual Conference, San Jose, EE. UU: Association of Science-Technology Centers (ASTC). Disponible en: <http://www.astc.org/conference/>
- ICOM. (2010). Conceptos claves de museología. Armand Colin-ICOM. Disponible en: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Anglais_BD.pdf
- Megías, A., Sigüenza, R. y Manzarbeitia, S. (2017). Acercamiento a las necesidades de personas con discapacidad visual en el museo. Un propuesta para el Museo Nacional del Prado. En A. Gutiérrez, A. García y R. Collado (Eds.), *Actas del III Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital*. (pp. 2880-2894). Facultad de Educación, Segovia: Universidad de Valladolid.
- Jung, G. C. (2010). *El Libro Rojo*. Buenos Aires: El hilo de Ariadna.
- Miglietta, A. M., Pace, R. y Boero, F. (2011). Evaluating Students' Comprehension of Messages on Panels. *Visitors Studies*, 14(2), 209-218.
- Naciones Unidas (2014). Observación general sobre el artículo 9: accesibilidad. Comité sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Tema 10 del programa provisional. Observaciones generales y días de debate general. Disponible en: <http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/1861>
- Pérez, C., Díaz, M. P., Echevarría, I., Moretin, M. y Cuesta, M. (1998). *Centros de ciencia. Espacios interactivos para el aprendizaje*. Bilbao: Servicio Editorial. Universidad de País Vasco.
- Picón, D. (2017). El libro como soporte de la experiencia visionaria en las profecías iluminadas de William Blake y El libro rojo de Carl Gustav Jung. *Literatura: teoría, historia, crítica* 19(1), 63-86. DOI: 10.15446/lthc.v19n1.60564
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

- Solano, J. y García-Muñoz, M. (2015). Reiventando el concepto de visita guiada accesible a través de las apps. *Her&Mus. Heritage Museography*16, 7(1), 141-150.
- Thomas, G. y Caulton, J. (1996). Communications strategies in Interactive Spaces. En Pearse, S. (Ed.). *Exploring Science in Museums* (pp. 107-122).
- Van Mensch, P. (1992). *Toward a Methodology of Museology*. University of Zagreb, Faculty of Philosophy. Thèse de doctorat. Disponible en: http://www.muzeologie.net/downloads/mat_lit/mensch_phd.pdf
- Wolf, L. F. y Smith, J. K. (1993). What Makes Museum Labels Legible? *Curator: The Museum Journal*, 36(2), 95-110.
- Walhimer, M. (2016). Museum 4.0 as the Future of STEAM in Museums. *The STEAM Journal*, 2(2), pp. 14. DOI: 10.5642/steam.20160202.14. Disponible en: <http://scholarship.claremont.edu/steam/vol2/iss2/14/>
- Wyman, B., Smith, S., Meyers, D. y Godfrey, M. (2011). Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices. *Curator: The Museum Journal*, 54(4), 461-468.

Actividades educativas para entidades federadas en Plena Inclusión Madrid en el Museo ICO. La educación en Arquitectura para personas con diversidad cognitiva.

Autor:

Díaz Rodríguez, Miguel. Forma parte del equipo transdisciplinar de educadores de la asociación hablarenarte: en el Museo ICO⁵ de Madrid, formado por Laura Donis Quintana, Ignacio González Cavero, Ana Belén Núñez Corral, Elena Pavón García y Francisco Rojas Serrano con perfiles profesionales de Historia del Arte, Bellas Artes, Trabajo Social y Arquitectura, con amplia experiencia en la atención a la diversidad

hablarenarte:⁶ es una plataforma independiente de proyectos culturales y educativos.

Resumen:

PRESENTACIÓN

Con esta comunicación buscamos transmitir la experiencia del equipo de educación de la asociación Hablar en Arte en el Museo ICO, en especial aquellas actividades dirigidas a grupos de personas con diversidad. Dada la temática del museo, que es la arquitectura, el urbanismo y la fotografía, consideramos que puede constituir una experiencia interesante a compartir y contrastar en el V Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio.

Sobre el Museo ICO

El Museo ICO es un espacio cultural perteneciente a la Fundación ICO del Instituto de Crédito Oficial (ICO), que inicia su andadura en 1996 dedicado a la exhibición de las colecciones permanentes⁷ del ICO, un conjunto significativo del arte del siglo XX en España.

Desde 2012 el Museo ICO dedica su programación a la difusión de la arquitectura, urbanismo y fotografía en España, a través de tres líneas estratégicas:

- El papel de la arquitectura frente a los grandes problemas y retos.
- La arquitectura y el urbanismo desde la óptica de la fotografía.
- Las grandes figuras, escuelas o corrientes de la arquitectura contemporánea.

⁵ <http://www.fundacionico.es/arte/> Última consulta 15 de abril de 2018.

⁶ <http://www.hablarenarte.com/es/>. Último consulta 15 de Abril de 2018.

⁷ <http://www.fundacionico.es/arte/sobre-el-museo/> . Última consulta 13 de mayo de 2018.

En cada curso se programan tres muestras temporales, que han acogido muestras individuales y colectivas de arquitectos y arquitectas, colectivos y estudios de arquitectura, grupos de investigación o reflexiones sobre la realidad de la arquitectura actual⁸. De las tres exposiciones, una esta enmarcada en el festival de fotografía “PHoto España”, en la que igualmente la temática mantiene la relación con la ciudad, la arquitectura y los retos actuales a los que se enfrenta.

Asociación Hablar en arte

Hablar en Arte es una asociación que funciona como plataforma independiente para el desarrollo de proyectos culturales, desde diferentes ámbitos como el comisariado, procesos de participación, de creación y educativos.

El equipo transdisciplinar de educadores de la asociación hablarenarte:⁹ desarrolla y ejecuta desde 2009 las actividades educativas en el citado museo, que incluyen actividades para escolares desde 2º Ciclo de Educación Infantil a Bachillerato, así como actividades para familias con hijos de 4 a 12 años, formación de profesorado y actividades para jóvenes entre 7 y 17 años durante las vacaciones de Navidad y verano. Con una periodicidad anual el equipo diseña un cuaderno educativo ¹⁰ sobre arquitectura, además de una versión en Lectura Fácil.

ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN EL MUSEO ICO

En el histórico de actividades educativas, la demanda de grupos de personas con diversidad se ha ido incrementado. Por ello, en 2015 esta tendencia se consolida con la firma de un convenio¹¹ entre Fundación ICO con Plena Inclusión Madrid, por el que se incluyen dentro de la programación de actividades educativas, sesiones para grupos de entidades federadas en Plena Inclusión Madrid, con el objetivo de alcanzar un “Museo para todos”, siendo uno de los rasgos característicos de la institución:

“El Museo ICO es un espacio accesible, abierto e inclusivo para todas las personas. A través de la innovación, nuestras actividades educativas se adaptan a las necesidades especiales del público.”.¹²

⁸ <http://www.fundacionico.es/arte/historico-de-exposiciones/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

⁹ <http://www.hablarenarte.com/es/proyectos/cat/didactica-educacion>. Última consulta 13 de mayo de 2018

¹⁰ <http://www.fundacionico.es/arte/actividades-educativas/material-educativo/> . Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹¹ <http://www.fundacionico.es/noticia/la-fundacion-ico-y-plena-inclusion-madrid-firman-un-convenio-para-potenciar-la-inclusion-a-traves-de-actividades-educativas/> . Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹² <http://www.fundacionico.es/arte/actividades-educativas/>. Última consulta 15 de abril de 2018.

EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN EN ARQUITECTURA

La educación en arquitectura, entendida como la transmisión y experimentación de los procesos creativos del arquitecto, permite una aproximación pedagógica de alto interés en cuanto parte de un análisis del entorno que habitamos, de las necesidades de usuarios y de la tecnología disponible para solucionar demandas de habitabilidad. Aunque sea de un modo simbólico, permite posicionarse como un sujeto activo en la valoración crítica de los entornos que habitamos, especialmente si consideramos que el diseño de espacios públicos y edificios presenta a lo largo de la historia unas amplias carencias para usuarios con diversidad.

Las exposiciones que presenta el Museo ICO, suponen un interesante aporte ya que los contenidos expuestos muestran los recursos, técnicas y experiencias que conforman el proceso creativo de la arquitectura, facilitando de esta manera una motivación para desarrollar didácticas creativas, donde el participante se convierte en el protagonista, con el espacio, los ambientes y los elementos que los definen como herramientas.

En definitiva, la educación en arquitectura en el Museo ICO que la reflexión iniciada durante la actividad continúe y trascienda al espacio y tiempo de la actividad, siendo uno de los objetivos de cualquier actividad educativa y motivación docente.

En este campo son múltiples las referencias que están trabajando la relación no solo entre arquitectura y ciudad (espacios, en definitiva) e infancia a través de didácticas o procesos educativos, sino también la aportación hacia la diversidad funcional en la mejora de la autonomía o el empoderamiento de comunidades para hacer frente a situaciones de baja accesibilidad o exclusión. Cabría mencionar la investigación del arquitecto Ángel B. Comeras, con su recientemente tesis doctoral titulada “Disarquitectura¹³: la Discapacidad Intelectual como medio de cognición arquitectónica”, el trabajo de Berta Brusilovsky¹⁴ con su “Modelo para la Accesibilidad Universal, espectro cognitivo” o María Andeyro con “Arquitecta o Dibujo Arquitectónico “adaptado””, todo ellos contenidos en esta publicación de la Universidad San Jorge de Zaragoza titulada “Arquitectura y discapacidad intelectual, momentos de coincidencia¹⁵”.

RECURSOS EDUCATIVOS

Como se ha indicado anteriormente, desde el equipo de educación se diseñan anualmente un cuaderno educativo, que desde 2015 a raíz del convenio con Plena

¹³ <http://oa.upm.es/48609/> . Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹⁴ https://afanias.org/wp-content/uploads/2016/08/LIBRO-2.-Accesibilidad_cognitiva.modelopaea-disen%CC%83ar-pdf.pdf . Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹⁵ <http://ediciones.usj.es/?p=847>. Última consulta 13 de mayo de 2018

Inclusión Madrid, incluye una adaptación del primero, adaptando los contenidos para hacerlos más comprensibles, seleccionando aquellos de mayor impacto, relacionados con la autonomía en el contexto urbano, simplificando las expresiones escritas e introduciendo pictogramas con la colaboración del equipo de diseño gráfico de SODA, y la supervisión del grupo Lectura Fácil de Plena Inclusión Madrid¹⁶.



Más allá de los materiales generados, se han venido utilizando diversas fuentes de recursos como pictogramas de ARASAAC, incluso con modificaciones de estos para conceptos específicos. También se han utilizado con frecuencia, iconos de la base de datos “The noun Project¹⁷”, así como referentes de arquitectura local, contenidos en las guías de arquitectura de Madrid del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid¹⁸.

A todo esto, se añaden los diferentes materiales utilizados en otras actividades educativas realizadas en el Museo ICO, por ejemplo, juegos de construcción como “Sistema Lupo¹⁹” diseñado por el arquitecto Fermín G. Blanco o versiones de “House of Cards²⁰” igualmente ideado por los arquitectos Ray y Charles Eames. Por tanto, la dimensión lúdica de la arquitectura se convierte en un recurso principal, que deriva en el “aprender haciendo”, permitiendo explorar tantos aspectos más técnicos de la arquitectura como la estabilidad o la trabazón de piezas, hasta la cualificación, simbología de la arquitectura y el espacio público.

Es por tanto el capítulo de recursos y referencia, una investigación abierta y en continua mejora y exploración por parte del equipo de educación de Hablar en Arte, en tanto que para próximas ediciones, se ha planeado iniciar un grupo de trabajo entre educadores

¹⁶ <http://www.fundacionico.es/arte/inclusion-y-accesibilidad/material-adaptado-a-la-lectura-facil/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹⁷ <https://thenounproject.com/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹⁸ <http://212.145.146.10/biblioteca/fondos/ingra2014/#map.webM> . Última consulta 13 de mayo de 2018.

¹⁹ <http://sistemalupo.ferminblanco.com/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

²⁰ <http://www.eamesoffice.com/the-work/house-of-cards-2/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

y responsables del Museo ICO con profesionales de las entidades de Plena Inclusión Madrid participantes, de manera que los recursos y actividades planteadas sea de la mayor utilidad y continuidad entre ambos ámbitos, rompiendo los límites entre espacios culturales y entidades.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En base a la experiencia previa, se consideró organizar la actividad en dos sesiones consecutivas, una primera en la entidad federada en Plena Inclusión Madrid y la segunda en el Museo ICO. Esto permite por una parte que los educadores conozcan y valoren las capacidades, intereses o gustos de los participantes, y por otra los participantes anticipan los contenidos del museo, pueden plantear pequeñas observaciones que aumenten el interés.



Trabajar en dos espacios diferentes, permite que éste sea el elemento que vehicule el aprendizaje, ya sea intercambiando impresiones entre educadores que visitan por primera vez el centro y de los participantes al visitar el museo, estableciendo un diálogo en el que participantes, profesionales y educadores participan en primera persona, en base a sus experiencias, vivencias, inquietudes o demandas.



La actividad es diseñada por los educadores y educadoras en base a los temas ya seleccionados para el conjunto de actividades educativas, estableciéndose diferentes trasvases tanto en dinámicas o en recursos, mencionados en el capítulo anterior, que derivan en una atención a la diversidad más natural y sencilla para las actividades genéricas, pudiendo con este intercambio aspirar a actividades inclusivas.

En este sentido durante el curso 2016-2017 se reservaron plazas en los talleres de familias con hijos de 7 a 12 años, para familias de entidades federadas en Plena Inclusión Madrid. También ha habido, una transferencia de familias del proyecto “Empower Parents²¹, que también forma parte de las actividades educativas en el Museo ICO, hacia actividades genéricas, resultando una experiencia positiva tanto para familias participantes, educadores y en general para el conjunto de actividades educativas.



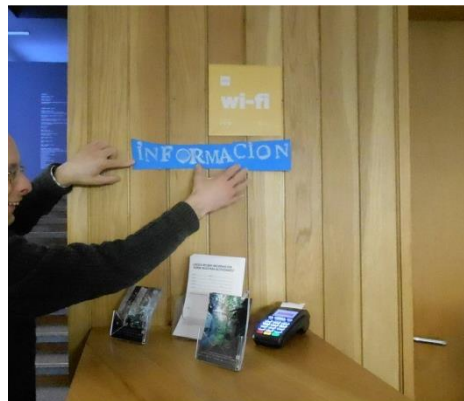
Previo al inicio de las actividades, con una antelación aproximada de 15 días, se contacta con los profesionales de las entidades que van a participar, enviando un dossier descriptivo de las actividades programadas, utilizando frases sencillas, pictogramas e incluyendo referencias tanto de los contenidos de la exposición como otros recursos, que pueden de ser de utilidad para que el profesional anticipe con los participantes la actividad. Este dossier se facilita en PDF y por enlace al blog²² de las actividades educativas, ya que resulta más sencillo su visualización. Por último, una semana antes de la primera sesión, se contacta telefónicamente con los profesionales,

²¹ <http://www.empowerparents.net/>. Última consulta 13 de mayo de 2018.

²² <https://chapacolaborante.wordpress.com/plena-inclusion-madrid-vaquero-palacios/> Última consulta 13 de mayo de 2018.

para conocer de primera mano las características del grupo participante y resolver dudas sobre el espacio, recursos, desplazamiento, etc.

En cuanto a los contenidos a tratar y las actividades que se desarrollan no existen unos patrones establecidos, pero sí se mantiene que en la primera sesión se hace una presentación del Museo ICO, su contenido para a continuación iniciar una exploración del espacio del centro y/o construcción colectiva con alguno de los recursos mencionados anteriormente y en base a los puntos relevantes de la muestra en curso. En todo caso se trata de transmitir a través de la propia acción del participante el proceso creativo del arquitecto o fotógrafo, y que esto derive en una observación del entorno. Este aspecto se sugiere especialmente para el momento del desplazamiento desde el centro al Museo ICO, con el que concluye la primera sesión.



Ya en el Museo ICO, se realiza el recorrido habitual por la exposición vigente, en la que se van incluyendo referencias de la primera sesión a través de fotografías realizados por ellos mismos o por los educadores, elementos producidos durante la sesión o bien recuerdos significativos. A continuación de la visita, tiene lugar un taller con otra actividad creativa, en continuidad o relación con la primera. Al finalizar se organiza un pequeño debate para conocer la valoración de la actividad, a través de dinámicas de grupo. Para los profesionales se entrega un cuestionario de valoración.



Bien al final de la primera sesión o la segunda, se entrega el cuaderno educativo adaptado, incluida una ficha de muestra en Lectura Fácil y LSE, que realiza el Museo ICO en colaboración con Plena Inclusión Madrid y la Fundación CNSE.



Conclusiones:

Ambas sesiones, permiten una aproximación de los participantes a la temática del Museo ICO y un mejor conocimiento por parte de los educadores de las capacidades de los participantes. Igualmente supone un intercambio entre la entidad y el espacio cultural, facilitando el acceso al mismo y en el que el desplazamiento por la ciudad forma parte del aprendizaje.

El diseño y realización de las actividades de las actividades para Plena Inclusión Madrid, implica una transferencia de recursos didácticos y de “saber hacer” para la inclusión en el resto de actividades educativas, siendo habitual que los materiales adaptados, sean utilizados indistintamente en actividades adaptadas o genéricas, ya que facilita una mejor comprensión y participación sobre los contenidos, así como una atención a la diversidad más fluida y natural.

Como retos de futuro, se ha considerado necesario reforzar los canales de transferencia entre familias de entidades pertenecientes a Plena Inclusión Madrid hacia las actividades familiares genéricas. También la creación de un grupo de trabajo entre educadores, institución y profesionales de Plena Inclusión Madrid, para el ajuste de actividades y material educativo, formación de profesionales y educadores, de cara a futuras convocatorias de actividades.

La cultura arquitectónica, concebida como aquella que transmite la respuesta a las necesidades de las personas en un territorio, facilita más que una posición de observación pasiva, una motivación para explorar los entornos próximos de una manera crítica.

En este sentido para educadores es una oportunidad el intercambio entre espacios para aprender de las diferentes adaptaciones y posibilidad de conexión entre espacios culturales y centros de entidades.

La adaptación de recursos y didácticas para personas con diversidad no pasa por una aplicación normativa, sino por un profundo conocimiento de la materia, y el trabajo de conocimiento de las capacidades del público a la que va dirigida, independientemente de su diversidad.

Los espacios culturales, adquieren una dimensión más allá de la observación de patrimonio, sino que se convierten en espacios sociales de visibilización, donde la diversidad es comprendida como un valor en positivo.

Los lenguajes visuales, especialmente los vídeos, imágenes 360° o similares son recursos que nos facilitan trasladarnos, viajar e imaginar lugares desconocidos, siendo la sorpresa y la diversión los motores de las actividades.

La aportación a la mediación entre contenido y público de las actividades educativas resulta del todo necesaria, valorada y fundamental, siendo la experiencia, la empatía y la emoción un vehículo fundamental.

Una institución en proceso de transformación. Repensando los contenidos y la mediación para mejorar el acceso al museo de Navarra

Autores/as:

Amaia Arriaga

Profesora de educación artística en la Universidad Pública de Navarra. Doctora europea (Premio extraordinario de doctorado). Miembro del Consejo Navarro de Cultura (Comisión de Museos y Comisión de Patrimonio). Los resultados de sus investigaciones han sido presentados en revistas científicas y de divulgación, capítulos de libros y congresos nacionales e internacionales.

Imanol Aguirre

Profesor de educación artística en la Universidad Pública de Navarra. Ha participado en numerosos congresos internacionales y realizado diversas publicaciones relacionadas con la educación artística. Desde el año 2000 dirige el grupo EDARTE con el que ha llevado a cabo varios proyectos de investigación sobre el tema.

Resumen:

Una institución en proceso de transformación. Repensando los contenidos y la mediación para mejorar el acceso al Museo de Navarra

El museo de Navarra es un museo regional cuya colección recoge las producciones artísticas realizadas en Navarra desde la prehistoria hasta la actualidad. Actualmente se encuentra inmerso en un proceso de cambio con el objetivo de mejorar las experiencias de sus visitantes a través de los contenidos que presenta y favoreciendo el acceso a los mismos. Para ello, todo el equipo del museo está repensando su política museística: qué se expone, cómo se expone y cómo se comunica el conocimiento sobre lo expuesto, a partir de un proceso de paulatina transformación de la institución. Desde nuestro equipo de investigación, invitados por el museo, hemos podido acompañar la primera fase de este proceso, contribuyendo al análisis diagnóstico de lo existente y a la elaboración de propuestas de mejora del acceso del público a la colección.

En esta presentación analizamos las dificultades que se han presentado en este proceso, en la seguridad de que nuestra experiencia puede ser trasladable a cualquier otra institución museística que esté inmersa en procesos similares. En concreto, analizamos las propuestas de exposiciones recientemente realizadas, que han buscado incluir obras de mujeres artistas y discursos feministas. Analizamos, también, los

cambios en la perspectiva museográfica que se han derivado de las modificaciones introducidas, poniendo especial énfasis en el análisis de los recursos y actividades de mediación que se han ofrecido. Concluimos en la idea de que no basta con cambiar contenidos, sino que hay que revisar las propias concepciones desde la que se plantean los cambios para conseguir una participación del visitante más profunda y enriquecedora.

Objetivos:

El objetivo de este trabajo es ofrecer un análisis sobre algunos aspectos del proceso de renovación de la política museística que está llevando a cabo el Museo de Navarra. Este proceso consiste en introducir miradas más plurales y discursos más críticos sobre su colección, mediante los cuales conectar mejor el museo con los intereses y preocupaciones actuales de la sociedad, cumpliendo de este modo con el compromiso de mejorar las experiencias de sus visitantes y de hacer del museo un lugar mucho más abierto y accesible a todo tipo de públicos.

Este es un proceso en el que hemos participado, invitados por el Servicio de Museos del nuevo departamento de Cultura del Gobierno de Navarra y la dirección del Museo, acompañando a su equipo en la tarea de revisar los principios museológicos sobre los que fundamentar la renovación de esta institución y en repensar sus criterios y dispositivos de mediación.

Como consecuencia de ello hemos considerado importante hacer un primer balance de los cambios que se han ido introduciendo con motivo de este proceso. Este es el principal objetivo de este trabajo del que esperamos poder aprender todos/as para enmendar errores y continuar con la tarea de hacer el Museo de Navarra más accesible.

Explicación:

Introducción

Desde hace ya varias décadas, gracias al esfuerzo de las instituciones museísticas, el disfrute de las obras de arte ha dejado de ser una actividad destinada a satisfacer los gustos y necesidades culturales de una minoría, más o menos especializada, para convertirse en una experiencia de la que puede participar cada vez más público.

Unos de los principios rectores de las nuevas museologías es el de romper con una dinámica de siglos asentada en un criterio de “distinción” (Bourdieu, 1979) del que dimana una parcelación de lo sensible (Rancière, 2000), buscando hacer más accesible la fruición del arte a todos los sectores sociales.

En este empeño de revisión y transformación de las políticas museísticas hemos acompañado al Servicio de Museos del actual Gobierno de Navarra y, en particular, a todo el equipo del Museo de Navarra, un museo regional cuya colección recoge las producciones de artistas ya fallecidos, realizadas en Navarra desde la prehistoria hasta la actualidad.

Hasta el momento, la intervención de nuestro equipo ha consistido en la organización del Seminario-Taller de Formación “Museos y públicos: dilemas y experiencias”, que contó con la participación de representantes de todo el personal del Museo de Navarra, desde la dirección hasta los/as vigilantes de sala; así como con la directora del Servicio de Museos.

En este seminario, con la ayuda de Aida Sánchez de Serdio, repasamos los diferentes tipos de institucionalidad de los museos de arte y cómo se vinculan estos modelos con sus discursos, prácticas y públicos.

De manera complementaria, abordamos un trabajo de categorización de las diferentes narrativas museísticas y de las tendencias en educación artística a las que éstas se vinculan, buscando con ello analizar las coincidencias e identificaciones de tales tipos museísticos con las características y actividad educativa del Museo de Navarra

A la luz de este doble trabajo de reflexión nos planteamos hacer un diagnóstico de aquellos aspectos a mejorar en el museo, de acuerdo a una mayor integración de su oferta y actividades con los públicos a quienes van dirigidas. Lo hicimos integrando tres miradas:

- La del personal del museo y sus percepciones sobre cómo los públicos usan el museo.
- La de nuestro grupo de investigación, mediante un estudio diagnóstico realizado por todas las salas.
- La mirada de los jóvenes (estudiantes de magisterio de la Universidad Pública de Navarra) para aproximarnos a la visión que de la institución tiene un colectivo habitualmente excluido de estos ámbitos culturales.

Como resultado de esta reflexión – diagnóstico, concluimos que el Museo tiene dos retos que afrontar para mejorar su accesibilidad. Por un lado, ampliar su visibilidad más allá del visitante ya interesado por el arte, favoreciendo el acercamiento de públicos no habituales, especialmente los jóvenes. Por otro, renovar los recursos de mediación e interpretación de su colección.

A este respecto, encontramos que la información que se ofrece sobre sus obras se centra demasiado en cuestiones identificativas (ubicación, periodo o autoría) y de tipo descriptivo. Estas últimas mantienen un estilo pretendidamente objetivo que, en realidad, resulta de especialista y por ello inadecuado y excluyente para quien no tiene conocimientos de historia del arte y de su terminología.

Echamos en falta información que contextualice la obra (social, política, económica, ideológica, etc.) y que conecte con la cotidianidad del visitante o con cuestiones propias de la actualidad. Concordamos en que incluir una mayor pluralidad de miradas y variedad de voces, así como propiciar una experiencia estética y vital más interactiva con las obras, ayudaría al espectador a elaborar sus propias interpretaciones, favoreciendo con ello un mayor disfrute y conexión con las mismas.

Este trabajo de repensamiento de la institución y las conclusiones alcanzadas han adquirido carta de naturaleza en diferentes propuestas y proyectos que el Museo viene haciendo en los últimos meses. Pero, para nuestro objetivo de analizar cómo se está concretando en el ámbito de las mejoras de las condiciones de accesibilidad, vamos a poner el foco solamente en dos de los proyectos que más repercusión han tenido. Se trata de dos exposiciones que marcan un punto de inflexión en sus planteamientos museológicos porque han buscado introducir la perspectiva de género, por un lado, y estrategias de mediación que favorecen la interacción de los públicos con el material expuesto y sus significados, por otro.

Proyecto “Reflexión/inflexión: Presencia de las mujeres en el Museo de Navarra”

El primer caso es la exposición “Reflexión/inflexión: Presencia de las mujeres en el Museo de Navarra”, realizada entre octubre del 2016 y febrero de 2017 y comisariada por Celia Martín Larumbe, a quien se le encargó hacer una lectura en clave de género sobre el Museo de Navarra y su colección, contando para ello con la colaboración del Instituto Navarro para la Igualdad. La muestra, mediante diferentes dispositivos, buscaba visibilizar y reflexionar sobre la presencia y/o ausencia de artistas mujeres en el Museo de Navarra desde su remodelación en 1990 hasta la actualidad.

En un primer espacio unas infografías mostraban estadísticas que evidenciaban la ausencia de comisarias y artistas mujeres en el Museo, así como datos sobre el presupuesto destinado a comprar obras realizadas por mujeres.

En un espacio contiguo, a modo de exposición tradicional, se presentó una selección de obras de artistas contemporáneas, extraídas de los fondos del museo²³, con el objetivo, según la nota de prensa, de “*dar visibilidad a las mujeres como autoras y creadoras*”

La naturaleza del encargo, el propio título de la muestra y los objetivos con los que se presentó nos hablan de cómo el proceso de reflexión iniciado en el Museo derivó en un ensayo de revisión autocrítica de la naturaleza de la propia institución y de los criterios manejados en el pasado para la selección de los contenidos que atesora en sus salas, de la forma en la que son expuestos y de la manera de ser mirados. No obstante, la exposición dejó flancos abiertos en relación a la forma en la que se planteó la cuestión de género, que fueron objeto de crítica por algunos sectores de la cultura local.

Iñaki Arzoz y Nerea Fillat comentaban en el blog Pamplonauta, por ejemplo, que la falta de un discurso comisarial sobre los valores culturales o estéticos usados en la selección de las obras, daba a entender que éstas habían sido seleccionadas simplemente por ser de mujeres. Cuestionaban la estrechez de la mirada feminista que presentaba el proyecto en relación a otras miradas más recientes y comprometidas con la cuestión de género. Concluían que la presencia de mujeres, siendo imprescindible, no es suficiente para garantizar que la política museística se feminice. Incluso echaban en falta que los datos estadísticos fueran presentados en bruto, huérfanos de análisis crítico que los significara políticamente: “... *la estadística sin interpretación puede convertirse en un subterfugio para enmascarar una política museística ajena a cualquier buena práctica.* (Fillat y Arzoz, 2017)

Es así cómo, el proyecto comisarial que amparaba la propuesta de introducir la perspectiva de género, como elemento transformador del discurso y las viejas prácticas del museo, quedó cuestionado, y con él, también, el intento de renovación del discurso del museo: “(*.../...*) *tímidos intentos como esta muestra parecen más una justificación gatopardista del inmovilismo institucional, que la apuesta decidida por la ‘normalización’ del conflicto del género que necesita un museo del siglo XXI.* (Fillat y Arzoz, 2017)

Más allá de lo apropiado del tono que se emplea en la crítica y de la débil fundamentación de la sospecha sobre las intenciones de perduración del inmovilismo que se suponen al intento, parece inevitable reconocer que esta primera aproximación

²³ Recordamos que la política de este Museo era exponer solo material perteneciente a artistas ya fallecidos en su exposición permanente.

al cambio de mirada no tuvo en cuenta las respuestas a un problema que ya había sido señalado anteriormente por la museología feminista.

Patricia Mayayo, por ejemplo, señala que la política de discriminación positiva, siendo eficaz en algunos ámbitos, en el mundo del arte y de la crítica ha tomado el formato de “exposiciones de mujeres” y eso ha traído consecuencias indeseadas, por “*no tener, habitualmente, planteamiento teórico ninguno*” (Mayayo, 2009, 120). Marta Mantecón (2010) también afirma que presentar creadoras seleccionadas simplemente por su sexo biológico puede traer como consecuencia que la calidad y seriedad de las obras quede en cuestión.

No obstante, visto desde la perspectiva de una institución que arrastra mucho lastre de todo tipo (estatutario, histórico, político, museográfico y hasta arquitectónico), se pueden comprender los errores en el planteamiento. Después de décadas de verdadero inmovilismo, el ensayo de autorrevisión y puesta en marcha de nuevas formas de relación entre artistas que está haciendo el Museo es meritorio y positivo. Es preciso, por ello, tomar la crítica como un elemento que ayude a seguir reflexionando, aunque no nos parezca justo que se vea en sus proyectos una intencionalidad de inmovilismo camuflado o de justificación gatopardista.

De hecho, el Museo continúa con su voluntad de actualizar la institución y prueba de ello es que acaba de presentar públicamente un proyecto de renovación de la exposición permanente y de su programación cultural que aborda mucha de las problemáticas planteadas en este artículo. Así, se quiere que la exposición permanente genere diálogos entre artistas y obras de momentos culturales diferentes, rompiendo el discurso cronológico y proponiendo aproximaciones más temáticas — la muerte, la trascendencia, la identidad, el cuerpo, etc...— que enganchen más a la gente menos familiarizada con el mundo del arte. Sin perder de vista su compromiso con la revisión del papel de la mujer artista en el museo, actualizando contenidos, autoras y lecturas. Un enfoque ambicioso y más que excepcional en un museo regional de este tipo.

En todo caso, volviendo a la exposición que estábamos analizando, además de las infografías y obras que se expusieron, la muestra se acompañó de varias iniciativas orientadas a facilitar el acceso y participación del público en sus contenidos. Por ejemplo, se organizaron tres mesas sobre esta temática, con el objetivo de abrir un debate sobre el estado de la cuestión a nivel local, nacional e internacional, y el museo destinó una partida a incrementar sus fondos bibliográficos sobre perspectiva de género en el arte y las instituciones culturales.

En las salas, acompañando permanentemente a la exposición, se desplegaron dos dispositivos enfocados a mejorar la comprensión de la propuesta expositiva. El primero, junto a las estadísticas, era un espacio informativo en el que el público podía consultar bibliografía y documentación sobre el tema de la muestra. El segundo era un documental, realizado para esta exposición y proyectado en modo continuo, en el que siete artistas navarras respondían a preguntas sobre sus procesos creativos y la problemática de la mujer en el sistema del arte.

Además de estos dispositivos, la muestra contó con un lugar de encuentro y un panel que buscaban propiciar un espacio de interacción *“de carácter colaborativo y horizontal”* (Dirección General de Cultura, 2016-17), invitando al visitante a dejar su opinión sobre diferentes cuestiones, con el objetivo de *“provocar una reflexión y debate en torno al tema de la visibilidad de la mujer en el museo”*. (Gobierno de Navarra, 2017)

Con este mismo propósito integrador, organizaron una breve visita guiada a la muestra, seguida de una conversación dinamizada, en torno a una mesa con café y pastas. Así como la interesante, aunque poco difundida, propuesta de visita crítica *“Revisitando la colección: mirar desde otras perspectivas,”*, guiada por un documento que proponía un itinerario de visita a *doce obras de diferentes tiempos históricos* de la colección permanente, que mediante textos y preguntas apelaban al visitante a reflexionar sobre *“el papel social de la mujer y de la representación femenina.”* (Gobierno de Navarra, 2016).

Todas estas propuestas conforman iniciativas que, como señala Lockett (2007, 8) *“dan pasos para revertir el flujo unidireccional de información del curador al visitante, mientras que, tácitamente, respaldan el hecho de que las áreas de conocimiento y la experiencia de los visitantes puedan ser de valor”*

De hecho, sitúan al Museo de Navarra en una dirección similar a la de otras instituciones pioneras en esta forma de establecer relaciones con los públicos: tanto en lo relativo a visitar solo unas pocas obras vinculadas temáticamente, como a incluir voces de personas ajenas al mundo del arte, incluidas las de los visitantes, como voces legitimadas para su interpretación. Se subvierten o cuestionan, así, las condiciones tradicionales de acceso y relación al museo, concebido como espacio de silencio y contemplación, donde la interpretación y el acceso a los significados de las obras son únicos y corren de cuenta de la institución.

Así es reconocido, incluso, por aquellos que cuestionaban la orientación de la perspectiva de género empleada en el proyecto. Del ciclo de conferencias, por ejemplo, afirmaban que había resultado *“más estimulante que la propia parte expositiva, y que remarca la diferencia entre el discurso alicorto desde el interior de la institución y la complejidad y ambición del debate que han traído las ponentes.”* (Fillat y Arzoz, 2017).

Puede ser cuestionable que no se entienda como propio del “interior de la institución” cualquier iniciativa impulsada por el Museo en sus propias salas, pero en todo caso, lo relevante es el reconocimiento de que todos los dispositivos de mediación que ofrecía la muestra favorecían entrar en diálogo con ella y de este modo hacían mucho más accesible la relación del público con el museo y sus propuestas.

Proyecto “Yo la peor de todas / Ni, denetan okerrena”

La segunda propuesta sobre la que vamos a centrar nuestro análisis del proceso de transformación que está viviendo el Museo de Navarra es la exposición *“Yo la peor de todas / Ni, denetan okerrena”*. Comisariada por Maite Garbayo Maeztu entre los meses de octubre de 2017 y febrero de 2018, que se presentó simultáneamente en tres sedes: Museo Oteiza, Centro Huarte de Arte Contemporáneo y Museo de Navarra. El proyecto se planteaba como una crítica a las desigualdades que generan las formas hegemónicas de producir y administrar el conocimiento.

Esta exposición constituyó un importante salto hacia adelante en la política museística de la Comunidad Foral, porque puso en relación, por primera vez, en un proyecto común, 3 instituciones que se dedican de modo diferente al arte en Navarra. Pero supuso, igualmente, un importante hito en el proceso de repensamiento del Museo de Navarra, porque constituyó el primer ensayo de ampliar el horizonte de la historia tradicional del arte local, eje de su colección, hacia nuevos públicos y hacia nuevas formas de relación institucional, incluidas las relaciones con otras instituciones vinculadas al arte contemporáneo.

Como en el proyecto anterior, en este caso también la exposición *“parte de la teoría crítica feminista para cuestionar el conocimiento dominante y proponer otras formas de saber y de conocer nuestra realidad.”* (Gobierno de Navarra, Septiembre de 2017).

Sin embargo, en este caso no fue una exposición de obras de mujeres artistas. De hecho, la propia comisaria de la exposición afirmaba, cuestionando este tipo de exposiciones, que la biología no puede convertirse en temática de una exposición. En

este sentido conectaba mejor con las formas más aceptadas en el entorno feminista sobre lo que debe orientar una perspectiva de género en este tipo de propuestas.

El proyecto incluía performances, talleres, residencias, conferencias, además de “*actividades formativas, educativas y de difusión*”. El Museo de Navarra participaba en el proyecto exhibiendo por todas sus salas obras de once artistas, buscando “*un diálogo constante de las obras antiguas, incluso las piezas arqueológicas, con propuestas contemporáneas*”, que reforzaba repitiendo la actividad de las conversaciones en torno a la muestra (Gobierno de Navarra, Septiembre de 2017).

Sin embargo, en este caso, el proyecto comisarial renunció a proporcionar recursos de interpretación de las obras y utilizó mecanismos de comunicación poco accesibles para la mayor parte de sus visitantes. Ni siquiera había cartelas con el nombre de las artistas o los títulos de las obras. El público sólo contaba con un pequeño folleto que incluía poca información sobre el proyecto y un plano de ubicación de obras y artistas que, por su diseño, era más un obstáculo que una ayuda para la mayoría de visitantes.

De alguna manera, la propuesta se apoyaba en el revival que está emergiendo en algunos proyectos comisariales²⁴, que quieren rescatar la vieja y romántica idea de que el arte se expresa y significa por sí mismo; una idea que es, precisamente, la que ha generado el actual alejamiento entre las artes contemporáneas y el público de su tiempo.

De hecho, resulta llamativo y, quizás, incongruente que, sea un proyecto con jóvenes artistas navarros/as, mayoritariamente mujeres, el momento cuando el discurso que lo acompañe sea más lejano, oscuro y hermético; el momento en el que aparezcan muchos impedimentos para que el público entienda la propuesta y no pueda disponer siquiera de cartelas junto a las obras que les permitan identificar a sus autoras.

Conclusiones:

El Museo de Navarra constituye un ejemplo de cómo una institución regional, lastrada por viejos estatutos, por contenidos cuyos significados vienen interpretados y prescritos desde hace mucho tiempo, puede repensarse y asumir el reto de presentarse ante su sociedad de otra forma, haciendo que gente que antes se podía sentir excluida, porque no podía acceder a los discursos del Museo o porque sus contenidos no estaban puestos en relación con sus vidas, pueda en el futuro sentir que el Museo es una

²⁴ Fue muy comentada la propuesta de Penelope Curtis de eliminar los dispositivos de mediación en las salas de la Tate Britain Gallery, cuando ella asumió la dirección de la institución.

institución que le ofrece espacios para la participación, incluye su voz y atiende sus intereses.

El primer proyecto analizado nos ha mostrado, por ejemplo, que la apertura propuesta hacia una revisión que incluya la perspectiva de género, puede resultar insuficiente si no está contrastada o no tiene en cuenta los debates que sobre este tema se viene manteniendo en el ámbito de la museología crítica feminista. Aunque este proyecto, desde el punto de vista de los dispositivos de mediación, contenía indudables aciertos en su objetivo por acercar nuevos públicos al museo y ofrecerle recursos para elaborar discursos propios o enriquecer su experiencia con discursos ajenos.

En el segundo proyecto la perspectiva de género presentada parece superar la primera idea de sustentarse en la selección de obras de mujeres. Pero la ausencia de dispositivos eficaces de mediación, orientados a acercar nuevos públicos o a generar dinámicas de interacción con la propuesta comisarial, hacen muy poco en favor de las políticas de mejora de la accesibilidad al Museo.

Los dos proyectos analizados ponen de manifiesto, entonces, que trabajar en beneficio de la mejora de la accesibilidad de nuevos públicos a los museos de arte es algo más complejo que la mera acción consistente en realizar reformas arquitectónicas, cambiar dispositivos de mediación, organizar algunas actividades, difundirlas e incluso realizar experimentos puntuales para generar nuevas miradas. Requiere afrontar procesos largos y complejos en los que hay que contemplar la posibilidad del error y de la crítica para convertirla en oportunidad para regenerarse, porque son procesos que requieren una buena dosis de reflexión, voluntad política y solidez en un posicionamiento museológico que reoriente toda la actividad hacia una perspectiva más abierta, inclusiva y dialógica.

A este respecto, la colaboración entre instancias que se dedican a la investigación y las instituciones museísticas pueden contribuir decisivamente para alcanzar estos logros.

Así lo entiende también el Museo de Navarra y fruto de este entendimiento es que, tras aquella primera acción de colaboración con nuestro equipo, sigan contando con nosotros para avanzar en el desarrollo de los criterios con los que renovar los dispositivos de mediación y la confección de los mismos, tanto para "facilitar la comunicación de las obras, como la interacción del público con éstas", como indican en el anuncio del proyecto a desarrollar en los próximos meses.

Bibliografía:

- Bourdieu, Pierre (1979) *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus (1988)
- Dirección general de Cultura del Gobierno de Navarra (2016-2017) *Reflexión / Inflexión: presencia de las mujeres en el Museo de Navarra* Recuperado de: <http://culturanavarra.es/es/reflexion-inflexion-presencia-de-las-mujeres-en-el-museo-de-navarra>
- Fillat, Nerea y Arzoz, Iñaki (16 enero 2017) *Las mujeres en el Museo de Navarra: una asignatura pendiente* [Blog Pamplonauta]. Recuperado de: <http://www.pamplonauta.info/2017/01/16/las-mujeres-museo-navarra-una-asignatura-pendiente/>
- Gobierno de Navarra (28 de septiembre de 2017) *Cultura presenta “Yo, la peor de todas/Ni, denetan okerrena”*, un proyecto artístico que cuestiona las formas de pensamiento dominante desde la crítica feminista. Recuperado de:
https://www.navarra.es/home_es/Actualidad/Sala+de+prensa/Noticias/2017/09/28/Yo+la+peor+de+todas+proyecto+expositivo.htm
- Gobierno de Navarra (11 de enero de 2017) *El Museo de Navarra organiza conversaciones en torno a un café con especialistas en arte visual y expertas en género*. Recuperado de:
https://www.navarra.es/home_es/Actualidad/Sala+de+prensa/Noticias/2017/01/11/conversaciones+en+torno+a+un+cafe+con+especialistas+en+genero+y+arte+visual+Museo+de+Navarra.htm
- Gobierno de Navarra (2016) *Presencia de las mujeres en el Museo de Navarra*. Recuperado de:
https://www.navarra.es/home_es/Temas/Turismo+ocio+y+cultura/Museos/Museos+y+colecciones+permanentes/Museo+Navarra/EI+Museo/Actualidad/Presencia+de+las+mujeres+en+el+Museo+de+Navarra.htm
- Lockett, Helen (2007) *Seven wonders of interpretation*. Engage. 20, 6-11
- Mantecón, Marta (2010) *“Tú tampoco tienes nada”: arte feminista y de género en la España de los 90*. *Anales de Historia del Arte*. 155 (Volumen Extraordinario), 153-167
- Mayo, Patricia (2009) *¿Por qué no ha habido (grandes) artistas feministas en España. Apuntes sobre una historia en busca de autor(a)*. En Arakistain, Xabier y Méndez, Lourdes. *Producción artística y teoría feminista del arte: nuevos debates I*. (pp. 114-121) Vitoria: Centro Cultural Montehermoso.

- Rancière, Jacques (2000). La división de lo sensible. Estética y política, Salamanca: Consorcio Salamanca. (2002)

Trazos y Puntadas para el Recuerdo.

Aproximación y aprendizaje del 11M años después

Autor:

Álvaro Juanas Fominaya. Historiador del Arte y Máster en Museos: Educación y Comunicación ha trabajado para distintas empresas, museos e instituciones en España y Canadá, destacando Bata Shoe Museum o Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Además es socio solidario de la Asociación 11M: Afectados del Terrorismo donde desempeña funciones de comisariado.

Resumen:

Un legado solidario que sirva para entender el pasado, comprender el presente y mejorar nuestro futuro.

Conocí esta colección en 2014 en la exposición que se hizo en el Instituto Cervantes de Madrid y al enterarme de cuál era su estado decidí volcarme de forma voluntaria con ellos. Para ello trabajamos juntos diferentes socios que colaboraban en la Asociación, psicólogos de la Universidad Complutense de Madrid, entre todos revisamos y profundizamos en cómo hacer más "accesible" o más "visible" este proceso a gente ajena a la asociación.

Una vez planteado un nuevo discurso de 4 etapas que nos hablan del momento inicial, las emociones que se despiertan en los afectados del atentado, las muestras de apoyo y superación y lo que significa el 11 M en la actualidad fue el momento de llevarlo a la práctica.

De momento he llevado a cabo 2 exposiciones, la primera en la Universidad Carlos III de Getafe donde hicimos un pequeño ejercicio para descubrir qué entendieron de la exposición los estudiantes de dicha universidad.

Posteriormente se ha hecho una exposición en la Junta Municipal de Retiro de Madrid, donde dimos una vuelta de tuerca más al discurso, introduciendo la poesía y la música compuesta en memoria y homenaje a las víctimas y familiares.

Con esta experiencia sensorial se incrementó notablemente la percepción por parte del público del sentido de este relato.

En esta ocasión se realizaron unas encuestas de satisfacción y estudio de público quedando constancia de cómo había sido la experiencia de los usuarios.

Actualmente, estamos en proceso de llevar esta exposición a otras ciudades como Fuenlabrada o Huesca.

Paralelamente, el éxito que estoy viendo en la Asociación es las mejoras en cuidados y atención a la colección, comenzando a verse como un legado que mantener y cuidar para generar una herramienta de aprendizaje sobre el 11M en la actualidad.

Objetivos:

- Dar a conocer la colección de la asociación 11M Afectados del Terrorismo
- Educar en valores de respeto, tolerancia, paz.
- Poner en valor la colección para los miembros de la asociación.
- Concienciar sobre el 11 de Marzo y sus consecuencias.
- Generar empatía y aprendizaje emocional.

Explicación:

La colección de la asociación 11M Afectados del Terrorismo se basa íntegramente en la solidaridad de la gente con las familias y afectados del ataque terrorista del 11 de Marzo de 2004 ocurrido en Madrid.

Compuesta casi en su totalidad a través de donaciones diversas, en la actualidad cuenta con una gran variedad de obras: pintura, escultura, grabado, tapices de Patchwork, litografías, poemas de distintos colectivos, artistas o simplemente gente que ha querido dar muestras de apoyo.

Además una parte es basada en trabajos realizados por los propios socios en un proceso creativo importante.

En cuanto a las donaciones más relevantes, en orden cronológico fueron las siguientes:

- Los pintores de Santa Eugenia con la artista África Vivar a la cabeza fueron los primeros en donar una serie de cuadros con el fin de obtener fondos para la Asociación a partir de su venta, un hecho que nunca se hizo y donde tenemos cuadros coloridos llenos de esperanza, utopías y primaveras.
- Poco después llegó un tapiz de 192 corazones con el nombre de los fallecidos desde la Asociación Madpatch.

- Nana, una artista donó una serie de grabados que simbolizan el cruzar constante de personas y situaciones.
- También la Asociación de Pintores Realistas de Madrid donó una serie de cuadros, grabados y esculturas a medida que seguían llegando poemas, libros, fotografías, canciones y obras de artistas a título individual.
- Fruto de la campaña “Un Árbol in Memoria” llegaron a la Asociación una serie de tapices cosidos por multitud de personas coordinadas por Mirvia Aranda representando en tapices de gran tamaño, arbolitos que simbolizan cada víctima en el lugar del atentado (Atocha, Santa Eugenia y El Pozo).
- Es también muy importante la donación en 2005 de una serie de litografías que fueron donadas por elenco de Artistas Plásticos Sin Fronteras y el movimiento por la paz, el desarme y la libertad, a través de CCOO y UGT y que actualmente forman parte del monumento de la estación de El Pozo diseñado por el arquitecto e ilustrador José María Pérez González, conocido como Peridis.
- Otros tapices llegaron desde Francia, en los que se usaron los colores de la bandera española para incluir una serie de manos blancas de lo más impactantes.
- Poco después llegó el libro de los hermanos Adán y David Burgos titulado “Madrid In Memoria” que recopila fotografías de todos aquellos primeros días, mostrando los sentimientos de todos los ciudadanos.
- Una serie de fotografías de Leopoldo Pizarro llamada “Miradas Silenciosas” recopila también los altares sociales espontáneos que llenaron las calles y que fueron recogidos por el CSIC en el Archivo del Duelo.

A partir de tener las primeras obras, rápidamente se comenzaron a exponer, primeramente en la propia sede de la Asociación 11M Afectados del Terrorismo con los cuadros de los pintores de Santa Eugenia y el primer tapiz de corazones llamándose en origen “Trazos para el Recuerdo”.

La segunda ocasión fue en el centro cultural Francisco Fatou de Vallecas, donde se añadió el término “Puntadas” dando el nombre actual de la exposición.

En la localidad de Aracena se expusieron por primera vez la colección de tapices, desde ahí la colección en continuo aumento va llevándose a otros lugares como Barcelona, Valladolid, Alfambra, Alcalá de Henares donde se vieron todos los fondos completos.

De forma parcial, la colección de La Asociación de Pintores Realistas de Madrid llegó hasta Buenos Aires, gracias al empeño de su presidenta Alejandra Osado.

Después llegarían otras localidades como Colmenarejo, donde fue donada una pieza muy relevante, Bilbao (2008) o Fuenlabrada (2010), y viendo el efecto de concienciación social la exposición añadirá el subtítulo “Una ventana de Paz”.

Con todo esto, el que fuera Vicepresidente de la Asociación 11M, profesor jubilado y padre de uno de los fallecidos realizó un buen trabajo de gestar un discurso expositivo, el cual estaba basado en los colores.

Según su idea, la exposición comenzaba en el color rojo, símbolo del estallido de dolor, conmoción del primer momento, donde todo es muy sutil y nada es explícito, huyendo así de la victimización, donde se hallaban las emociones más intensas.

De ahí llegaba el color amarillo que representaba el momento de duelo social y compartido, de solidaridad, donde se encuentran las muestras de apoyo que se recogen en “El archivo del duelo” trabajo del CSIC dirigido por Cristina Sánchez y eje fundamental de esta parte de la exposición.

Tras el duelo era tiempo de levantarse, de volver a la esperanza y a la superación cuyo color fundamental era el verde y por último el color azul cielo representaba los primeros pasos de la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo en búsqueda de superación, paz universal y deseo de un mundo mejor.

Así fue repitiéndose el modelo durante años hasta que en 2014 descubrí la existencia de esta colección gracias a la exposición que se organizó con motivo del X aniversario en el Instituto Cervantes de Madrid.

Por aquel entonces, yo era alumno del Máster en Museos: Educación y Comunicación de la Universidad de Zaragoza y había compuesto una canción en homenaje al 11 de Marzo titulada “Luz”.

Bajé a Madrid y contacté con la Asociación 11M Afectados del Terrorismo, acudiendo al concierto homenaje que se organizó en la Riviera y conocí a algunos de sus socios.

Aquel 11 de Marzo de 2014 quedé con una socia para ver la exposición y me dejó sorprendido cuando me enteré de que aquella colección estaba en almacenes y que

solo salían cuando había un lugar donde exponer temporalmente. Desde entonces en mi cabeza surgió la idea de ayudar en la difusión y cuidado de aquella colección.

Aparte de las donaciones anteriormente mencionadas, me encontré con una diversidad de piezas que sobrecogían, como 192 velas de un paso de Semana Santa que fueron donadas en homenaje a las víctimas, el cuadro de María Cristina Adrados titulado “Salida del abismo” que fue donado en la exposición de Colmenarejo, fruto de un proceso creativo durante un proceso de depresión y que se entregó como ejemplo de superación, un libro que recopila las portadas del 12 de Marzo de 2004 de todo el mundo que fue fruto de la búsqueda de uno de los socios o la “Paloma de Lazos” que realizó Marisol Alfageme, madre de uno de los fallecidos del 11-M en el día de su cumpleaños.

Todas aquellas historias conmueven y creí necesario ayudar para que encontrasen un espacio de exposición permanente, donde se pueda aprender, educar en ciertos valores o simplemente ver y comprender mejor.

Es por eso que comencé a colaborar como socio solidario de forma voluntaria con la Asociación, primero revisando y poniendo al día los inventarios, ya que apenas tenían un registro contable para toda la colección, sin fotografías, ni estado de conservación, apenas unas medidas, lo que complicaba mucho una selección de piezas de cara a futuras exposiciones.

Además, tras el concierto “Abrazados por las estrellas” decidí comenzar a buscar aquellas canciones y artistas que pusieron música al 11 de Marzo encontrando más de 60 canciones distintas.

En 2015 comenzó un proyecto llamado “Bienestar psicológico en personas afectadas por el terrorismo” coordinado por la psicóloga de la Asociación Doctora Carolina Marín en el cual se buscaba cual es el bienestar pleno en afectados del terrorismo. Para este proyecto inicialmente se contó con mi asesoramiento para el diseño de un test inicial donde descubrir el estado anímico de los participantes para incluir en un grupo de estudio y en un principio se comentó la posibilidad de que aplicásemos una serie de talleres y visitas a museos como apoyo en procesos creativos para que los afectados pudieran expresar sus sentimientos y mejorar su bienestar emocional.

Además junto a otros socios comenzamos a mover un proyecto para musealizar la colección de la Asociación bajo en nombre “Museo 11M: Memoria Emociones y Aprendizaje” planteando un cambio en el sentido del recorrido en búsqueda de que

aquellos que fueran a ver esa exposición tuvieran una visión de superación de un proceso traumático como es un atentado.

La idea de este museo era cubrir una serie de necesidades importantes, como la falta de un espacio permanente de difusión, estudio y conocimiento de un acontecimiento tan relevante como fue el 11 de Marzo de 2004, además de plantearse como un museo comunitario, dirigido y llevado íntegramente por los socios de la asociación, donde fueran ellos quienes llevaran a cabo sus funciones.

Para este proyecto llegamos a contactar con profesionales como Luis Caballero García o Eloísa Pérez Santos, pero por cuestiones internas aquel proyecto quedó paalizado en Mayo de 2016.

Ya en 2017, tras un tiempo fuera formándome en Canadá decidí retomar contactos con la nueva junta directiva de la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo ofreciendo mis servicios de nuevo para el diseño de exposiciones, así como asesorar en cuestiones de conservación, difusión y comunicación de la colección.

Comenzamos con una revisión de los inventarios que comencé a trabajar anteriormente y pronto me reuní con Eulogio Paz, actual presidente de la Asociación para poder comenzar con el diseño de la exposición para el mes de Octubre de 2017 en la Universidad Carlos III de Madrid.

Ya se había hecho una exposición en 2016 en la Carlos III y en esta ocasión decidí dar un cambio al diseño original de Jesús Abril, planteándolo de la siguiente manera.

La exposición se volvería a dividir en 4 partes bien diferenciadas, pero esta vez sin colores pues me parecía que la selección de colores no estaba del todo bien justificada.

Comenzaba con el momento inicial, los primeros días y momentos después del 11 de Marzo de 2004 a las 7:37 de la mañana, cómo fueron esos instantes, las muestras de apoyo, los altares en las calles, las manifestaciones que llenaron calles de toda España buscando en las obras de la colección aquellas cuyos artistas mejor representaron este concepto.

La segunda parte está basada en las emociones que aparecen en los afectado pasados los primeros instantes, en general muchos coincidían en rabia, impotencia, soledad, tristeza, miedo, culpa.

Una tercera parte era de apoyo y superación, como poco a poco fueron llegando muestras de cariño y solidaridad con los afectados del terrorismo, ya sean las donaciones de los pintores de Santa Eugenia, la Asociación Española de Pintores Realistas, pero incluyendo además muestras de superación a través de procesos creativos como son el cuadro “Salida del Abismo” de María Cristina Agrados o la paloma de Marisol Alfageme.

Por último, la cuarta parte de la exposición se dedicó al 11-M en la actualidad, años después cómo había cambiado la situación, cual es la función de la Asociación 11-M Afectados del terrorismo, su misión, ¿Qué ha pasado con los afectados? ¿Por qué sigue la Asociación? ¿Por qué recordar aquello? ¿Puede influir el pasado en nuestra situación actual? Todas aquellas preguntas buscaban respuesta a través de las obras expuestas.

Además puesto que el emplazamiento de la exposición era el Hall del campus de la Universidad Carlos III de Getafe donde los estudiantes de primero apenas tendrían 3-4 años en 2004 planteamos una serie de preguntas al final del recorrido.

Para ello dispusimos cartulinas de 4 colores, uno por cada fase en la que estaba repartida la exposición.

En la fase inicial, que asociamos al color rojo preguntamos ¿Recuerdas el 11 de Marzo? ¿Qué otros acontecimientos posteriores al 11 de Marzo conoces?

Aquí las respuestas fueron que mayoritariamente si lo recordaban, algunos comentaron que eran niños y que ese día faltaron a clase por encontrarse enfermos y que eso hizo suponer que les había pasado algo.

En cuanto a los acontecimientos posteriores se hicieron referencias a Paris Barcelona, Somalia, Irak, Afganistan o Pakistan.

Con respecto a la fase de emociones, preguntábamos, seleccionamos un color azul y preguntamos ¿Qué has sentido al ver esta exposición? ¿Qué sentimientos tienen y tuvieron los afectados?

Las respuestas principales fueron dolor, rabia, tristeza, indignación, solidaridad, algunas críticas positivas como que había sido brillante o que el cuadro “Telaraña de emociones” había sido una sensación de perfección por su composición.

En cuanto a los sentimientos de los afectados la respuesta fue clara y concisa, prefieren escucharles a especular sobre qué sienten.

Sobre la fase de apoyo y superación decidimos que el color fuera el verde y preguntábamos ¿Crees que el apoyo dado a los afectados ha sido suficiente? ¿Consideras que la creatividad puede ayudar a superar las adversidades?

En este apartado las respuestas fueron bastante interesantes: a la primera pregunta hubo una respuesta que decía “Espero que no se olviden de las personas que lo sufrieron, porque lo parece” y con respecto a la segunda pregunta se respondieron cosas como que “ayuda a sobrellevar” “ayuda a la confianza” o “No en este enfermo sistema mercantilista. Puede ayudar PERO no hay que dejarse llevar por la dialéctica de los libros de autoayuda a veces no todo depende de ti mismo sino de las circunstancias (género, clase o raza)”

Para la última parada el color de las cartulinas fue el amarillo, donde preguntamos ¿Conoces la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo? ¿Te gustaría colaborar con ellos? y Viendo el mundo actualmente ¿Cómo crees que la Asociación 11-M Afectados del terrorismo puede ayudar?

Las respuestas fueron que no conocían la Asociación pero que debería ser interesante conocerlos y que la Asociación podría ayudar aportando ideas, con un grupo de voluntarios para casos de emergencia.

Tras el tiempo que estuvo expuesta, del 17 al 26 de Octubre de 2017 recopilamos estos datos junto al número de visitantes que en aquella ocasión fueron un total de 585 visitantes.

Fue entonces cuando comenzamos a trabajar con la siguiente exposición del 2 al 13 de Marzo de 2018 en la Junta Municipal de Retiro de Madrid.

Para esta ocasión decidí darle otra vuelta al diseño de la exposición, dando un espacio a algunos elementos que no habían tenido un hueco en las últimas exposiciones.

Por ello, retomé el listado de canciones compuestas y me puse en contacto con varios de aquellos artistas pidiendo una autorización para poder poner su música en la sala de exposición consiguiendo un total de 35 canciones de 33 artistas de estilos como rock, rap, pop, canción de autor.

Además, seleccioné una serie de poemas de los que están en la colección de la Asociación y los dispuse junto a las obras expuestas, además volvimos a contar con las fotografías de Lepoldo Pizarro y el libro “Madrid In Memoriam”.

Con todo esto diseñé un discurso en 5 partes donde la experiencia sensorial era más completa, viendo las obras, leyendo los poemas mientras sonaba constantemente la música generaba una experiencia inmersiva.

Para esta ocasión se hicieron unas encuestas de público con un total de 100 copias que se dejaron a la salida de la exposición permitiendo conocer mejor al público.

Se consiguieron una serie de datos muy interesante, como que el público mayoritario son mujeres (74% de las encuestadas) con bastante diversidad en franjas de edades.

También, se preguntó por si había gustado la exposición, el diseño del recorrido, el ambiente generado en esta exposición, la selección de las piezas o si la exposición había servido para entender mejor el 11 de Marzo y sus consecuencias saliendo unos datos muy positivos con más de un 70% de éxito en cada una de las preguntas.

Después, se preguntó si conocían previamente la colección, a la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo si volvería a ver esta exposición en un futuro y si la recomendaría esta exposición. De estas preguntas se pudo descubrir que mucha gente conoce la Asociación pero no su colección y que mayoritariamente la gente volvería a ver la exposición (99%) y que recomendarían la exposición.

Por último se pedían observaciones y sugerencias de mejora, donde el 47% contestó.

Principalmente se pidió mayor publicidad y difusión de esta exposición, seguido de un espacio de exposición permanente, mayor información acerca de las obras, los autores y sus motivaciones, del cómo se llega al 11-M, el ¿Por qué? y que la exposición fuera más grande y/o con más obras.

La exposición de Madrid tuvo más de 300 visitantes en apenas 11 días.

Actualmente estamos en proceso de diseño de una nueva exposición para el próximo mes de Noviembre en la localidad de Fuenlabrada donde volveré a revisar el diseño de esta exposición para dar nuevas mejoras y avances en el conocimiento del 11 de Marzo,

visibilizando la situación actual de los afectados y generando un discurso accesible de superación.

Además actualmente he conseguido que la actual junta directiva de la asociación 11-M Afectados del Terrorismo tenga una mayor concienciación sobre la importancia de su colección como legado, potenciando su conservación a través de una primera partida de presupuesto para mejorar su almacenamiento, así como para restaurar aquellas obras que estén en mayor riesgo de deterioro.

Mientras tanto la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo está en proceso de negociaciones con el Ministerio de Interior para la creación de un Centro Memorial sobre el terrorismo Yihadista en Madrid, donde posiblemente pueda tener cabida la colección con un espacio de exposición permanente.

Conclusiones:

Mi labor como socio solidario voluntario es simplemente aportar una ayuda necesaria para que el legado que alberga la colección de la Asociación 11-M Afectados del Terrorismo no se pierda en el futuro, por la memoria de aquellos que no están, por el presente de los afectados y para que aprendamos del 11 de Marzo.

La experiencia inmersiva a través de la música, el cambio en el discurso con respecto al proyecto original de Jesús Abril son solo unos pequeños avances para que esta colección tenga un diseño más original que todo aquel que entre en la sala pueda comprender mejor el atentado y sus consecuencias.

Queda mucho trabajo por hacer, quedan muchos pasos que dar de cara al futuro de este legado solidario.

Bibliografía:

- Abril, Jesús. (2010) Trazos y puntadas para el recuerdo. en IIMagina. Volumen 1 (Julio 2010), pp 7-11.
- Abril, Jesús. (2012) 11-M Testimonios del arte. en IIMagina. Volumen 5 (Mayo 2012), pp 8-16.
- Burgos Adan y Burgos David, (2005) Madrid In Memoria, Madrid ByB Ediciones.
- Heller, Eva (2004) PSICOLOGIA DEL COLOR: COMO ACTUAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIEN TOS Y LA RAZON, Editorial Gustavo Gili.

- García-Vera, María Paz, Labrador, Francisco J. y Larroy Cristina.(2008) “Ayuda psicológica a las víctimas de atentados y catástrofes: guía de autoayuda y pautas de intervención psicológica elaboradas tras los atentados del 11-M”, Madrid, Editorial Complutense.
- Paz, Eulogio. (2017) Dos sedes para el centro memorial de las víctimas del terrorismo. en IIMagina. Volumen 11 (Diciembre 2017) pp 40-41.
- Sabaté Navarro, Miquel y Gort Riera, Roser (2012). Museo y comunidad. Un Museo para todos. Gijón Trea Ediciones.
- Sanchez- Carretero, Cristina (Coord) (2011) El archivo del duelo, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- VVAA. (2011) Conociendo a nuestros visitantes. Estudio de público en museos del Ministerio de Cultura. Resumen ejecutivo, Madrid, Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Críteris tècnics d'accessibilitat al patrimoni cultural per a persones amb discapacitat

Autores:

M. Àngels Matey García: Diplomada en Magisteri i Graduada en Pedagogia Terapèutica per la Universitat de Barcelona. Tècnica de Rehabilitació de l'ONCE. Coautora de diferents publicacions sobre atenció a persones amb discapacitat visual i accessibilitat. Ha participat en Congressos Internacionals sobre la ceguesa i baixa visió.

M. José Seseña Hidalgo: Diplomada en Magisteri per la Universitat de Córdoba i Màster en Rehabilitació Visual per la Universitat de Valladolid. Tècnica de Rehabilitació de l'ONCE. Amplia experiència en formació i assessorament sobre temes relacionats amb la discapacitat visual i l'accessibilitat

Resum:

L'Organització Nacional de Cecs Espanyols (ONCE) té entre els seus objectius aconseguir la plena integració de les persones amb discapacitat visual. Els àmbits d'actuació són diversos i un d'ells és l'accessibilitat al patrimoni cultural i natural.

Fins i tot a l'actual segle XXI es mantenen barreres culturals, degudes de vegades al desconeixement, que impedeixen que les persones amb discapacitat visual puguin tocar les peces de les col·leccions que s'exposen al públic, raó que juntament amb la manca de visió ha explicat històricament l'absència d'aquest col·lectiu en els museus i altres llocs d'interès cultural. Mica en mica, aquest concepte va canviant i molts conservadors i responsables del patrimoni, volen tenir en compte les seves necessitats. No obstant això, cal indicar també que l'accessibilitat total no és una meta realista, ni està a l'abast de les institucions, perquè la conservació de les peces ha de ser tinguda en compte a l'hora de demandar continguts accessibles.

L'accessibilitat és un concepte molt ampli, i no s'aconsegueix únicament donant la oportunitat de "tocar" algunes coses. Accessibilitat implica, a més, poder arribar a les instal·lacions de manera còmoda i segura, orientar-se per l'espai, identificar els punts més importants, moure's de manera eficient i, evidentment, tenir un accés almenys parcial a les exposicions, per poder entendre l'objectiu de les mateixes.

En la nostra comunicació, es plantejaran les característiques de la percepció tàctil i també les necessitats que tenen les persones amb baixa visió per rebre i processar la informació. Es repassaran també les mesures que han d'adoptar-se per millorar

l'accessibilitat dels béns d'interès cultural, tenint en compte l'entorn circumdant, el recinte, el desplaçament pel mateix, la senyalització, la il·luminació, els materials més adequats per als continguts, la retolació dels mateixos i la importància de la seva ubicació, així com les possibilitats que ofereixen les noves tecnologies. Així mateix, es posarà l'accent en la importància de les audioguies adaptades i en la necessitat de que les webs del patrimoni compleixin amb els requisits d'accessibilitat i usabilitat, sense obviar que el personal de suport ha d'estar format per poder atendre als col·lectius amb discapacitat.

Objectius:

- Donar a conèixer les característiques perceptives de les persones amb discapacitat visual.
- Especificar les mesures necessàries perquè les persones amb discapacitat visual puguin accedir a la cultura:
 - Entorn circumdant.
 - Recinte: senyalització i il·luminació.
 - Continguts accessibles.
 - Audioguies adaptades.
- Justificar la necessitat de formació del personal de suport per poder donar una adequada atenció als visitants amb discapacitat visual.

Explicació de la comunicació:

1. L'Organització Nacional de Cecs Espanyols (ONCE)

L'ONCE té entre els seus objectius aconseguir la plena integració de les persones amb discapacitat visual (DV). Els àmbits d'actuació són diversos i un d'ells és l'accessibilitat al patrimoni cultural. La institució compta en l'actualitat amb més de 72.000 afiliats, dels quals un 45% tenen més de 65 anys, un 19% són cecs totals i un 81% tenen resta visual.

2. Principis bàsics de l'accessibilitat a la cultura per a persones amb discapacitat visual.

Fins els nostres dies s'han mantingut barreres culturals que han impedit a les persones amb discapacitat visual tocar les col·leccions que s'exposen al públic, raó que amb la manca de visió explica l'absència d'aquest col·lectiu en els llocs d'interès cultural. Aquest concepte va canviant i molts responsables del patrimoni són ara sensibles a les seves necessitats.

L'objectiu de qualsevol actuació d'accessibilitat ha de basar-se en conciliar dos principis bàsics: les persones cegues necessiten tenir un contacte directe amb els objectes per explorar-los tàctilment i, al mateix temps, s'ha de tenir en compte la importància de la

conservació dels materials. Així doncs, l'accessibilitat total no és una meta realista, perquè no està a l'abast de les institucions i perquè la conservació de les peces és imprescindible.

Per altra banda, l'accessibilitat no s'aconsegueix únicament donant la oportunitat de "tocar" algunes "coses".

3. Característiques de la percepció tàctil i visual

Per poder accedir a la informació de l'entorn, els humans disposem dels sentits, que s'encarreguen de recopilar els estímuls procedents del mitjà, codificar-los i interpretar-los, per comptar amb una representació de la realitat circumdant. Aquest procés cognitiu empíric depèn del desenvolupament i de la situació de cadascun dels sentits, que, de forma natural, solen funcionar com a mecanisme d'adaptació al mitjà. Quan algun d'ells sofreix alguna alteració, aquest dèficit ha de compensar-se amb l'ús dels altres.

La visió és el sentit que ens aporta més informació, aproximadament entre el 80 i el 90 %. Funciona de manera involuntària, ràpida i global, ja que permet captar de manera simultània múltiples matisos de l'entorn.

La visió, com a sentit perceptiu que és, posa en marxa una sèrie d'habilitats que permeten comprendre la imatge que es visualitza. Per a això, es requereix localitzar, discriminar i emmagatzemar les imatges en la memòria visual per poder recordar-les posteriorment.

Una persona sense visió necessita rebre la informació a través de la resta dels sentits, fonamentalment l'oïda i el tacte. Les persones amb visió reduïda poden percebre visualment si les condicions d'il·luminació, grandària i contrast cromàtic són bones, i poden situar-se a la distància més favorable. La percepció visual de les persones DV és analítica i necessita més temps per interpretar.

Per a les persones cegues, el tacte és la principal modalitat per percebre, processar i emmagatzemar la informació sobre formes en relleu, objectes i superfícies. És un sistema complex de captació d'informació, doncs requereix el contacte de la pell amb l'objecte. Quan es toca de forma activa i intencional, és a dir, hàpticament, s'obté una percepció de tipus inferencial. Per aconseguir-la, és imprescindible que es realitzin moviments exploratoris ordenats que donin informació sobre el pes, el volum, les textures, la duresa, la codificació espacial...

Una de les grans limitacions del tacte és el reconeixement d'objectes amb dificultats per ser tocats, bé per la seva grandària (excessivament grans o petits), perillositat, abundància de detalls, etc. Les alternatives, en aquest cas, són l'ús de dibuixos en alt relleu (esquemes, mapes i maquetes)

El tacte es caracteritza per oferir informació de forma seqüencial, analítica i, per tant, parcial de l'objecte, precisar el contacte físic amb l'objecte a reconèixer, requerir molt temps per a la identificació de formes i espais, així com per necessitar un procés exploratori total, perquè la informació sigui completa.

4. Mesures d'accessibilitat en el patrimoni cultural per a persones amb discapacitat visual

Les adaptacions no s'han de limitar als aspectes merament tàctils. Ha de propiciar-ne la percepció de caràcter global, que inclogui informació visual accessible i auditiva, així com la continguda en suports digitals.

4.1 Accessibilitat física

El primer objectiu és aconseguir arribar al lloc i, una vegada en ell, desplaçar-se pels diferents espais de manera còmoda i segura.

4.1.1. Accessos

És necessari un itinerari circumdant accessible, amb elements sonors en els semàfors i senyalització adequada. En els accessos que es troben en passarel·les i desnivells, que poden ser perillosos, hi haurà vorades laterals de seguretat en tot el recorregut. En els ponts i zones elevades s'instal·laran passamans.

4.1.2. Recinte

Els diferents elements de les entrades al recinte hauran de reunir les següents característiques:

Escales: senyalització de textura i color contrastats amb el paviment circumdant per anticipar el canvi de nivell i vores dels graons senyalitzats, igualment, amb textura i color contrastats. Disposaran de passamans.

Portes: senyalitzades amb contrast cromàtic (en porta o en marc), textura diferenciada en el terra i il·luminació, per facilitar la seva identificació i reconeixement des de l'exterior i interior. Les portes de vidre comptaran amb bandes de color viu. Les portes d'obertura automàtica hauran d'anar proveïdes de sistemes de reducció de velocitat i d'un mecanisme manual del sistema de tancament i obertura.

Senyalització i informació: plànols generals del recinte propers als accessos i elements de senyalització que facilitin l'orientació: rètols, cartells...

4.1.3. Desplaçament

La gran varietat de situacions existents (llocs molt antics, grans, espais a l'aire lliure) dificulta l'establiment de criteris generals. Les mesures d'accessibilitat es dissenyaran per a cada cas concret, en funció de les possibilitats físiques dels entorns i dels continguts que es presenten.

Dos aspectes fonamentals són que l'usuari pugui arribar al punt d'informació més proper a l'accés, a través d'un encaminament, i que el sistema de senyalització inclogui indicacions visuals (amb lletres de gran grandària i contrast de color), tàctils i sonores.

4.1.3.1. Informació i senyalització

Perquè una persona DV pugui desplaçar-se de forma autònoma, cal, d'una banda, que obtingui informació sobre les característiques de l'entorn i, per una altra, que pugui accedir als missatges que s'estan transmetent i que resulten transcendents.

Aconseguir informació sobre un entorn requereix les següents adaptacions:

- Encaminaments: guies que indiquen una trajectòria determinada, destinats a la circulació i comunicació entre els diferents espais. Són imprescindibles en zones sense referències i afavoreixen la localització d'elements en l'entorn. Han de tenir 40 cm d'ample, i una textura i color diferents als del paviment circumdant.
- Plànols: ajuden a conèixer els espais a través de la representació gràfica de la seva superfície. Han d'incorporar símbols gràfics bidimensionals en relleu i color i informació en braille i en caràcters visuals, amb alt contrast de color i lletra gran. Poden portar també un sistema d'informació digital, que en tocar a les àrees sensibles verbalitzi informació sobre la zona explorada.
- Retolació: pot anar dirigida a proporcionar orientació (plànols, mapes...), informació (directoris...) i direccions (sortides, entrades, espais...). Les característiques que han de tenir els rètols a l'interior dels edificis perquè siguin comprensible per a totes les persones, estan recopilades en la Norma UNE 170002/2009, que contempla aspectes relatius al tipus d'informació, formats de presentació, tipografia, alt relleu, braille, grandàries, contrast cromàtic, etc.
- Tecnologies de localització.: guies virtuals accessibles que proporcionen informació sobre les obres, plànols, jardins, etc.
- Il·luminació: s'ha de planificar per afavorir la visibilitat i evitar l'enlluernament. Les persones amb baixa visió i també les més grans, precisen augmentar fins a tres vegades la intensitat de la llum per

mantenir una visibilitat acceptable. S'han d'instal·lar cortines lleugeres, per evitar reflexos, utilitzar il·luminació amb reproducció cromàtica alta, situar les lluminàries fora del camp de visió i, sempre que sigui possible, incorporar sistemes per regular la intensitat de llum. També cal evitar els reflexos, no utilitzar superfícies lluentes, i evitar contrastos de llum excessius entre els diferents espais adjacents.

4.2. Accessibilitat als continguts

Per obtenir una percepció tàctil i visual satisfactòria és imprescindible:

- a) Que l'objecte es pugui identificar de manera inequívoca, per això, haurà de portar una cartella en braille i en caràcters visuals —fàcilment localitzable i propera a cada obra o objecte exhibit— o proporcionar a l'usuari una informació verbal equivalent.
- b) El recorregut tàctil per una vitrina o expositor, presentat en l'audioguia o explicat pel personal tècnic, ha d'adaptar-se a l'exploració hàptica i visual dels usuaris, no impeding-los la utilització d'ambdues mans en la percepció directa d'obres, peces o objectes.
- c) Els continguts accessibles han de percebre's amb comoditat, sense barreres físiques que ho impedeixin (vitrines tancades, baranes, etc.) i a una distància i altura adequades que permetin l'exploració tàctil.
- d) L'ús de guants dificulta la qualitat de la percepció tàctil.
- e) Sempre seran preferibles obres i peces originals, però en cas que es facin còpies o reproduccions, la grandària, forma, material, textura, relleu i color reflectiran l'obra original.
- f) S'aixecaran en relleu únicament els aspectes més significatius de cada peça, evitant els que tenen únicament un caràcter ornamental, que són més difícils de percebre. Quants més detalls tingui, majors dificultats comportarà el seu reconeixement a través del tacte.
- g) S'advertirà clarament de la presència de parts tallants, que es puguin desprendre fàcilment o que siguin especialment fràgils en obres, peces o objectes.
- h) La il·luminació directa de vitrines i expositors ha de ser suficient per a la percepció visual del seu contingut, evitant per igual la falta de llum i l'enlluernament.

4.2.1. Selecció de continguts

La selecció ha de realitzar-se entre els conservadors i els especialistes en DV, valorant la possibilitat de tocar les peces originals i, en cas contrari, realitzar una rèplica o reproducció. Quan "tocar" no és possible, l'alternativa podria ser una descripció oral de l'obra, complementada amb representacions tridimensionals.

La selecció d'obres o elements ha de seguir el fil conductor de l'exposició o lloc a visitar, representativa del que s'ofereix i no molt exhaustiva, perquè l'exploració tàctil de molts elements pot produir cansament i saturació. La seqüència de presentació de les peces accessibles ha de tenir un fil conductor temàtic, que no diferirà del propi de l'exposició.

4.2.2. Elecció de materials

Alguns materials són idonis per ser tocats (resistència i tacte agradable) i d'altres desaconsellables (trencadissos o desagradables al tacte).

Quan la peça o objecte estiguin fabricats en materials considerats “desaconsellables”, s'optarà per la realització de reproduccions o rèpliques en materials similars, però més adequats al tacte.

Un altre aspecte fonamental seran les mesures higièniques que han d'implementar els espais en les seves col·leccions accessibles al tacte, consistents en l'escurpolsa neteja de les obres i de les mans del visitant.

Amb la finalitat de protegir les obres originals més valuoses, s'establirà un número màxim de visitants que poden tocar-les en cada jornada o sessió.

4.2.3. Ubicació d'expositors i distribució els continguts

El primer requisit per facilitar la localització i la ubicació, és situar un plànol accessible a l'entrada del lloc, en el qual es representi la distribució general de l'edifici i les diferents sales o espais.

Els expositors han d'estar en “llocs clau” i s'ha d'anunciar la seva presència amb un encaminament o un sistema de balises intel·ligents.

També serà necessari localitzar les obres i conèixer la seva distribució, per exemple en l'audioguia o un altre suport.

La ruta a seguir ha de ser fàcil, per evitar la desorientació i la pèrdua d'interès. La distribució es farà de manera lògica, seguint una ruta ja establerta.

En funció del fil argumental o del recorregut natural de la visita, s'aconsella que l'ordre de presentació dels expositors sigui consecutiu i estructurat. En tot cas, aquest extrem s'haurà d'indicar en la audioguia. La distància entre els expositors serà d'entre 2 i 5 m, per afavorir la orientació.

Els expositors estaran situats a una altura de 80 cm i no contindran un número excessiu de peces. Si és precís col·locar-ne moltes, es disposaran horitzontal o verticalment, per poder fer una exploració ordenada. La cartella estarà situada sempre en el mateix lloc, si pot ser en línia amb l'objecte o el més proper possible. És aconsellable que els objectes siguin abarcables tàctilment. En el cas que l'expositor sigui una peanya contenint, per exemple, un maniquí, i estigui a pocs centímetres del terra, la cartella s'ha de situar en el costat esquerre a una altura d'1,50m.

4.2.4. Il·luminació

És necessari escollir un tipus de llum que danyi el menys possible la peça, però al mateix temps, que proporcioni unes condicions de visibilitat òptimes.

La il·luminació dels diferents elements no pot planificar-se de forma aïllada, sinó que requereix un anàlisi exhaustiu del conjunt de l'entorn, tenint en compte l'amplitud de la sala, la posició dels expositors, els tipus d'obres exposades, els colors de les mateixes, etc. D'aquesta manera, s'aconsegueix, a més de la citada sensació d'uniformitat, millorar la percepció de relleus i optimitzar la visió de l'objecte.

Quan es tracti d'il·luminar objectes que es troben dins de vitrines, les lluminàries es col·locaran de manera que no es reflecteixin sobre els cristalls, per evitar l'enlluernament, i que incideixin de forma directa sobre l'objecte/peça a veure.

4.3. Accessibilitat a la informació

És necessari tenir accés a tota la informació del lloc que es pot visitar: ubicació, forma d'arribar, preus, serveis, continguts, etc. Es pot proporcionar de diferents maneres: pàgina web, aplicacions mòbils, etc.

Altres suports són els panells informatius, les carteles i els fulletons, que han de dissenyarse en caràcters visuals amb alt contrast, braille i àudio.

a) Caràcters visuals amb alt contrast.

S'escolliran tipografies sense "serifa". Els textos en caràcters visuals no aniran en alt relleu. Les grandàries per a cada format seran:

- Panells: Dependran de la distància a la qual puguin ser llegits. Les correspondències grandària-distància, poden consultar-se en la Norma Aenor 170002, Requisits d'accessibilitat per a la retolació, en el seu annex b.
- Cartel·les: Prenent com a referència una distància de lectura aproximada de 50 cm, la grandària més adequada serà de 32 punts (6 mm).
- Fulletons: Es recomana una grandària de 14-16 punts.

En tots els casos els textos es faran sobre papers mat i per afavorir la visibilitat i no tindran dibuixos en el fons.

b) Braille

Per determinar les dimensions dels punts braille, separació entre lletres i paraules i altres paràmetres, es tindrà en compte l'establert en el Document Tècnic B1 "Paràmetres dimensionals del braille" de la Comissió Braille Espanyola.

4.3.1. Panells informatius

Els panells se situaran en un plànol inclinat d'entre 30° i 45°, i dins de l'àrea d'escombratge ergonòmic. Estaran físicament localitzables, mitjançant una diferenciació de textura i color en el paviment i en llocs significatius.

Les alternatives de presentació poden ser:

- Text en caràcters visuals i braille dins del mateix panell; les dimensions seran de 60x60 cm. El text en caràcters visuals amb alt contrast, s'ubicarà en la meitat superior del panell, i el braille, en la meitat inferior del panell, a una distància d'uns 2 cm. de la vora lateral esquerra i alineat igualment a l'esquerra. La longitud del text en braille no excedirà de 15 línies amb 30 caràcters cadascun.
- Text en panells diferenciats (braille independent), les dimensions seran de 30x25 cm. El text estarà a una distància de 2 cm de la vora lateral esquerra i alineat igualment a l'esquerra. La longitud del text no excedirà de 15 línies amb 30 caràcters cadascun.
- Codis QR, haurà d'estar senyalitzat tàctilment.
- Inclusió de la informació del panell en la audioguia.

4.3.2. Cartel·les

Han d'incorporar les dades en braille i caràcters visuals amb alt contrast. La informació que continguin serà concisa i s'ubicarà a prop de l'obra referenciada.

Les seves característiques seran:

- Grandària: No excedirà de 24x18 cm.
- Text en caràcters visuals: centrat.
- Text en braille: en la part inferior esquerra de la cartela, justificat a l'esquerra i a un màxim de 2 cm de la vora de la mateixa. No excedirà de 3 línies amb 15 caràcters cadascun.
- Tindrà un número d'ordre quan l'objecte forma part d'un conjunt.
- Ubicació: plànol inclinat d'entre 30° i 45°.

4.3.3. Fulletons

Es poden presentar en formats alternatius: braille, caràcters visuals d'alt contrast i sonor. L'elecció del format està en funció de la quantitat i tipus d'informació que continguin.

Cal considerar que la transcripció literal del text imprès al braille és inviable en molts casos. S'hauran de realitzar adaptacions que redueixin el contingut sense modificar la idea principal. La presentació en braille podrà realitzar-se bé per separat o com a part diferenciada del mateix fulletó. Es tindran en compte les indicacions següents:

- Se seguiran els criteris del document tècnic B1, esmentat més amunt.
- La informació serà clara, breu i concisa. Les dades relatives a la ubicació, ressenya del que es pot trobar en la visita, etc., han de ser molt generals.
- L'extensió no excedirà de 3 fulles i estaran escrites solament per una cara.
- Cada pàgina no tindrà més de 25 línies, i cada línia no contindrà més de 30 caràcters en braille.
- Totes les pàgines estaran numerades.

4.3.4. Audioguies

Les descripcions sonores permeten conèixer diferents aspectes i ajuden a formar una adequada imatge mental de l'objecte. Per el·laborar-les, cal tenir en compte:

- Criteris establerts a l'apartat 5, "*Audioguies adaptades*" de la Norma UNE 153020/2005.
- Informació concisa, pausada i adequada al tipus d'obra o públic.
- Contingut realitzat per personal expert de les institucions culturals i, posteriorment, revisat pels tècnics de l'ONCE.
- Contindrà:
 - Instruccions per utilitzar el dispositiu.
 - Dades relatives a la seguretat del recinte (sortides d'emergència).
 - Descripció de l'espai: ubicació dels plànols accessibles, localització de l'entrada i la sortida, ubicació de serveis útils, ruta de circulació per l'espai visitable adaptat, ubicació dels materials accessibles, descripció dels objectes i entorns, ubicació de peces i cartel·les, etc.
 - El contingut gravat per a cada obra no excedirà d'un minut i mig.
 - Si s'utilitza terminologia específica, haurà de ser explicada.
 - Quan l'accés tàctil sigui possible, la audioguia dirigirà l'exploració, de forma senzilla i ordenada, proporcionant temps suficient per realitzar-la.
 - Quan l'accés tàctil no sigui possible (p.e., pintura), la descripció ha de centrar-se en les dades més significatives de l'obra.
 - El volum serà ajustable per cada usuari.
 - El ritme de lectura de les instruccions que indiquen itineraris accessibles s'adequarà al simultani desplaçament pel recorregut.
 - Els aparells receptors hauran de ser d'ús individual, portàtils, lleugers, de fàcil ús i es podran penjar del coll per mantenir lliures les mans. Si és possible, l'arxiu de l'audioguia hauria d'estar disponible a la web per descarregar-la.

4.3.5. Vídeos audiodescrits

Perquè la seva informació pugui fer-se accessible, cal que existeixin suficients buits de missatge, per incloure els corresponents comentaris sonors en forma de audiodescripció, que narrin les explicacions dels aspectes visuals que apareixen en les imatges projectades i que ajudin a obtenir una idea més precisa del seu contingut.

Per el·laborar-los es compliran els requisits establerts a l'apartat 3.2 de la Norma UNE 153020/2005.

4.3.6. Visites i activitats

Les visites guiades constitueixen una iniciativa dirigida a facilitar l'aprenentatge i el coneixement del patrimoni cultural, i les persones amb discapacitat poden integrar-se sempre que es tinguin en compte els aspectes que garanteixen la comprensió de la informació.

Un aspecte important és el número de participants que no hauria de superar les 10 persones per poder oferir una atenció personalitzada i, ajudar en el procés d'observació tàctil, etc. La durada hauria de ser com a màxim d'uns 90 minuts, per mantenir l'atenció i la comprensió.

És important que el professional que dirigeixi l'activitat tingui en compte que el participant no pot "veure" la informació que està rebent. Haurà de proporcionar explicacions globals i concises, no saturar amb dades innecessàries, evitar paraules com "aquest", "aquell" i substituir-les per dades sobre la situació de l'objecte al que s'està referint, facilitar informació sobre el color, grandària, ubicació... del que està explicant. També haurà de seguir un ordre a l'hora de donar a conèixer les característiques físiques d'un espai i partir d'una referència (per exemple, la porta d'entrada...). En cas que algun esdeveniment obligui a interrompre l'activitat, informarà al grup del que està succeint.

Conclusions:

L'accés a la cultura és un dret de totes les persones i la implementació de mesures d'accessibilitat permetran a les que tenen una discapacitat visual que puguin desplaçar-se amb un cert grau d'autonomia, arribar als objectius marcats i rebre la informació que es pretén transmetre.

És necessària l'ajuda del personal de suport de la institució cultural.

Bibliografía:

- Accesibilidad para personas con ceguera y deficiencia visual. ONCE, 2003
- Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual. Documento técnico R1, Comisión Braille Española, mayo 2012.
- Parámetros dimensionales del Braille. Documento técnico B1, Comisión Braille Española, diciembre 2013.
- Signografía Básica. Documento técnico B 2, Comisión Braille Española, diciembre 2013.
- Criterios técnicos de accesibilidad al patrimonio cultural y natural. ONCE, 2016

Traducción de obras de arte bidimensionales

Por una nueva propuesta táctil

Autora:

Marina Baffini

Artista plástica, arte educadora, pedagoga, licenciada en terapia del arte y especialista en accesibilidad cultural. Presta servicios de asesoramiento a museos, instituciones culturales y educativas.

También opera en el área de educación, enseña cursos de postgrado en áreas como la terapia del arte, educación artística y educación inclusiva.

Presentación:

Este trabajo supone un cambio en la concepción formal de la imagen original de una obra de arte bidimensional, con el objetivo de hacer que su contenido sea accesible a personas con deficiencia visual, posibilitándoles una experiencia educativa, cultural y estética similar a aquellas personas que no tienen ninguna deficiencia, promoviendo de esta forma una integración más igualitaria en el medio social donde interactúan y un intercambio de experiencias enriquecedoras.

La propuesta de este trabajo tiene como objetivo fundamental crear por medio de la estética táctil una vía de acceso a la estética visual de las obras de arte bidimensionales, de cualquier estilo y concepción artística. Las traducciones son desarrolladas a partir de la obra original para que el resultado sea lo más fiel posible, porque no se puede separar la información estética de su realización y esencia de la obra.

La obra original y su traducción son diferentes en el lenguaje que utilizan para su representación, pero sus informaciones estéticas están conectadas entre sí en una relación isomórfica. Para realizar este trabajo de traducción es necesaria la creación de una nueva estética vinculada con las exigencias táctiles más allá de la estética visual, pero no en detrimento de ella.

El objetivo es posibilitar a la persona con deficiencia visual percibir la obra bidimensional en su propia esencia, referencia ésta que las personas ciegas congénitas no poseen dado que su universo de imágenes es producto de referencias tridimensionales.

Este proceso no elimina ni minimiza de modo alguno la potencia de la tridimensionalidad de su imaginario; por el contrario, amplía su repertorio de referencias simbólicas a través

de una nueva trayectoria, posibilitando una aproximación más exacta a las cualidades visuales bidimensionales.

Por otro lado, las personas que por alguna razón perdieron la visión a lo largo de su vida, y dependiendo de la edad en la que esto ocurrió, pueden haber registrado en su memoria códigos bidimensionales, pero sus recuerdos son visuales y no táctiles; por tanto, al igual que el invidente congénito necesitan crear un banco de datos de imágenes a partir del trayecto bidimensional para ampliar su repertorio perceptivo y simbólico.

Respecto a los materiales utilizados para la traducción de cada obra son seleccionados los recursos que poseen las cualidades materiales relacionadas con las imágenes representadas, creando un código de referencia táctil. Las texturas son diferentes para cada detalle de la obra, posibilitando crear distintos niveles de percepción táctil.

A través de estas texturas se persigue una semejanza con lo que ella representa (por ejemplo, si la imagen representa un perro el material de su textura tendrá una percepción semejante al pelo del animal). Las adaptaciones táctiles se elaboran con diferentes capas, que sobrepuestas componen las imágenes de la obra original, tanto si son figurativas como abstractas. Los colores originales, muchas veces necesitan ser alterados para contemplar las necesidades de personas con baja visión, para ellos es necesario crear contrastes y una paleta reducida de colores.

Objetivos:

Proporcionar a las personas con discapacidad visual la posibilidad de conocer el contenido artístico de las obras bidimensionales, traduciendo sus formas visuales para la percepción táctil.

Ampliar su repertorio de imágenes con creación de referencias de lenguaje visual bidimensional, ayudando a proporcionar una experiencia independiente y más igualitaria frente la estética visual.

Valorizar la estética táctil de las imágenes y de las creaciones que promueven la percepción de las cualidades materiales de las imágenes representadas, más allá de sus formas.

Permitir que personas con baja visión puedan identificar los colores en las imágenes representadas mediante contraste.

Colaborar con la integración social de la persona con discapacidad, favoreciendo las relaciones interpersonales en espacios culturales, que además de educativos son locales de convivencia social.

Explicación:

El acceso a proyectos culturales supone que las exposiciones, puntos de encuentro, servicios de información, programas audiovisuales y de formación, publicaciones y otros productos ofrecidos, deben estar al alcance de todos los individuos. Deben ser perceptibles a todas las formas de comunicación y su uso claro, lo que permite dar autonomía a los usuarios.

Los proyectos culturales para que sean accesibles, necesitan que los servicios sean adaptados con el objetivo de que sean promovidos, utilizados y vivenciados por cualquier persona, independientemente de su condición física o comunicativa.

La Museóloga y doctora en Ciencias de la información Amanda TOJAL (2007), en su tesis doctoral, citando "Temas de Museología: museos y accesibilidad del Instituto Portugués de IPM del Museo, 2004" menciona que la accesibilidad comienza en los aspectos físicos y arquitectónicos, pero va mucho más allá de ellos, una vez que toca otros puntos determinantes; que se refieren a la accesibilidad de la información del acervo, así como aspectos intelectuales y emocionales.

Es indispensable crear las condiciones necesarias para comprender y aprovechar las ventajas de los objetos expuestos en un ambiente favorable. La accesibilidad se refiere a cada uno de nosotros, con todas las riquezas y limitaciones que tiene la diversidad humana y que nos puede caracterizar, temporal o permanentemente, en diferentes etapas de la vida. El concepto de inclusión social surgió con la intención de incentivar a las personas con deficiencia a luchar por sus derechos y a demandar respeto a la sociedad por sus diferencias. Y también que se les reconozca su potencial y se les proporcione oportunidades equivalentes a todos.

El derecho al acceso a la información debe facilitarse a toda la sociedad, después de todo, como decía Anísio Teixeira, la educación no es un privilegio. El acceso a la cultura es un derecho consolidado a través de las acciones de muchas instituciones, ya sea con la elaboración de materiales educativos accesibles para personas con discapacidad o a través de las posibilidades creadas por los propios artistas con obras interactivas que exploran el tacto, el olfato y la propiocepción, mediante el uso de movimientos y

vibraciones. Todas estas transformaciones transforman los espacios expositivos en espacios públicos universales.

Según la Organización Mundial de la salud con datos de 2011, mil millones de personas viven con algún tipo de discapacidad. La investigación muestra que actualmente, según informó el diario "O Globo" el 08/03/2017, hay 217 millones de personas con discapacidad visual y lo más alarmante es que este número está aumentando. La proyección también muestra que en el año 2050 serán 588 millones de personas.

Se considera deficiencia visual:

- Baja visión

Según OMS la persona con baja visión es aquel que presenta disminución de sus respuestas visuales, incluso después de tratamiento y/o corrección óptica. Tiene una agudeza visual inferior a 6/18, a la percepción de la luz y con un campo visual menor de 10 ° sobre el punto de fijación, (eso significa que la persona consigue ver hasta una distancia de seis metros. En el caso de una persona sin deficiencia sería de hasta 18 metros). Es capaz de usar la visión para la planificación o ejecución de tareas.

Siendo:

-Agudeza visual, es la precisión de la información visual recibida en relación con la realidad, incluyendo la facilidad con que un objeto puede ser visto y analizado de cerca y de lejos.

-El campo visual es a la extensión del campo externo que puede ser alcanzado por la vista sin mover los ojos o la cabeza.

- Ceguera parcial

Personas que apenas son capaces de contar los dedos y ver bultos a poca distancia. Existe también un grupo que está más cerca de una ceguera total: son personas que solamente tienen percepción de la luminosidad

- Ceguera total

Puede ser congénita o adquirida. Significa pérdida completa de la visión.

Los datos muestran que un número relevante de personas no son capaces de identificar los códigos del lenguaje visual ya que no tienen el sentido de la visión de modo funcional. Por lo tanto, es necesario que estas personas tengan acceso a ellos, promoviendo una convivencia inclusiva, para ello es necesario adaptar este lenguaje a otro con referencias táctiles.

En una entrevista con Amanda TOJAL (2007), la especialista Hoelle Corvest afirma que todas las propuestas que tengan como objetivo aproximar de forma cualitativa a las personas sin visión con el mundo del vidente, son fundamentales, porque ellos siempre necesitaran de todos los conocimientos posibles sobre mundo y el medio en que viven, aun siendo este conocimiento únicamente una parte del todo".

Hoelle dice: (...) *Los museos son espacios claves para la educación de la persona ciega, espacios donde la experiencia concreta puede realizarse de forma completa. Asimismo, la experiencia sensorial de los ciegos puede contribuir y ampliar el conocimiento del mundo de los videntes. Todos los seres humanos, pueden y deben compartir y enriquecer sus experiencias sensoriales los unos con los otros.*

Podemos ir más allá, teniendo en cuenta no sólo a los museos como espacios fundamentales de educación, sino también, deberían incluirse espacios como bibliotecas, escuelas, ONGs, y muchos otros ámbitos educativos y culturales; donde el lenguaje visual se destaca sobre los demás, no teniendo en cuenta las facultades perceptivas de los otros sentidos.

Con esto y teniendo en cuenta la importancia sociocultural de la lectura del mundo a todas las personas, es imprescindible que tengamos la preocupación de ofrecer los recursos necesarios y adecuados para que las personas con deficiencia visual puedan tener oportunidades de inserción en la sociedad de una forma más igualitaria.

La identidad de la persona ciega es tridimensional, sus percepciones son táctiles. Los ciegos congénitos tienen poca o ninguna referencia al respecto del lenguaje visual bidimensional. Las personas que por alguna razón, perdieron la vista a lo largo de su vida, dependiendo de la edad en que esto ocurrió, pueden ser registradas en los códigos de dos dimensiones de memoria, pero sus recuerdos son visuales y no táctiles, por tanto, al igual que el ciegos congénito necesitan crear una base de datos de imágenes a partir de la trayecto bidimensional para ampliar su repertorio perceptivo y simbólico.

KASTRUP (2015) en su artículo que trata sobre percepciones táctiles en la experiencia estética de personas ciegas, dice al respecto, que el primer cambio en las vidas de las personas que han perdido la visión es un redireccionamiento al tacto de una atención que hasta entonces centrada principalmente en la visión. Sus referencias del código de lenguaje visual presentes en la vida cotidiana están ahora almacenadas en la memoria. Cuantas más referencias tenga, mayor es la facilidad de asociar nuevas referencias

táctiles a partir de los estímulos que puedan tener de manera intuitiva sobre las formas y materias y sus representaciones simbólicas.

Kastrup también comenta que la pérdida de la visión no se traduce inmediatamente en una potenciación de otros sentidos, pero al aprender a redirigir la atención a ellos, la persona saca partido de los signos que no eran parte de su dominio cognitivo hasta entonces. La atención a señales táctiles es importante para la realización de las actividades en la vida práctica, así como en la experiencia con el arte.

Otro punto que menciona es el siguiente; para aquellos que ya tenían visión pasar a no tenerla, reduce drásticamente el nivel de automatismo cognitivo y moviliza de forma especial atención sobre las cosas. En la vida práctica, el automatismo es sustituido por un mayor esfuerzo de la atención y de la memoria de trabajo en acciones cognitivas complementarias a la percepción, como la reflexión y el cálculo, que poco a poco forja otro modo de estar en el mundo. Por otro lado, reducir del automatismo puede también dar lugar a una atención adicional y a una ampliación de la percepción más allá de la propia representación. Con esto, nuevas sinapsis son desarrolladas al cabo de un tiempo para la adaptación e inserción de esta persona en la vida cotidiana, cuantos más estímulos tenga, más rápidamente puede suceder.

VYGOTSKI (1997), conocido investigador y psicólogo del desarrollo infantil, dice que la sociedad puede potencializar o no los efectos de la discapacidad en el individuo, en la medida en que le garantiza o no de recursos para que la persona con discapacidad puede ser totalmente integrada.

Observando las competencias del aprendizaje de diferentes niños, MASINI (1994) afirma que los niños ciegos y los videntes son equivalentes en la clasificación, aproximación y acompañan el mismo nivel de escolaridad hasta los 8 años. Es a partir de entonces que los niños ciegos comienzan a quedarse rezagados, especialmente en las tareas verbales que involucran habilidades conceptuales. La autora señala los siguientes requisitos:

- 1 -Dirigir experiencias concretas directamente con objetos a los niños ciegos, relacionando lo conceptual con lo concreto.
- 2 – Formación del profesorado para que puede enseñar y capacitar las habilidades de los niños invidentes, conforme a sus potencialidades.

También afirma que el retraso en el desarrollo de los discapacitados visuales se debe a los siguientes puntos:

- A los aspectos representacionales, caracterizado por un empobrecimiento de las imágenes y no a las dificultades en el aspecto operativo de la persona.
- A la utilización de niveles cognitivos no adecuados para la comprensión y la organización que supone la realización un esfuerzo para compensar ese déficit.
- A las condiciones familiares y escolares que no suplen las necesidades de desarrollo de los invidentes y tampoco dan oportunidades para maximizar sus potencialidades, no siendo consecuencia de los límites causados por un deterioro visual.

La autora destaca la importancia de que niños y adultos ciegos sean provistos de programas de actividades orientadas a la exploración con métodos más apropiados de forma sistemática para la obtención de informaciones táctiles. Esto significa que los invidentes tienen que tener los instrumentos adecuados para que puedan desarrollarse como cualquier otra persona.

PIAGET y INHELDER (1974), investigaron la relación entre el simbolismo y las imágenes, y de los mecanismos pre y operatorios. Destacando que las imágenes mentales ayudan en la formulación de las operaciones del pensamiento, en consecuencia, las limitaciones en el sistema de imágenes pueden afectar el proceso cognitivo. Además del lenguaje verbal, utilizamos otras formas de comunicación, tales como imágenes, signos, gestos, sonidos, gráficos, luces, entre otros.

SANTAELLA (1983) nos hace reflexionar que en otros tiempos, los grupos humanos constituidos ya utilizaron otros modos de expresión, de manifestación de sentidos y de comunicación social distintos al lenguaje verbal. Desde las pinturas en las cuevas de Lascaux, a los rituales de las tribus primitivas, pasando por danzas, músicas y juegos, así como la arquitectura y los propios objetos, además de las formas de creación de lenguaje que hemos venido a considerar como arte: pinturas, esculturas, pinturas, poesía, escenografía, etc. etc. Los distintos lenguajes están inseridos en el mundo y nosotros en el lenguaje.

Esta es una de las razones que nos hizo elegir el arte como un proceso metodológico para estimular la percepción de las personas con discapacidad. Las personas con deficiencia visual poseen una capacidad creativa que muchas veces no es explorada ni

estimulada, porque son escasos los recursos que facilitan esta experiencia. Ellas están interesadas por las manifestaciones del lenguaje visual artístico y permitir el acceso a este conocimiento hace estimular el desarrollo de sus potencialidades subjetivas. El acceso al lenguaje visual es muy limitado y si además consideramos las representaciones bidimensionales, muy poco se ha hecho para proporcionar este conocimiento de forma adecuada a las personas con discapacidad visual.

Muchos museos han celebrado acciones inclusivas, creando adaptaciones táctiles de obras de arte e incluso proporcionando piezas originales como esculturas, al tacto. Estas acciones en algunos casos no garantizan el acceso al contenido estético de la obra y fruición. Tocar una escultura sin referencias, sin la descripción de la pieza, puede generar interpretaciones falsas de la obra. Incluso de acuerdo al tamaño de la pieza, el acceso a su contenido formal es perjudicado.

Lo que vemos en términos de adaptaciones, son en su mayoría reproducciones en alto relieve. De acuerdo con ALMEIDA, CARIJÓ Y KASTRUP (2010) cuando representamos objetos en alto relieve, únicamente la dejamos mostrada en su forma, privando a las personas con discapacidad visual a su cualidad material, ya que en todos los objetos dibujados no aparecen los aspectos materiales, sino la cualidad del material que está hecho la placa de alto relieve. Los autores consideran que esto dificulta su disfrute mediante el tacto. Nos encontramos ante un problema que no tiene una solución fácil, y eso hace que tengamos una voluntad por crearla, además es una oportunidad para experimentar en otras direcciones

Este intento de ir en otras direcciones y tratando de alinear una nueva creación estética de las formas visuales bidimensionales hacer valorizar las percepciones táctiles en la que fue desarrollado este método de traducción de obras de arte. El objetivo es que la persona con discapacidad visual pueda percibir la obra bidimensional dentro de su naturaleza. Este proceso no elimina ni minimiza de ninguna manera la potencia de la tridimensionalidad del imaginario, por el contrario, amplía su repertorio de referencias simbólicas a través de una percepción, lo que permite un mayor acercamiento a cualidades visuales bidimensionales.

Octaviano Paz apud Julio PLAZA (2003) afirma que traducir es muy difícil, manifestando que traducción y creación son operaciones gemelas (...) y que consiste en producir con medios diferentes efectos similares. Con el objeto de traer una mayor percepción intuitiva de esta analogía a las personas con discapacidad visual, mediante texturas que provocan la percepción de los objetos que representan.

Según Haroldo de Campos, citado por Julio PLAZA (2003) explica la importancia de no separar la información estética de su propia realización. Original y la traducción son diferentes en el lenguaje, pero que se unen en una relación de isomorfía.

Las traducciones táctiles bidimensionales tienen calidad educativa y lúdica, capaces de hacer accesible el contenido artístico de la obra original que permite una forma adecuada de acceso a la persona con una deficiencia visual a un conocimiento específico y de calidad. También funciona como un medio facilitador en lo referente a la interacción social porque en los lugares donde hay adaptaciones las personas con deficiencias pueden tener un disfrute educativo, cultural y estético equivalente a aquellos que no tienen discapacidad, consiguiendo así una integración más igualitaria en la sociedad donde interactúan.

Amanda TOJAL (2007) cita el testimonio de Hoelle, el cual dice que los conceptos de accesibilidad e inclusión en museos, están estrechamente relacionados con los procesos de inclusión social, porque al aumentar el universo cultural de la personas con discapacidad visual también se amplían las posibilidades que estas personas puedan compartir sus experiencias y aportaciones, con el universo visual y perceptivo de las personas que ven.

Las adaptaciones táctiles se elaboran con diferentes capas que sobrepuestas componen las imágenes de la obra original, tanto si son figurativas como abstractas. Las composiciones son fieles a la obra original, manteniendo sus proporciones y concepciones artísticas. Los colores originales muchas veces necesitan ser alterados para contemplar las necesidades de personas con baja visión, que según datos de la OMS corresponden al 80% de las personas con deficiencia visual. Para que ellos puedan identificar los colores es necesario crear contraste y trabajar con una paleta reducida.

Para cada obra son seleccionados los recursos que poseen las cualidades materiales relacionadas con las imágenes representadas, creando un código de referencia táctil. Las texturas son diferentes para cada detalle de la obra, posibilitando crear distintos niveles de percepción táctil. A través de estas texturas se persigue una semejanza con lo que ella representa (por ejemplo, si la imagen representa un perro, el material de su textura tendrá una percepción semejante al pelo del animal).

Según KLATZKY y LERDERMAM (1995) cuando se trata de reconocer los objetos, el tacto depende mucho de la cualidad de los materiales, como textura, peso y dureza.

Más allá de lo que el sentido común nos haría sospechar... Al contrario de lo que ocurre con la visión, el tacto evalúa mucho más rápido las cualidades materiales de los objetos que de sus propiedades formales.

Para atender de modo adecuado las necesidades del tacto a la lectura del código del lenguaje visual necesitamos comprender su funcionamiento. Según KASTRUP (2015), el tacto es un sentido proximal por contacto, siendo en este punto diferente a la visión y la audición, que son sentidos que funcionan a distancia. La percepción táctil opera de modo sucesivo, paso a paso explorando y construyendo una imagen del objeto por medio de fragmentos, lo que hace esta visión a veces parcial. Estas características hacen de la percepción táctil un proceso marcado por una temporalidad más lenta que el de la visión.

KASTRUP (2015) afirma que de acuerdo con Hatwell, mientras la visión da pie a una percepción distante y global, el tacto da un conocimiento por partes y menos estructurado. Las sensaciones sucesivas son poco a poco, combinadas y sintetizadas, activando un esfuerzo de atención y memoria de trabajo. Las imágenes son constituidas lentamente, pero aun así, es importante destacar la relevancia de la descripción de las imágenes en este proceso. Únicamente el tacto libre en las traducciones táctiles no garantiza la comprensión de su forma estética, así como hemos mencionado antes respecto a las esculturas. Se hace necesario el auxilio de una descripción formal, preservando a la persona el derecho de tener autonomía de opinión y de construcción de ideas y pensamiento crítico. Cuanto más informado y culto fuera el espectador, más profundamente él va a conseguir aprovechar la experiencia artística.

Conclusiones:

Las traducciones desarrolladas tienen como objetivo fundamental crear por medio de la estética táctil una vía de acceso a la estética visual de las obras de arte bidimensionales, de cualquier estilo y concepción artística, siendo el resultado lo más semejante posible de la obra original. Para realizar este trabajo es necesaria la creación de una nueva estética vinculada con las exigencias táctiles más allá de la estética visual, pero no en detrimento de ella y para esto es necesario intercambiar informaciones con las personas con deficiencia visual, tanto las ciegas como las que tienen baja visión, escuchar sus opiniones y percibir lo que para ellas es o no funcional. Es este el requisito para la elaboración de materiales adecuados, porque incluir no es traer el deficiente visual para el mundo vidente y sí ser y estar, con las diferencias y especificidades respetadas.

Jean Brun, apud KASTRUP (2015) propone la distinción entre el tacto y el toque, siendo el primer más funcional y utilitario y el toque la dimensión sensible del conocimiento. El tacto permite el ejercicio del tocar, pero no lo constituye. Más que un sentido de contacto, el tacto es un sentido de la presencia, llevando a la experiencia del encuentro. No solamente percibimos que el objeto tiene una determinada forma, sino que también, sentimos que él está allá. Este método de adaptación, en este sentido, tiene como ideal aproximar el arte bidimensional a las personas con deficiencia visual.

Siendo así, para Arnheim, también citado por KASTRUP (2015) el reconocimiento de un arte táctil autónomo es un paso decisivo en la educación de las personas ciegas. Entendiendo que la experiencia estética depende del dominio de la dinámica de las fuerzas presentes en la obra. La autora también argumenta que cuando esta es explorada de modo táctil, las fuerzas dinámicas son percibidas de modo especial. En este sentido, la estética táctil, el dibujo accesible, el acceso al arte a las personas con deficiencia visual exigen de nosotros la liberación de una forma de percepción visual. Implica en un ejercicio de exploración táctil y multisensorial, donde la discusión supera la idea de la adaptación permitiendo una visión crítica sobre ese universo de materiales accesibles y sobre una forma de estar en el mundo que deja de estar centrado en las informaciones visuales.

Bibliografía:

- ALMEIDA, M. C. de; CARIJO, F.H.; KASTRUP, V. Por uma estética tátil: sobre a adaptação de obras de artes plásticas para deficientes visuais. *Fractal, Rev. Psicol. Rio de Janeiro*, v. 22, n. 1
- KASTRUP, V. O tátil e o háptico na experiência estética: considerações sobre arte e cegueira. *Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência – 3º quadrimestre de 2015 – Vol. 8 – nº 3*
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. A ONU e as pessoas com deficiências. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/acao/pessoas-com-deficiencia/>. Último acesso em 03/05/2018.
- O GLOBO. Cegueira já afeta 36 milhões de pessoas no mundo, diz pesquisa. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/saude/cegueira-ja-afeta-36-milhoes-de-pessoas-no-mundo-diz-pesquisa-21661673>. Último acesso em 04/05/2018.
- TOJAL, Amanda Pinto da Fonseca. Políticas Públicas Culturais de Inclusão de Públicos Especiais em Museus. Tese de Doutorado, Escola de

Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, 2007.

- VIGOTSKI, Lev Semenovitch. Obras escogidas: Fundamentos de defectologia, v. 5. Madrid: Visor, 1997.
- MASINI, E.F.S. A educação do portador de deficiência visual: as perspectivas do vidente e não vidente. In: ALENCAR, E. M. L. S. (Org.) Tendências e desafios da Educação Especial. Brasília: SEESP, 1994. (Série Atualidades Pedagógicas, n.1)
- PIAGET, J. & INHELDER, B. (1974) A psicologia da criança. São Paulo: DIFEL
- SANTAELLA, Lucia. O que é Semiótica? Coleção 103 Primeiros Passos. São Paulo, Editora Brasiliense, 1983.
- PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. Coleção Estudos. Editora Perspectiva S.A. São Paulo, 2003.

AMUSE

Tecnología museística accesible

Autor:

ILUNION Tecnología y Accesibilidad

Resumen:

Experience

El proyecto AMUSE es una iniciativa innovadora que tiene el objetivo de convertir los museos y salas de exposición en entornos inclusivos donde se tengan en cuenta las necesidades y preferencias de las personas con discapacidad. Se trata de una aplicación, desarrollada para los sistemas operativos Android e iOS, que provee acceso al contenido visual de una exposición, permitiendo a los visitantes con discapacidad disfrutarla en igualdad de condiciones. La aplicación se basa en un sistema de balizas inteligentes, denominadas beacons, que se conectan a los terminales móviles a través de Bluetooth. Las balizas facilitan que los usuarios reciban información en un formato accesible, localicen elementos claves en el entorno, lleven a cabo rutas temáticas diseñadas por el museo o centro expositivo, participen de juegos y publiquen comentarios y valoraciones. El sistema incluye una web de gestión para que los museos o centros de exposición incorporen, personalicen y actualicen los contenidos.

Explicación:

El acceso a la cultura y la información es uno de los aspectos fundamentales que deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar una ciudad inteligente inclusiva. El artículo 30 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006) reconoce el derecho de este colectivo a participar de la cultura, a tener acceso al contenido cultural así como a lugares donde se ofrezcan estos servicios entre los que se encuentran los museos y las salas de exposiciones. Del mismo modo, el artículo 7 del Real Decreto Legislativo 1/2013 de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social reconoce la obligación de las administraciones públicas de asegurar que las actividades culturales, de ocio y tiempo libre se desarrollen de acuerdo con el principio de accesibilidad universal.

No obstante, a pesar de los avances en materia de legislación sobre accesibilidad, este colectivo sigue encontrando barreras a la hora de acceder a los espacios culturales y su contenido. De hecho, uno de los resultados del Observatorio de Accesibilidad Universal del Turismo en España, realizado por la Fundación ONCE, es que los turistas con discapacidad encuestados perciben que los museos tienen un nivel de accesibilidad

medio-bajo. Incluso, los propios museos que participaron del estudio señalan que sus instalaciones y servicios están adaptados al 100% para familias con niños. Sin embargo, su nivel de adaptación para la discapacidad visual lo sitúan en un 31% y para la auditiva, en un 38% (Hernández Galán et. al, 2017).

El proyecto AMUSE surge como una iniciativa para conseguir que los museos y otros centros de arte se conviertan en espacios más inclusivos y en entornos inteligentes que atraigan a más personas con y sin discapacidad. Concretamente, este proyecto tiene como objetivo el desarrollo y la puesta en marcha de una herramienta asequible, accesible y fácil de usar que:

- Ofrezca información en un formato accesible que pueda ser personalizado a las necesidades y preferencias de los usuarios;
- Ofrezca un sistema para que los usuarios localicen de elementos claves en el entorno;
- Facilite la realización de rutas temáticas diseñadas por el museo;
- Promueva la participación en juegos por las diferentes salas del museo;
- Permita la publicación de comentarios y valoraciones;
- Provea a los gestores de museos información sobre los usuarios y estadísticas de uso explotables en campañas de comunicación e inteligencia de negocio.

Descripción del proyecto

AMUSE se compone de tres elementos: una web que permite a los museos crear, gestionar y actualizar el contenido y las funcionalidades que se ofrezcan al público; un sistema de balizas inteligentes que enviarán la información a los dispositivos móviles de los usuarios en función de su localización y una aplicación para los sistemas operativos Android e iOS que los visitantes descargarán en sus dispositivos.

Web de gestión

Los responsables de los museos o salas de exposiciones tendrán a su disposición una web de gestión en el que podrán elaborar y personalizar los contenidos que desean ofrecer a los usuarios. Con este gestor de contenidos los museos podrán:

- Agregar información básica sobre el museo (nombre, descripción, dirección, etc.)
- Agregar planos de las instalaciones para facilitar el recorrido por las salas
- Información sobre el contenido de las exposiciones
- Generar visitas guiadas

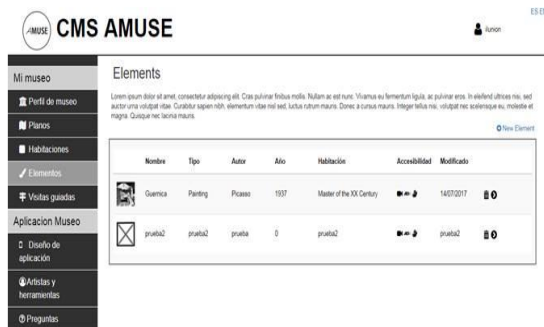


Figura 1. Pantalla de la web de gestión de contenidos

Beepercons

Los beepercons son balizas inteligentes de guiado de interiores que facilitan a las personas ciegas o con discapacidad visual identificar lugares y localizar objetos cercanos. Se colocan en áreas de interés y se conectan a los dispositivos móviles a través de Bluetooth para facilitar a las personas ciegas la orientación por un espacio que no conocen. Cuando un usuario se acerca al área donde estén localizados, notifican su presencia con un aviso sonoro, mensaje verbal o vibración. Una vez conectados al beepercon, los usuarios podrán obtener información sobre los objetos en el entorno y datos como, por ejemplo, la distancia o el tamaño de la sala o zona donde estén, así como información ampliada sobre los objetos identificados.

En el caso de AMUSE, los beepercons se utilizan para facilitar la orientación, ubicación y obtención de información cuando los usuarios hacen el recorrido por las salas de un museo. Con los beepercons no se pretende sustituir los códigos QR, las audioguías o la información en braille que ofrezcan los museos o las salas de exposición.



Figura 2. Notificación de presencia.



Figura 3. Información y localización de objetos.



Figura 4. Acceso a información ampliada.

Aplicación para móvil

La aplicación AMUSE tiene la misma apariencia tanto en Android como en iOS. Además muestran el mismo contenido y tienen las mismas funcionalidades que son las siguientes:

- **Visita libre**

Esta funcionalidad permite a los usuarios hacer un recorrido y experimentar las obras por su cuenta y de forma personalizada. Para facilitar la visita libre, la aplicación dispone de las siguientes funcionalidades:

Identificación del elemento: la aplicación permite a los usuarios seleccionar el elemento sobre el que desean más información. Se pueden ofrecer varias posibilidades que dependerán de la obra y de los requisitos del museo. Por ejemplo, reconocimiento de la obra, un código QR asociado o la posibilidad de seleccionar un elemento entre una lista provista por la sala, que será identificada mediante el beepcon.

Información accesible personalizada: la aplicación provee información sobre las obras u objetos expuestos. Por ejemplo, información descriptiva de la obra, notas sobre el autor, anécdotas, información sobre el contexto histórico, entre otros. La información se proveerá en formato textual, audio, vídeo con traducción a lengua de signos y con audiodescripción y recreaciones acústicas.

Asimismo, se puede brindar información si existe alguna reproducción táctil de la obra, su localización y descripción para usuarios ciegos.

Comentarios y valoraciones: los usuarios podrán proporcionar comentarios y valoraciones sobre los elementos expuestos. El personal del museo podrá moderarlos y utilizarlos para fomentar un debate sobre cualquier tema relacionado. Esta función no está incorporada en la versión de AMUSE publicada, pero se incluirá en la siguiente actualización, que está en proceso de desarrollo.

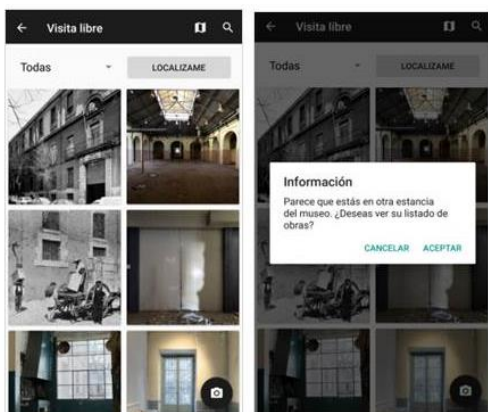


Figura 6. Pantalla de selección de elementos en modo Vista libre

- **Visita guiada**

Como se ha afirmado previamente, los gestores del contenido del museo tendrán a su disposición un generador de visitas guiadas. Estas rutas aparecerán en la aplicación categorizadas por temas, nivel de accesibilidad, idioma, tiempo de realización y aspectos educativos. El modo de interactuar y acceder a los contenidos es igual al de descrito en Visita libre.

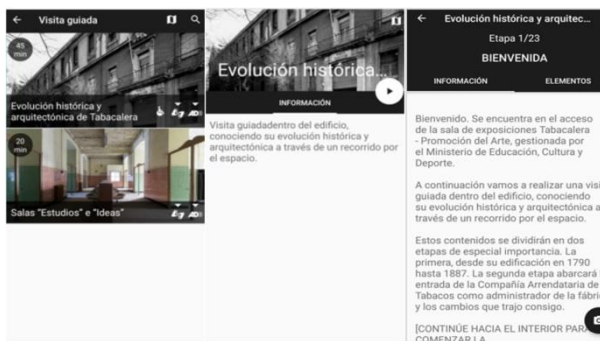


Figura 7. Pantalla de información en modo Visita guiada

- Juegos

AMUSE incorpora una sección para juegos lúdicos y educativos que cuenta con niveles incrementales para adaptarse al conocimiento de los visitantes. Estas actividades deben realizarse dentro del museo ya que requiere el desplazamiento de los participantes por las salas. Los participantes obtendrán pistas e irán recibiendo puntos según vayan encontrando elementos. El objetivo de esta función es otorgar dinamismo e ir más allá del juego clásico de preguntas y respuestas. Los juegos están dirigidos tanto a niños como a adultos.

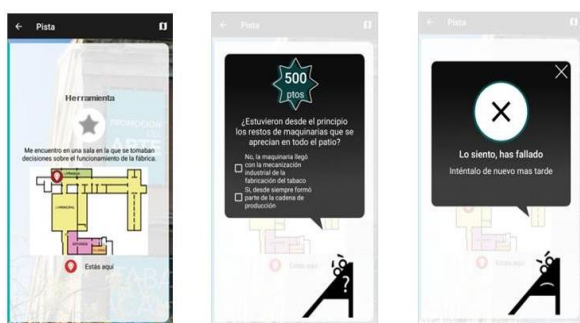


Figura 8. Pantalla de pistas e incremento de puntos en el modo Juegos

Explotación de información

La función de explotación de información está disponible únicamente para los gestores de los museos. El objetivo es permitirles recopilar información sobre la interacción de los usuarios de modo que puedan utilizarla en campañas de comunicación e inteligencia de negocios. Por ejemplo, mediante esta función los responsables de los museos podrán obtener datos como número de visitantes, número de veces que vuelven, perfiles de usuario, salas o elementos más visitados, etc.

Cualquier cambio en elemento expositivo u organizativo de salas implicaba cambios menores en el contenido generando, no rehacerlo todo o volver a contratar una empresa para rehacer la audio guía existente hasta ese momento.

Para ambos, fue interesante el hecho de que la aplicación funciona aunque se pierda la conexión a Internet, o indica al usuario que no tiene conexión en los casos en los que la funcionalidad de la app la requiera datos para mostrar, por ejemplo, un video o un audio.

Además, se identificó la necesidad de realizar algunas mejoras, entre las que se encuentran las siguientes:

- El museo indicó que era de interés saber los puntos con mayor afluencia de visitas para mejorar instalaciones, o zonas de menor paso para reforzarlas o identificar obras que no eran de interés.
- Mejorar el reconocimiento de elementos con la cámara para aumentar la tasa de acierto.
- Que desde fuera del museo se puedan ver los nombres, y breves descripciones, de las exposiciones que hay en ese momento en el museo.
- Obtener rutas para llegar de dónde me encuentro al museo, o centro de exposiciones.
- Dentro del gestor de contenidos, que se pueda reutilizar el contenido generada: copiar y pegar, duplicar, reordenar,...

Conclusiones:

Entre los resultados más destacados del proyecto AMUSE figura su disponibilidad en la tienda de aplicaciones de Google (Google Play) donde se reflejan entre 100 y 500 instalaciones por parte de los usuarios. Además, se han llevado a cabo una serie de pruebas de usuarios en el centro de arte La Tabacalera-Promoción del Arte en Madrid. En estas pruebas se obtuvieron los siguientes datos:

Por parte del visitante:

- Les pareció muy interesante que cualquier persona pudiese jugar, aprendiendo de una manera distinta lo que se expone en el museo
- El hecho de proveer dentro de una misma herramienta todo el material relativo a accesibilidad (audio guías, videos en lenguas de signos, textos alternativos, información de dónde se encuentra la representación táctil del elemento,...) disponible en el museo les parecía una gran avance, pues ahora mismo tienen que dirigirse a un mostrador y dar a conocer sus necesidades para realizar la visita.
- Todas las imágenes y videos que se muestran en la aplicación deben poderse ver en pantalla completa, y en el caso de las imágenes, se debe poder además hacer zoom. Además en todas ellas se garantiza que hay texto alternativo para personas ciegas.
- En cualquier momento de la navegación por la aplicación se debe poder acceder al mapa que permite ver en qué sala de dentro del museo se encuentra el usuario sin necesidad de buscar planos físicos.
- Les pareció de mucha utilidad el hecho de que la aplicación, de manera proactiva, indicase un cambio de sala o etapa dentro de una ruta. De esta

manera el usuario no necesitaba llevar mapas consigo para ubicarse, o buscar cartelas.

- La identificación de elementos por imagen era de gran utilidad. No es necesario buscar un número, por ejemplo, como en otras audio guías, sino que simplemente enfocando con la cámara del móvil se va a poder tener acceso a la información del elemento expositivo.

Por parte del museo:

- Al museo le pareció muy útil el hecho de que pudiese tener siempre una audio guía de una manera rápida, sobre todo de cara a exposiciones temporales, ya que hasta ahora se requiere mucho tiempo y generación de contenido adhoc.
- Además de lo anterior, para el museo fue importante el hecho de que no siempre tuviese que tener toda la información de todos los elementos, sino que fuese generando contenido según le iba llegando, pudiendo ofrecer información desde el minuto cero al visitante aunque no fuese completa desde el principio. Es decir, con AMUSE el museo puede generar contenido de manera evolutiva.

Els vitralls de les dames de Cerdanyola amb els 5 sentits

Experiència sensorial de les dames de Cerdanyola

El **Museu d'Art de Cerdanyola** és un museu d'art situat al nucli antic de la ciutat de Cerdanyola del Vallès. Es va inaugurar el 10 de setembre de 2009 i forma part de la Xarxa de Museus Locals de la Diputació de Barcelona i de la Ruta Europea del Modernisme. El 2010 va rebre el premi de la ACCA com a millor iniciativa patrimonial del 2009 per la recuperació de l'edifici Can Domènech.

Resum:

El gaudi del tríptic de vitralls de les Dames de Cerdanyola és en primera instància visual però a través de la construcció i instal·lació d'un mòdul sensorial, esdevé una experiència sensorial completa, sent un projecte tant accessible com inclusiu

Objectius:

Crear una experiència amb tots els sentits de la peça clau del Museu d'Art de Cerdanyola, els vitralls modernistes de les Dames de Cerdanyola, mitjançant un mòdul sensorial inclusiu.

Explicació de la comunicació:

La peça clau i la joia del Museu d'Art de Cerdanyola és un important tríptic de vitralls modernista on apareixen unes dames en una naturalesa idíl·lica, batejats com les Dames de Cerdanyola.

En una primera instància, el gaudi d'aquest tríptic és visual, especialment en moments del dia on la llum traspasa i reflecteix els seus colors a la resta de l'espai expositiu. La vista ens permet relacionar l'experiència visual amb la nostra memòria sensitiva, de manera que quan mirem, també accedim a records de la resta dels altres sentits, però realment no els experimentem.

El projecte consisteix en la instal·lació d'un mòdul sensorial al costat dels vitralls, a la mateixa sala, amb un doble objectiu: donar un punt d'accessibilitat a les persones cegues i crear l'oportunitat d'un apropament inclusiu i universal amb una experiència dels sentits completa a qualsevol visitant.

Per tant, l'objectiu és que tothom, tingui la condició que tingui, ha de poder endinsar-se en l'experiència sensorial de les Dames. No es tracta d'una traducció del visual a altres sentits, sinó d'aconseguir que els sentits que originalment els vitralls no poden estimular

apareguin com a part d'ell, és a dir, que el complementin, que es jugui amb la dualitat del que es veu i el que se sent (el que no es veu).

El mòdul s'inspira en els quatre sentits restants a la vista amb la finalitat de què el públic visitant es regali amb les Dames. Consta del següent:

- Composició sonora dels artistes David Brú i Alfons Forrellad que, amb un to envoltant, transporten el cos a un paisatge evasiu i al·legòric, al món de les Dames. Els diversos sons d'elements representats als vitralls afluïren i construeixen una narració.
- Elements tàctils que permeten intuir com és la textura dels vestits de les Dames, com són de suaus les plomes dels cignes o la tela dels vestits, o com són de flexibles els pètals de les flors.
- Tastet de caramels de les fruites que les Dames tenen al seu voltant, com ara la taronja.
- Essències florals elaborades pel perfumista Ernesto Ventós (col·lecció olorVisual) que traslladen a un jardí ple de flors (gira-sols, lotus, tulipes, iris, roses, etc) i de naturalesa frondosa.

A més inclou una audiodescripció amb la veu de l'actriu Emma Vilarasau i música del compositor Pedro Pardo, que ens permet conèixer més detalls a través de la paraula i ens recita uns versos d'Alexandre de Riquer, que freqüentava Cerdanyola a l'època i sembla evocar les escenes del tríptic.

Conclusions:

Gràcies al mòdul sensorial projectat pel MAC, les persones visitants poden anar més enllà de la simple visita visual, gaudint d'una experiència on els cinc sentits es veuen implicats en tota la seva esplendor: vista, oïda, tacte, gust i olor.

Bibliografia:

- "El so de les vidrieres" de Bru&Forrellad
Enllaç de consulta: <https://alfonsforrellad.com/El-so-de-las-vidrieres>
- "Col·lecció olorVisual" d'Ernesto Ventós
Enllaç de consulta: <http://olorvisual.com/exposicion/olor-de-cerdanyola-percepciones-olfativas-de-la-coleccion-olorvisual/>

El Palau Güell accessible: novetats en la vista pública

Autora:

Maria Gràcia Salvà Picó

Visita pública i accessibilitat. Palau Güell. Diputació de Barcelona

Resum:

L'accés a la cultura és un dret universal i les institucions públiques tenen la responsabilitat d'assegurar i garantir aquest dret a tothom, en aquest sentit els centres culturals i monuments han de ser impulsors de les bones practiques, una de les quals és atendre la diversitat del públic i permetre l'accés als mateixos a les persones i col·lectius amb discapacitats diverses.

El Palau Güell, és un edifici obert i accessible, ja que la museografia és la pròpia arquitectura i els materials amb els quals va ser construïda i decorada.

Aquesta particularitat ofereix un ampli ventall de possibilitats per a facilitar la transmissió dels continguts a grups de visitants que requereixen especial atenció visual, auditiva i cognitiva. La majoria dels elements com ara rajoles de ceràmica, paviments de fusta, revestiments, forja artística, vitralls, pedra tallada, fusteria, talla i ebenisteria, es poden tocar i per tant faciliten la creació d'un itinerari tàctil de descoberta.

Entre els projectes d'accessibilitat endegats pel Palau, destaca la realització d'una nova visita guiada sensorial, adaptada per a persones amb dificultats de visió. És per aquest motiu que s'ha confeccionat una maqueta tàctil, que permetrà facilitar la comprensió de l'edifici a aquets col·lectiu. La realització de la mateixa ha anat a càrrec de l'escultora tàctil, Ana María Marín.

La maqueta, emplaçada de forma permanent a l'espai cotxeres, és l'inici d'un recorregut adaptat que, mitjançant una visita guiada permet a les persones amb discapacitat visual copsar l'espai i la bellesa d'una de les primeres obres d'Antoni Gaudí, lloc d'experimentació del jove arquitecte. És un material inclusiu, també usat pel públic general, que permet explicar el conjunt del monument. A més de la maqueta, l'itinerari continua amb un recorregut arquitectònic per les diferents plantes de l'immoble. Per poder transmetre les característiques específiques del mateix s'aniran tocant alguns punts significatius, tals com la pedra del Garraf, els vitralls o la forja de ferro.

L'explicació oral anirà acompanyada de la percepció tàctil a través d'algunes reproduccions de materials originals, com ara les llambordes o les peces de ceràmica.

Per més endavant està prevista la reproducció d'un dels enteixinats de fusta que decoren la planta noble de l'edifici, que evidentment es podrà tocar.

Aquest nomès és el començament, ja que està previst també fer accessible el Palau Güell a persones amb discapacitat auditiva i cognitiva, tot utilitzant aquests materials inclusius i creant-ne de nous.

Objectius:

El principal objectiu és facilitar l'accés al coneixement i gaudi del Palau Güell per a persones amb discapacitats visuals, mitjançant una visita sensitiva. Així mateix, la visita adaptada està inclosa dins de la planificació de noves visites guiades organitzades l'any 2018 en motiu de la celebració de l'Any Güell. Per últim, aquesta també té la finalitat de crear materials de divulgació adaptats, com és ara la maqueta tàctil de l'edifici o la reproducció a escala d'un cassetó del teginat de la planta noble.

Explicació de la comunicació:

1. Visita pública i accessibilitat.

1.1 El que tenim:

Servei d'atenció especialitzat i d'acollida a persones amb necessitats especials.

Per a persones amb discapacitat motriu: recorregut parcialment adaptat. Servei de préstec de cadires de rodes adaptades a les mides de l'ascensor.

Per a persones amb discapacitat auditiva: Sistema de guiatge de grups adaptat; videogüies de llengua de signes. En llengua de signes en català (LSC) i en llengua de signes en castellà (LSE). Audiogüies subtitulades per a persones amb discapacitat auditiva que no utilitzen la llengua de signes. Sistema d'amplificació del so mitjançant bucles magnètics adaptats a les audiogüies per a les persones amb implants coclears i també per als sistemes de guiatge de grups.

Per a persones amb discapacitat visual: Audiogüies amb audiodescripció per a persones invidents. En català i en castellà. Visita guiada El Palau Güell accessible. La maqueta tàctil de l'edifici i d'altres materials adaptats.

1.2 El que volem:

1. Nous projectes de visites guiades i producció de materials per persones amb discapacitats intel·lectuals.

2. Formació específica del personal de guiatge i d'atenció al públic

3. Senyalètica adaptada.

4. Materials accessibles actuals: la maqueta tàtil, audioguies adaptades, plànols tàtils, sinoguies, i d'altres. Producció de nous materials. Breu explicació dels materials i específicament de la maqueta.

5. Organització i característiques de la visita guiada El Palau Güell accessible.

Inici del recorregut amb la maqueta que servirà per fer una explicació breu de l'edifici, data, encàrrec, ocupació, seguint els continguts de la visita guiada. Cotxeres. *Material inclusiu: rajoles de ceràmica decorades que haurà de portar el guia i que s'hauran de tocar.* Vestíbul. *Material inclusiu: reproduccions de les llambordes de fusta. Sala de confiança i de fumadors.* Elements tàtils: *arrambadors de fusta tallada amb decoracions floral; Au Fènix, símbol Eusebi Güell i Renaixença, vitrall gravat a l'àcid i emplomat, respall del banc de la sala de fumadors folrat de cordovà.* Saló central. Element tàtil: *barana de la tribuna dels músics.* Gineceu i balcó. Elements tàtils: *barana de ferro forjat; decoració de la llar de foc; llegir la inscripció.* Antic bany. Element tàtil: *l'arrambador de rajoles.* Terrat. Elements tàtils: *xemeneies, trencadís de les xemeneies, vitrificat de l'agulla. Recordar que han tocat l'agulla i les xemeneies a la maqueta tàtil.*

6. Nova programació: creació de visites adreçades a persones amb discapacitat intel·lectual o en risc d'exclusió social. Breu explicació dels nous projectes.

Conclusions:

La major conscienciació respecte a la importància de la inclusió de les persones amb discapacitat, ha donat lloc al desenvolupament gradual d'iniciatives i mesures que tracten de potenciar l'accessibilitat en tots els àmbits i que tenen en compte les necessitats especials d'aquests col·lectius.

Malgrat tot, pel que fa a l'accessibilitat de les persones amb discapacitat a l'art i al patrimoni, encara queda molt per tal de garantir un accés a la cultura en igualtat de condicions, i les nombroses inversions que es realitzen en museus o monuments històrics sovint encara no contempen l'aspecte de l'accessibilitat integral com a prioritat. L'accessibilitat s'ha de encarar com una contribució a la millora de la visita de tots, i també com un imperatiu de la missió de la institució, oberta al públic i al servei de la societat, per tal de compartir els seus coneixements amb el públic més ampli.

Herramientas software para el diseño de contenidos de propuestas educativas en museos

Autor:

Josep Bosch Bonacasa es Graduado en Humanidades por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y Master en Gestión Cultural (UOC-UdG-UIB). Trabaja en el Departamento de Territori i Sostentibilitat de la Generalitat de Catalunya. Estudiante de doctorado en educación de la Universitat de Girona (UdG).

Resumen:

Tradicionalmente las propuestas educativas de los museos han sido consideradas educación no formal. Aun así, el compromiso de los museos con la educación, cómo atestigua uno de los ejes temáticos de éste quinto Congreso Internacional, es importante.

Los museos, sobretodo en su ámbito presencial, pueden ofrecer propuestas educativas diferenciadas de las propuestas formales: en un museo, los usuarios se desplazan físicamente por la exposición y pueden utilizar muchos de sus sentidos para el aprendizaje. Además, en un museo, se utilizan frecuentemente objetos reales; en una exposición de un museo podemos encontrar también otros recursos propios de la educación formal, cómo textos, audios... De ésta manera una propuesta educativa en un museo resulta, en algunos aspectos, más compleja que una propuesta educativa formal.

Para alcanzar unos resultados satisfactorios a nivel de aprendizaje se pueden diseñar los contenidos de las exposiciones utilizando herramientas y métodos de la educación formal. Más allá de fidelizarnos con una teoría educativa (behaviorismo, constructivismo...) que cómo diseñadores de contenidos educativos debemos conocer, y más allá de los métodos generales para el diseño de contenidos que intentan describir una pautas para el diseñador (ADDIE, SAM, Backward Design...) que también pueden aplicarse a los museos, existen, en la educación formal, muchos conceptos y herramientas que pueden ser útiles para el diseño de contenidos educativos en museos. Se han desarrollado, por ejemplo, lenguajes (EML, IMS-LD, E2ML...) que tienen entre sus objetivos conseguir una descripción formal de una propuesta educativa; los conceptos que manejan éstos lenguajes son útiles también para el diseño de propuestas educativas en museos. A partir de estos lenguajes, además, se han desarrollado herramientas software cómo soporte al diseño de contenidos.

De todas las herramientas software que se han desarrollado, las que tienen un componente gráfico para representar los conceptos (Compendium LD, Open Graphical Learning Modeller) pueden ser especialmente adecuados para el diseño de contenidos educativos en museos. Con estas herramientas, los diseñadores pueden especificar gráficamente los objetivos educativos de sus propuestas, los prerrequisitos de los estudiantes –en un museo podemos hablar de visitantes- , las acciones que se esperan por parte del visitante, las secuencias en las que se presentaran los contenidos, la duración estimada de la presentación de los contenidos...

Aunque es necesario cambiar o añadir algunos conceptos a los lenguajes estándar que trataremos en ésta comunicación para adecuarlos a las particularidades de las propuestas educativas en museos, el hecho es que, creemos que éstos lenguajes, junto con las herramientas software desarrolladas en base a los conceptos de estos lenguajes, pueden ser de gran utilidad para el diseño de contenidos de calidad. Conocer éstas herramientas y los conceptos que manejan, por si solos, pueden ayudarnos a diseñar mejores contenidos y así, conseguir, en nuestros museos, mejores experiencias y mejores resultados en términos educativos.

Objetivos:

El objetivo de ésta comunicación es presentar algunos lenguajes y herramientas software desarrolladas en base a éstos lenguajes, que pueden ser útiles para el diseño de contenidos de exposiciones y actividades en museos. Aunque requerirían de alguna adaptación para ser el máximo de útiles en el diseño de contenidos para exposiciones y actividades en los museos, conocer los conceptos contemplados por estos lenguajes y las principales características de las herramientas desarrolladas en base a éstos lenguajes, puede ser de utilidad al diseñador de contenidos.

Explicación:

Para mejorar la concepción y la gestión de los contenidos educativos, uno de los ejes de éste 5º Congreso Internacional, educación y accesibilidad en museos y patrimonio, podemos utilizar conceptos y herramientas utilizados en la educación formal.

En educación, las disciplinas cuyo objetivo es el diseño de contenidos educativos, reciben el nombre de diseño de aprendizaje (learning design) o diseño de instrucción (instructional design).

Aun cuando existen matices entre el diseño de aprendizaje y el diseño de instrucción (Y. Mor y B.Craft, 2012) en esta comunicación los consideraremos cómo

intercambiables, pues, aquí, para nosotros, ambos conceptos se refieren al proceso de diseñar contenidos educativos.

Cómo ayuda metodológica para el diseño de contenidos educativos, en museos en nuestro caso, existen diferentes modelos de instrucción que proponen diferentes fases que el proceso de diseño debería contemplar. Las descritas en el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) serían tangentes a muchos de estos modelos (Botturi, L. 2006). Nos interesa especialmente, aquello en lo que insisten la gran mayoría de dichos modelos: la definición clara de los objetivos educativos y la revisión metódica de la adecuación de resultados.

Pero, aunque las pautas para diseñar contenidos definidas en éstos modelos son importantes, lo que nos interesa en ésta comunicación, es dar a conocer algunos de los lenguajes y herramientas que hemos considerado más robustas y, hoy por hoy, suficientemente próximas a las necesidades que puede tener un diseñador de contenidos educativos en un museo. Ésta comunicación, se enmarca dentro de una investigación más amplia relacionada con la tesis doctoral del autor.

La descripción de los diseños para el aprendizaje, pueden ser en forma narrativa o también utilizando especificaciones o algún tipo de notaciones gráficas (Boloudakis M., Katsamani M., Retalis S. y Georgiakakis P., 2012). En el caso de las exposiciones y propuestas educativas en museos, la forma narrativa para definir los contenidos de una exposición, es muy utilizada.

Analizar otras soluciones que se han desarrollado en la educación formal nos puede servir como base para los objetivos de diseño de contenidos en museos y sus particularidades. Hay muchos conceptos en común que iremos viendo a lo largo de ésta comunicación, pero hay también unas particularidades de las que resultan unos conceptos más específicos de las propuestas educativas ofrecidas en un museo: en un museo, por ejemplo, el visitante se desplaza físicamente por la exposición y puede utilizar cualquiera de sus sentidos para el aprendizaje. Estas circunstancias diferencian una propuesta educativa formal típica, de una propuesta educativa en una exposición museística.

Se han definido unos lenguajes que tienen como principal objetivo enumerar y definir los conceptos útiles para el desarrollo de contenidos educativos de una manera formal; en éste sentido, muchos han sido elaborados pensando en el desarrollo de herramientas informáticas y la educación on-line. De hecho, muchos de los lenguajes tienen como

objetivo ser compatibles con los learning Management Systems (LMS), cómo, por ejemplo, Moodle.

Estamos particularmente interesados en los conceptos transversales a los principales lenguajes: la definición de objetivos educativos, los recursos que se utilizarán, la definición de los destinatarios (en nuestro caso visitantes), los prerrequisitos del destinatario, las acciones que llevará a cabo el destinatario, y la secuencia de presentación de recursos.

Veamos algunos de los lenguajes y sus principales conceptos.

Educational Modelling Language (EML), es un lenguaje formal; un vocabulario definido en Extensible Markup Language, XML (Torres J. y otros, 2014) para expresar, roles, actividades e interacciones en un ambiente educativo. Educational Modelling Language es también, frecuentemente, el nombre general para definir a los lenguajes que describen un proceso educativo.

EML fue desarrollado por la Open University of the Netherlands (OUNL). En EML se considera el proceso educativo como un conjunto de actividades sin una inclinación específica hacia una aproximación pedagógica (L.E. Anido-Rifón y otros 2014). Cómo decíamos, entre muchas otras cosas, con EML se puede describir el contenido de una unidad educativa, las actividades a ejecutar, los roles y las interacciones entre el estudiante y el profesor. En un museo, las interacciones pueden darse entre el visitante y los contenidos de la exposición -interactivos por ejemplo- y también entre el visitante y, en aquellos casos en los que exista, el guía de la exposición o un taller. En éste lenguaje, se establece una relación entre objetos de aprendizaje (recursos), los objetivos educativos, los prerrequisitos y las actividades o acciones que se llevarán a cabo.

Integrated Management Systems-Learning Design (IMS-LD) tiene su origen en el EML. Su versatilidad, tal como afirma el IMS Global Learning Consortium (2003) permite, también, expresar diferentes enfoques pedagógicos. IMS-LD está diseñado para poder definir un elevado espectro de situaciones de aprendizaje (Torres J. y otros, 2014).

Debido a su formato inicial, también texto XML, y por lo tanto, formalizado, IMS-LD no era un lenguaje próximo a determinados grupos de usuarios no familiarizados con el diseño de contenidos educativos. Botturi (2008), cita a Harrer y Malzah quienes afirman que IMS-LD no era práctico y por eso se desarrollan lenguajes con los que conseguir

herramientas más visuales (Visual design languages). Más adelante, veremos uno de éstos lenguajes (E2ML) y dos herramientas.

IMS LD tiene diferentes niveles de definición. El nivel A incluye la definición de los conceptos de actividades, recursos, servicios, entorno, rol de usuario y la descripción del método pedagógico... Éste es el nivel que más nos interesa ahora mismo. El nivel B, menos importante para nosotros, contempla, además, de los conceptos del nivel anterior, los conceptos de propiedades y condiciones; estos conceptos permiten definir flujos de aprendizaje condicionales según diferentes usuarios. Con el nivel B se añade la posibilidad de personalizar el aprendizaje, d amoldar el aprendizaje según a los conocimientos previos y a las preferencias del usuario.

Finalmente, el nivel C, incorpora a los anteriores, la posibilidad de definir notificaciones de manera que se puedan gestionar diferentes flujos de aprendizaje, dependiendo de la ocurrencia de determinados eventos (enviar correos electrónicos...); permite la gestión de eventos en tiempo real; se permite la automatización de las actividades que son activadas por determinados eventos cómo el cumplimiento de algunas tareas; no se basa sólo en el diseño del flujo de aprendizaje. Esto tiene especial interés para la gestión de contenidos en plataformas LMS. Como decíamos, en ésta comunicación, estamos interesados sólo en las definiciones del nivel A.

Otro lenguaje importante, con un objetivo claro, conseguir una representación gráfica, sería E2ML. E2ML contempla también la definición de objetivos, goals (Botturi L.2003). También contempla los conceptos de recursos que se utilizarán, herramientas a disposición del visitante, y la definición de las localizaciones dónde va a tener lugar el proceso educativo.

E2ML tiene un enfoque mucho más gráfico que EML-LD.

Se utilizan, por ejemplo, diagramas de acción dónde se describe las acciones del aprendiz y las acciones de soporte a este aprendizaje. En el caso de una exposición de un museo, cómo comentábamos, podría haber diferentes roles si existe, por ejemplo, un guía en la exposición o un encargado de un taller determinado.

También plantea los diagramas de dependencias donde se mostrarían las relaciones entre los diferentes elementos. En los diagramas de actividad (flow diagrams) se definirían las diferentes actividades que se llevarán a cabo y en qué orden o secuencia se desarrollaran.

Estos y otros lenguajes han inspirado el desarrollo de diferentes herramientas. De hecho, hay un gran número de herramientas software –no todas ellas activas- que han sido desarrolladas para asistir a los profesores y planificar los objetivos educativos, los métodos de evaluación y otros aspectos del aprendizaje tanto dentro como fuera de clase. Por citar algunos: Compendium, Open GLM, Learning Designer, Cadmos, Scene Edit, Web Collage...

El elevado número de herramientas software para dar soporte al proceso de diseño, puede dificultar a los investigadores, a los profesores y a los diseñadores de contenidos, localizar aquella herramienta más adecuada para sus objetivos (Prieto L.P. y otros 2013).

A continuación, hemos seleccionado dos ejemplos de herramientas software que podrían ser de utilidad para el diseño de contenidos educativos en museos.

Compendium LD fue desarrollado por el Knowledge Media Institute, de la Open University de Gran Bretaña <<http://compendiumld.open.ac.uk/>>.

Compendium LD es una extensión de Compendium. Tiene como objetivo servir de ayuda al diseñador para crear y representar de forma visual los diseños educativos y también para articular nuestras ideas. Es pues, una herramienta que permite diseños de aprendizaje con una interface gráfica. Compendium presenta un conjunto de iconos para representar los componentes de las actividades de aprendizaje. Estos componentes se representan en forma de nodos.

Cómo nodos más importantes, encontramos los nodos de actividad (activity node) que pueden contener, además, un vínculo hacia el diseño –la descripción exhaustiva- de otra actividad. El resto de nodos se relacionan con una actividad.

Los nodos de tarea muestran acciones o tareas que ejecutarán los individuos.

Los nodos de rol muestran quien ejecutará una tarea; debemos tener presente que, normalmente es el visitante el que ejecuta acciones pero también un guía puede ejecutarlas.

Los nodos de recurso, para representar un objeto necesario para ejecutar la tarea; en nuestro caso... se pueden usar para representar un objeto de la exposición, un

documento, un vídeo... se pueden utilizar también para representar recursos que aún no existen pero que el diseñador desea incorporar.

Nodo de producción (output node), para especificar cuándo esperamos que el usuario o visitante produzca algún contenido u objeto; por ejemplo, un dibujo en el caso de museos.

Nodo herramienta dónde se definen herramientas necesarias para el correcto desarrollo de la actividad: blogs, foros, archivos que deben visualizarse en los propios móviles del visitante, lectores de QR...

Nodo de objetivo educativo (learning outcome) para describir el resultado a nivel de aprendizaje que se pretende; en Compendium LD, el objetivo educativo se relaciona directamente con la actividad.

Presenta otra serie de nodos que pueden ser muy útiles para adaptar las posibilidades de diseño de la herramienta a las necesidades específicas del diseño de contenidos educativos en museos: el nodo de notas, por ejemplo, permite añadir comentarios. Esto es importante, porque nos permitirá adecuar el uso de esta herramienta a las necesidades del diseño de exposiciones o propuestas educativas en museos.

Es posible incluir también nodos condicionales if-then que se traducirían cómo: si ocurre algún evento entonces se activa otro evento.

Finalmente, el nodo stop (stop node) puede utilizarse para indicar cuando termina la actividad. En el caso de una exposición educativa de un museo, por ejemplo, la actividad terminaría cuando un visitante ha recorrido la propuesta educativa.

En la ventana de diseño de Compendium LD, podemos insertar los nodos y relacionarlos con flechas para construir nuestro diseño. Los nodos, ya lo hemos visto, representan los componentes clave de nuestro diseño. Pueden también editarse: mover un nodo, cambiar su etiqueta descriptiva... Las flechas indican dependencia o precedencia entre nodos.

El programa, mediante el uso de etiquetas, permite también representar gráficamente (sequence mapping) la secuencia prevista de presentación de contenidos o de ejecución de actividades. Se puede fijar un tiempo esperado para el inicio de la ejecución de una actividad y también la duración prevista.

Con Compendium LD se pueden diseñar secuencias de acciones pero estos diseños no pueden traducirse a ningún estándar EML, como por ejemplo IMS-LD; aun así, dado que el objetivo en una exposición museística no es que los contenidos puedan gestionarse con un LMS, es adecuado para los objetivos de diseño de exposiciones o propuestas educativas en museos.

OpenGLM (Open Graphical Learning Modeller) es una herramienta para el diseño de contenidos basado en IMS-LD. OpenGLM contempla los niveles A y B del IMS-LD.

Tiene una interface visual, con componentes gráficos para facilitar el diseño. OpenGLM <<http://sourceforge.net/projects/openglm> > reduce la complejidad de la especificación IMS LD, de modo que, usuarios no expertos, pueden diseñar propuestas acordes con esta especificación.

Tal como veremos, no se adapta tan bien como Compendium a las necesidades del diseño de contenidos en exposiciones museísticas. Pero tiene algunas funcionalidades que pueden resultar interesantes, como por ejemplo, el intercambio de recursos – imágenes, vídeo...- a través de un repositorio on-line, que nos pueden ser útiles para el diseño; éste repositorio, también contiene actividades completas y en algunos casos, cursos completos (no podemos olvidar que es una herramienta desarrollada pensando en la educación formal).

Aunque uno de los objetivos de ésta herramienta, es diseñar actividades o propuestas educativas que puedan exportadas a algunos formatos conformes a las especificaciones del IMS-LD de los principales LMS en nuestro caso, podría utilizarse para esbozar el diseño de nuestros contenidos educativos.

El concepto de actividad es central en OpenGLM; las actividades tienen un símbolo y se representan gráficamente en el diseño. En “activity description” podemos introducir texto que describiría toda la actividad.

Una actividad representa un conjunto de acciones que un individuo lleva a cabo. En el caso de museos podríamos considerar que una actividad es una vitrina o un audiovisual de nuestra exposición. Para el diseño de la secuencia de actividades (orchestration of learning) se pueden conectar las actividades con alguno de los símbolos de ruta; en una exposición esto equivaldría a introducir el recorrido que está previsto que pueda hacer el visitante; básicamente una flecha relaciona una actividad con la siguiente; se trata pues de representar la precedencia entre actividades cuando sea necesario. Se puede representar también el concepto de selección de actividades (fork), para representar

actividades que se llevan a cabo asincrónicamente; actividades en las que el visitante podría elegir entre diferentes posibilidades; existen, también, nodos que representan el final de la secuencia de actividades.

Las líneas de precedencia entre actividades, solo informan del sentido de ejecución previsto de las actividades. También las precedencias entre actividades y los puntos en los que es posible elegir entre diferentes actividades. Tal como apuntábamos, otros conceptos importantes como, los objetivos educativos, los recursos que tenemos a nuestra disposición, los prerrequisitos de los visitantes...no tienen una representación gráfica. Se soluciona mediante texto que introducimos en formularios. Para cada una de las actividades, al clicar determinados iconos relacionados, se abren éstos subformularios y se pueden seleccionar los diferentes actores que participan en la actividad, definir y también asignar los diferentes materiales (recursos) relacionados con una actividad determinada. Así pues, es posible añadir a las actividades, mediante éstos formularios, objetivos educativos, prerrequisitos que deben cumplir los individuos que van a ejecutarla, objetos (learning objects) y herramientas (servicios) que se utilizan para ejecutar esa actividad.

Los objetos pueden ser de diferentes tipos. Desde recursos web a archivos locales. Se pueden buscar también recursos en Open ICOPER Content Space (OICS).

También permite definir los diferentes roles que aparecen en la actividad. Los roles se asignan a las actividades; generalmente, al tratarse de una herramienta desarrollada para definir la educación formal, los roles son estudiante y profesor. Para distinguirlos visualmente tienen un título y un color identificativo según el tipo de rol. En el caso de exposiciones en museos, frecuentemente, existe el rol del visitante y en pocos casos, tal como hemos apuntado anteriormente, el rol del guía de la exposición o taller. En definitiva, es posible diferenciar visualmente entre las actividades de aprendizaje, que en nuestro caso serían las acciones que lleva a cabo el visitante, y las actividades de soporte en aquellos casos en los que haya un guía o encargado de un taller.

Es posible definir también los objetivos educativos (learning objectives; learning outcomes, goals) para cada actividad. En el caso de los objetivos educativos, el programa también permite buscar en OICS para buscar y asignar a la actual unidad de aprendizaje; a nuestro diseño. Podemos definir nuevos objetivos educativos para cada actividad. También es posible seleccionar alguno de los métodos pedagógicos de OICS i relacionarlos con las actividades; podemos descargarlos si nos damos de alta.

También contempla el concepto de prerrequisitos, aquello que un visitante, en nuestro caso, debería saber, o las habilidades que debería tener, antes de empezar la visita o la actividad. El hecho que podamos entrar prerrequisitos, objetivos educativos en campos de texto, puede ser de ayuda para el diseño de contenidos. Utilizar el lenguaje natural nos permite cierta versatilidad.

En cuanto a los materiales (learning object) pueden ser digitales o no-digitales; no tienen una representación gráfica propia, se asignan a cada actividad y son necesarios para su ejecución; también considera que son objetos aquello que utiliza para las actividades de soporte. El repositorio OICS también contiene materiales que podemos utilizar en nuestro diseño educativo.

Puede relacionarse con cada actividad, algunos métodos (add-ons) de evaluación (tipo test...). Pero todos ellos relacionados con el destino final de ser compatibles con los LMS. No tienen demasiada utilidad para exposiciones en museos.

De hecho el tipo de actividades que mejor se pueden definir con OpenGLM, están basadas en formación on-line gestionada a través de LMS. Muchas herramientas tienen como objetivo el e-learning y la utilización de LMS. Es difícil modelar actividades presenciales y que utilicen recursos físicos (Prieto L.P. y otros 2013). En herramientas basados en IMS-LD, como OpenGLM, estas limitaciones crecen.

Conclusiones:

- En el diseño de contenidos educativos, los lenguajes y las herramientas han sido desarrollados con la vista puesta en la educación formal; más aún, la mayoría, con la vista puesta en el diseño de contenidos para ser utilizados on-line mediante un Learning Management System (LMS). Pero los conceptos y utilidades que utilizan son aplicables al diseño de contenidos presenciales de la educación formal y, por lo tanto, pueden también ser de utilidad para el diseño de contenidos en exposiciones y actividades educativas de museos.

- Para una adecuación mayor de los conceptos y herramientas al diseño de contenidos educativos en exposiciones y otras actividades propias de los museos, hay algunos conceptos que deben desarrollarse. Eso es debido a las particularidades de las exposiciones educativas y de las actividades educativas que se realizan en museos. Por ejemplo, los visitantes se desplazan físicamente por la exposición y utilizan, con frecuencia, todos sus sentidos.

Es necesario también incorporar un mejor tratamiento de los conceptos relacionados con la definición del espacio y la manera con la que se lleva a cabo

la presentación de contenidos en una exposición. Todo ello se está desarrollando en la tesis doctoral del autor.

-De todos los lenguajes disponibles hemos presentado dos. IMS-LD y E2ML. El primero se utiliza para desarrollar contenidos para los LMS y, aun cuando compartimos muchos de los conceptos, no se centra suficientemente en actividades presenciales. El segundo E2ML tiene un enfoque gráfico en el que los diagramas que plantea, nos acercan más a definir los contenidos educativos que pueden tener lugar en exposiciones de museos.

-De todas las herramientas software disponibles hemos presentado dos. Compendium LD y OpenGLM. Ambos comparten conceptos. Conceptos que debemos tener claros al diseñar contenidos. Para el diseño de contenidos en exposiciones museísticas, que Compendium LD no sea compatible con los LMS, no es determinante. El hecho que Compendium LD represente gráficamente con nodos relacionados la mayoría de conceptos, lo hace interesante como herramienta auxiliar para el diseño de contenidos educativos en museos.

Bibliografía:

- Anido -Rifón L.E. y otros. (2014). Standardization in computer-based education / Computer Standards & Interfaces 36; 604–625.
- Botturi, L (2006). E2ML: A Visual Language for the Design of Instruction. ETR&D, Vol. 54, No. 3, p. 265–293. Association for Educational Communications and Technology.
- Botturi, L y and S. Todd Stubbs (Eds.).(2008).Handbook of Visual Languages for Instructional Design: Theories and Practices, 2008 Wellington, NY: Information Science Reference; 480 pages; ISBN: 978-1-59904-729-4. Chapter 20. Diagrams of learning flow patterns' solutions as visual representations of refinable IMS Learning Design templates (pages 394-412). REF_15:
- Botturi L. (2003) E2ML. Educational Environment Modeling Language. Ph.D. in Communication Sciences. Faculty of Communication Sciences University of Lugano.
- Boloudakis M., Katsamani M., Retalis S. y Georgiakakis P. (2012) CADMOS: A learning design tool for Moodle courses. 1st Moodle Research Conference. Heraklion, Crete-Greece.
- IMS Global Learning Consortium (2003).IMS Learning Design Best Practice and Implementation. GuideVersion 1.0 Final Specification.
< <http://www.imsglobal.org/specificationdownload.cfm>.>

- Prieto L.P. et al. (2013). Learning design Rashomon II: exploring one lesson through multiple tools. *Research in Learning Technology*. Vol. 21. Association for Learning Technology (ALT).
<<http://dx.doi.org/10.3402/rlt.v21i0.20057>>.
- Torres J., Resendiz J., Aedo I. y Doderó JM. (2014). A model-driven development approach for learning design using the LPCEL Editor. *Journal of King Saud University – Computer and Information Sciences* .26, 17–27.
- Yishay Mor y Brock Craft (2012). Learning design: reflections upon the current landscape. *Research in Learning Technology*. Supplement: ALT-C 2012 Conference Proceedings.

La mirada de l'altre. Un projecte social, cultural i sobretot, inclusiu

Museu d'Art de Cerdanyola (Ajuntament de Cerdanyola) i Parc Sanitari Sant Joan de Déu

El Museu d'Art de Cerdanyola és un museu d'art situat al nucli antic de la ciutat de Cerdanyola del Vallès. Es va inaugurar el 10 de setembre de 2009 i forma part de la Xarxa de Museus Locals de la Diputació de Barcelona i de la Ruta Europea del Modernisme. El 2010 va rebre el premi de la ACCA com a millor iniciativa patrimonial del 2009 per la recuperació de l'edifici Can Domènech.

El Parc Sanitari Sant Joan de Déu és una xarxa de serveis assistencials, docents i de recerca integrats en dos grans àmbits: Hospital General i Salut Mental. El seu objectiu és constituir una sòlida xarxa de serveis integrats, accessibles i de proximitat i establint, mantenint i reforçant les relacions amb la ciutadania i el territori potenciant un model proactiu.

Resum:

Es tracta d'un projecte social, cultural i, sobretot, inclusiu, destinat a persones diagnosticades amb trastorns mentals. El projecte es basa en la creació de parelles artístiques formades per artistes professionals i amateurs, aquests últims usuaris del servei de salut mental del Parc Sanitari de Sant Boi, que col·laboren per a crear una obra conjunta que pot combinar diferents modalitats artístiques, amb la finalitat de desestigmatitzar i normalitzar la malaltia mental.

Objectius:

Potenciar la integració i la valoració de cada un de nosaltres a través de la creativitat i normalitzar la malaltia mental a través de l'obra artística.

Explicació de la comunicació:

"La Mirada de l'Altre" és un projecte social, cultural i, sobretot, inclusiu amb l'objectiu de potenciar la integració i la valoració de cada un de nosaltres a través de la creativitat. Aquest plantejament, es basa en la fórmula que van desenvolupar els museus de Sant Cugat amb persones amb necessitats especials. En aquest cas, està destinat a persones diagnosticades amb trastorns mentals, sent una col·laboració d'artistes, tècnics i dispositius de salut mental del Parc Sanitari Sant Joan amb el suport de l'Ajuntament de Cerdanyola, l'Associació ActivaMent i l'Associació d'artistes plàstics de Cerdanyola del Vallès. A la darrera edició el projecte s'ha ampliat als ajuntaments de Montcada i Ripollet.

Consisteix a crear 11 parelles artístiques, formades per artistes professionals i per artistes amateurs (aquests últims usuaris dels serveis de salut mental del Parc Sanitari de Sant Boi), que col·laboren per trencar estigmes i normalitzar la malaltia mental a través de l'expressió de les seves emocions i sentiments en una obra conjunta. Poden combinar diferents modalitats artístiques: des del dibuix fins a l'escultura, incloent-hi disciplines menys clàssiques com el grafiti o el collage.

El resultat final és una exposició itinerant per poder mostrar les obres més enllà d'on s'han fet i va acompanyada d'un documental on es reflecteix tot el procés creatiu i el treball en equip realitzat.

Hi podeu accedir en aquest enllaç:

<https://www.youtube.com/watch?v=he3KOfoopig>

Conclusions:

Gràcies a aquest treball en equip que combina il·lusió i motivació es redescobreixen habilitats i es creen nous vincles a la població atesa, afavorint l'empoderament dels participants i que se sentin acollits. Per altra banda, els usuaris accedeixen a espais comunitaris als quals s'havien autoexclòs, com ara el museu, l'Ateneu, el Casal de joves, etc.

Bibliografia:

Aquest plantejament, es basa en la fórmula que van desenvolupar els museus de Sant Cugat amb persones amb necessitats especials.

Lengua de signos en los museos

Audiovisuales accesibles para personas sordas.

Autor:

DOMAD es el departamento audiovisual de FESOCA (Federación de Personas Sordas de Catalunya) desde el cual realizamos “Webvisual.tv”, pero también encargos para realizar audiovisuales accesibles. El equipo actual está formado por 4 personas: Albert R. Casellas, coordinador y presentador; Sergio Pérez, técnico y realizador; Annamaria Paredes, técnico e intérprete; Mariona Boronat, presentadora puntual.

Resumen:

Audiovisuales accesibles.

Adaptaciones en lengua de signos para museos.

Las nuevas tecnologías ayudan cada vez a crear más y mejor contenido. En el ámbito de museos, encontramos numerosas pantallas de televisión emitiendo algún audiovisual concreto de la exposición, audioguías con locución para personas ciegas, y cada vez más, crece el número de videoguías en lengua de signos, muy fáciles de acceder en formatos varios, y la más novedosa, a través de código QR que el visitante puede ver desde su dispositivo móvil. Pero todavía a día de hoy, no todos los museos están adaptados a las personas sordas signantes, quienes no siempre pueden acceder y comprender la información escrita que hay, y por lo tanto, les es necesaria recibir la información en su lengua natural, la lengua de signos.

Objetivos:

Conseguir la accesibilidad universal a través de los medios audiovisuales (con locución, lengua de signos, subtitulación, y audiodescripción), superando las barreras de comunicación existentes y alcanzar la plena igualdad de las personas sordas.

Explicación:

La Federación de Personas Sordas de Catalunya (FESOCA), es una organización sin ánimo de lucro fundada en 1979 años con la finalidad de representar a la comunidad sorda catalana y a sus 30 asociaciones afiliadas. Que lucha por la defensa de sus derechos y su plena participación e integración en la sociedad.

En su creación, los servicios principales eran el servicio de intérpretes de signos, formación laboral y atención social. Pero con el paso del tiempo, y el aumento de la creación audiovisual, se vio la necesidad de adaptar este material a la lengua de signos, con lo que, hace 18 años, se creó el departamento DOMAD (Documentación y Material

Didáctico) con la finalidad de convertir en accesibles diferentes encargos de todo tipo de entidades, tanto privadas como públicas, velando por una correcta accesibilidad en la que se ha de tener en cuenta factores y criterios profesionales, como un adecuado tamaño de la persona signante y contrastes de colores, para que sea visibles correctamente, en especial para las personas sordociegas.

Actualmente, entre otras entidades, colaboramos con la Diputación de Barcelona y su proyecto “La Mirada Táctil”, que se basa en un despliegue de equipamientos museográficos, de presentación táctil del fondo y contenido del museo, como elemento de inclusión para asegurar la accesibilidad cultural a todos los visitantes. A parte de exposiciones y museos privados y públicos, también realizamos guías e itinerarios de rutas.

En DOMAD nos encargamos tanto de crear videos desde cero, a través de los guiones que los museos nos envían, y realizamos el montaje audiovisual con las fotografías, la explicación en lengua de signos, voz, y subtulado. Pero también añadimos a la persona signante o los subtítulos a videos ya realizados por terceros. Intentamos que la figura protagonista sea la de una persona sorda, ya que a través de ésta hay un mejor feedback con los perfiles de la comunidad sorda de cara a compartir y dominar totalmente su lengua natural, la de signos.

A parte de estos encargos, desde nuestro departamento llevamos a cabo ‘www.Webvisual.tv’, que es una televisión en lengua de signos catalana a través de internet donde publicamos diariamente noticias de actualidad, política, curiosidades, reportajes y documentales, para mantener informada y ofrecer contenido didáctico y de entretenimiento a la comunidad sorda.

Conclusiones:

Pese a que cada año aumenta el número de museos que adaptan su contenido a la lengua de signos, aún a día de hoy, son pocos los que llegan a ser accesibles, con lo que, desde la Federación de Personas Sordas de Catalunya, trabajamos para que se cubran todas las deficiencias de accesibilidad, y los museos lleguen a respetar y solventar las necesidades de las personas sordas.

Bibliografía:

- http://www.diba.cat/web/opc/mirada_tactil
- <https://www.youtube.com/user/LaMiradaTactil/playlists>
- <http://www.webvisual.tv/>
- <http://www.fesoca.org/es/>- <http://www.fesoca.org/cat/>

¿A qué soñamos y sentimos en el MAC?

Autora:

Tatiana Quevedo, coordinadora de educación del Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, estudiante de museología de la Universidad Externado de Colombia. Ha participado en proyectos educativos y museográficos para museos colombianos. Su campo de investigación comprende temáticas relacionadas a la mediación cultural, inclusión diseño de experiencias, didáctica y accesibilidad cultural.

Resumen:

¿A qué soñamos y sentimos en el MAC?

Una experiencia significativa para todos

El Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá (MAC), desde el 2014 viene desarrollando procesos que le permitan ser accesibles a los públicos con discapacidad. Esta ha sido una iniciativa que ha contado con el apoyo de la corporación universitaria UNIMINUTO y el Ministerio de Cultura de Colombia.

Bajo esta premisa el área educativa del museo en el 2017 decidió darle continuidad al proyecto “Cultura y contemporaneidad incluyente para la discapacidad” que se venía desarrollando el MAC. El primer paso fue analizar las herramientas inclusivas existentes y proponer desde hay recorridos interpretados en el museo. Una vez hecho la autoevaluación se determinó que se necesitaba una estrategia más contundente con la cual el museo se pudiera conectar emocionalmente con este tipo de población.

Ante este reto y debido a la falta de grandes recursos económicos para darle continuidad al proyecto, se decidió iniciar el diseño de los recorridos para a la población con discapacitada visual.

La estrategia de gestión y diseño unió varios actores del sector como: estudiantes, voluntarios, población con discapacidad visual, docentes y al Centro de Rehabilitación del Adulto Ciego, para así poder brindar visitas significativas, sin que el recurso económico fuera una excusa para no hacerlo.

El resultado de este encuentro generó experiencias de gran impacto, que le permitieron al museo, al equipo convocado y sus públicos, comprender desde la práctica, que, en los procesos de rehabilitación visual integral, inclusión y accesibilidad son una responsabilidad de todos los ciudadanos, en donde gana la población que así lo necesite y todos los actores involucrados en el proceso.

Objetivos:

Diseñar una estrategia piloto de gestión para generar experiencias significativas desde la estimulación de los sentidos, dirigida a los públicos con discapacidad visual que visitan el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá (MAC)

Co-construir con los públicos en condición de discapacidad visual y sus acompañantes un imaginario del MAC y del arte contemporáneo a través de los sentidos.

Explicación:

¿A qué sonamos y sentimos en el MAC? Es una prueba piloto liderada por el área educativa del MAC que nace a partir de la necesidad de dar continuidad a los procesos de inclusión y accesibilidad que venía desarrollando el museo.

Ante la gran dificultad de contar con grandes recursos económicos para darle continuidad al proyecto, se decidió buscar un mecanismo de gestión que involucrara a varios actores cercanos al MAC interesados en participar del proyecto.

Como primer lugar el área educativa del MAC realizó un proceso de auto evaluación del proyecto “Cultura y contemporaneidad incluyente para la discapacidad” que se venía desarrollando el MAC. Donde luego de analizar las herramientas inclusivas existentes se determinó que se necesitaba una estrategia más contundente con la cual el museo se pudiera conectar emocionalmente con la población en condición de discapacidad visual.

Analizando la capacidad de gestión del museo en ese momento se determina que se iniciará el proceso con la población con discapacidad visual. Para dicho fin se analizan las posibilidades de trabajo y la consolidación de un grupo que pudiera dedicar tiempo a la investigación y ejecución de herramientas.

De ahí que se conformó un equipo de trabajo que contó con el apoyo de las estudiantes de la UNIMINUTO: Miriam Tejerio (estudiante con discapacidad visual) de licenciatura en artes y las estudiantes de comunicación social y periodismo Alejandra Rodríguez y Alejandra Sánchez , que de manera voluntaria, junto con la coordinación de educación iniciaron el proceso de investigación que tenía como objetivo primordial Diseñar una visita interpretada por el MAC para experiencias significativas desde la estimulación de los sentidos, dirigida a los públicos con discapacidad visual que visitan el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá (MAC).

El resultado de ello fue la propuesta **¿A qué sonamos y sentimos en el MAC?**, la cual se convierte en una metodología piloto para Co-construir con los públicos en condición de discapacidad visual y sus acompañantes un imaginario del MAC y del arte contemporáneo a través de los sentidos.

Esta propuesta incluye pistas de audios que se escuchan por el sistema integrado de sonido del museo, y estimulaciones sensoriales que se pueden utilizar en cada

exposición temporal que maneja el museo. Ya se la gran determinante de la metodología es que debía ser flexible puesto de las exposiciones del MAC se modifican cada dos meses.

El proceso conto con el apoyo del centro del centro de rehabilitación del adulto ciego, el cual les brindo al equipo del MAC y al grupo de trabajo un taller de sensibilización para trabajar con este tipo de población.

El resultado de este proceso de gestión le permitió al museo socializar su apuesta a la unidad de inclusión de la corporación universitaria UNIMINUTO, para iniciar a crear herramientas de inclusión que no solo fueran táctiles.

Estas herramientas que construimos para trabajar con este tipo de población han sido utilizadas con otros públicos ya que se manejan los sentidos e ir más allá de la visión.

Conclusiones:

El resultado de este proyecto piloto, genera interés para que en un futuro el área educativa del MAC construya sus “Lineamientos metodológicos para la accesibilidad significativa del público en condición de discapacidad visual en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá.

Esta apuesta de gestión le permito al MAC realizar para las 2018 nuevas alianzas donde se han involucrado otros museos del sector artístico de Bogotá.

La falta de grandes recursos económicos no es excusa para dejar de realizar procesos de accesibilidad en un museo.

El museo se puede convertir en un ejemplo en donde los procesos de rehabilitación visual integral, inclusión y accesibilidad se presenten como una responsabilidad de todos los ciudadanos, en la que gana la población que así lo necesite y todos los actores involucrados en el proceso.

Bibliografía:

- Acaso, M. (2013) Reduolution. Barcelona. Paidós Contexto.
- Espinosa A, BonmatíC. (2014) Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Trea.
- Decarli, G. (2004). Un Museo sostenible: museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio. UNESCO.
- Smith K. (2013). Cómo ser un explorador del Mundo. Fondo de Cultura Económica.

Educació patrimonial i coeducació: fer visible allò que no es veu

Estratègies per a la coeducació patrimonial al Conjunt Rupestre de la Roca del Moros del Cogul (Les Garrigues, Lleida)

Autora:

Maria Cacheda, llicenciada en Història de l'Art amb estudis de doctorat i Diploma d'Estudis Avançats en Arqueologia, Història de l'Antiguitat i Ciències i Tècniques Historiogràfiques. Treballa l'acció educativa a l'Àrea de Monuments i Jaciments de l'ACdPC, i és investigadora sobre coeducació patrimonial del grup de recerca CEPAP de la UAB.

Àrea de Monuments i Jaciments, Agència Catalana del Patrimoni Cultural (ACdPC).

Centre d'Estudis del Patrimoni Arqueològic de la Prehistòria (CEPAC) Universitat Autònoma de Barcelona (UAB).

Resum:

La situació desigual de dones i homes en el model cultural actual, ha generat estereotips i pràctiques discriminatòries en tots els àmbits de les relacions socials, que limiten les possibilitats de les generacions futures. Els equipaments patrimonials han de participar activament en la construcció d'aquest canvi social equitatiu. Són un lloc privilegiat per facilitar aquesta transformació, on es transmeten coneixements i es treballen vincles de convivència entre nenes i nens, per aprendre a relacionar-se (Tomé i Rambla, 2001).

Potser l'educació patrimonial no pot fer desaparèixer les desigualtats, però és una peça essencial per reduir-la i reflexionar sobre aquest fet.

La pedagogia feminista i la coeducació, són l'alternativa per aturar la reproducció de les desigualtats i construir ciutadanes justes i lliures (Cacheda, López i Torres, 2008).

L'objectiu de la pedagogia feminista és operar com a motor en la lluita de la igualtat i els drets humans. Planteja una crítica a la construcció social de la feminitat i la masculinitat, i alhora, treballa per la resignificació i reconeixement de tota la història descartada del patriarcat, preocupant-se per les identitats no normatives i dissidents. El que va començar com l'impuls per la resignificació de les dones en la societat, ha derivat en la resposta comuna que articula activismes molt diversos: dissidències sexuals, identitats no normatives, antirracismes i anticolonialismes, diversitat física, corporals, etc.; retornant-li el significat i el valor a la paraula feminisme, molt desgastada per la cultura de masses. El feminisme en el qual es mou aquest estudi inclou tota la diversitat trencant la perspectiva binària, buscant una nova dimensió a l'educació patrimonial (Martínez, 2016).

L'objectiu de la coeducació és transmetre una socialització dels gèneres que elimini els aspectes negatius i les jerarquies dels models vigents, i obri camí al ple

desenvolupament de cada criatura en totes les dimensions de la vida, i en les capacitats que necessitarà tenir, per enfrontar-se a la societat, basat en la confiança i l'acompanyament d'educadores i educadors (Roset, 2008).

Perquè el feminisme és diàleg, no hi ha coeducació si no està basada en l'experiència dialògica entre iguals, en la qual, el coneixement s'adquireix per la suma de sabers sense que ningú ho dicti des d'una posició de jerarquia, autoritària i de poder. I perquè el feminisme és cooperació, i la coeducació passa pel compromís i col·laboració de tots els col·lectius relacionats amb el fet educatiu de nens i nenes: famílies, centres educatius i institucions culturals, que també són agents educatius de primer ordre.

L'educació patrimonial s'ha de transformar en una coeducació patrimonial, si no, no és educació; una institució patrimonial hauria d'oferir un model coeducatiu seguint els principis de democràcia, de llibertat i de justícia social entre iguals (Freire, 2006) i aquest és un dels objectius principals de l'Àrea de Monuments i Jaciments de l'ACdPC.

Objectius:

Construir noves narratives per a la divulgació de la Prehistòria en el Conjunt Rupestre de la Roca dels Moros del Cogul (Lleida), evitant biaixos de gènere i equilibrar la presència femenina en el relat del passat, invisibilitzada en els relats tradicionals.

Elaborar una metodologia competencial nova des de la praxi, en el Conjunt Rupestre, per garantir una educació patrimonial coeducadora.

Contribuir a una reflexió crítica necessària per promoure valors democràtics de la ciutadania entre homes i dones, així com a una actitud contrària a les situacions de desigualtat, injustícia i discriminació per motius de gènere.

Aprendre a actuar d'una manera oberta i respectuosa en relació a la diversitat cultural, mitjançant l'anàlisi crítica i el refús de prejudicis, estereotips i de qualsevol tipus de discriminació amb la finalitat d'arribar a ser persones compromeses i responsables en la construcció de relacions interculturals, basades en l'equitat, la justícia i la inclusió social.

L'acció educativa de la Roca dels Moros

Introducció:

El Conjunt rupestre de la Roca dels Moros del Cogul és un dels espais més emblemàtics de l'Art Llevantí de l'Arc mediterrani de la península Ibèrica. Està situat al petit municipi garriguenc del Cogul de 162 habitants, i es tracta d'una cavitat que va ser emprada per diferents societats durant més de 10.000 anys com a lloc de culte.

La roca, formada per conglomerats de gresos, marges i calcàries i recoberta per argiles rogenques, orientada al SO, mostra una petita concavitat (a l'extrem superior) d'uns tres metres de fondària que conserva les imatges pintades i els signes gravats. Actualment

les pintures són difícils d'observar a causa de les deposicions de calç i les capes de pols que les cobreixen, que s'han anat acumulant al llarg de segles d'intempèrie.

El panell està format per unes 48 unitats pintades: 41 de tradició llewantina, 7 de tradició esquemàtica; i uns 10 gravats: 3 o 4 llewantins i 6 de filiació incerta. A més, es completa amb 256 inscripcions ibèriques i romanes. (Viñas, Rubio, Iannicelli i Fernández, 2017). Les representacions llewantines constitueixen les més significatives del conjunt i es reparteixen en sis agrupaments associats i integrats per diverses dones, uns pocs homes i alguns animals com ara toros, cèrvids i cabres, els quals articulen les escenes i composicions, de caràcter ritual i simbòlic que posen de manifest l'existència d'un espai cerimonial o sagrat de culte que gira en torn de la fecunditat (Viñas, Rubio, Iannicelli i Fernández, 2017).

El grup més significatiu d'aquestes pintures és el grup de dones representades que giren al voltant de la figura més petita i eixuta d'un home representat amb un sexe desproporcionat i en posició flàccida. Els primers investigadors, a principis del segle XX, van interpretar aquesta escena com una "dansa fàlica", però els diversos estudis posteriors van demostrar que les dones s'havien representat per parelles en diferents moments històrics i amb postures en escàs moviment, apropant-se a la interpretació d'un lloc sagrat o cerimonial, freqüentat per persones en diferents etapes històriques. Aquestes parelles de dones pujarien a 5 o 6, i les unitats vindrien a sumar 11 o 12, encara que només es veuen amb claredat 9 dones. En definitiva, aquesta dansa només s'entén com el resultat de l'acumulació de parelles de dones, que a més, als peus d'una de les parelles es veu una cerva, i un altre quadrúpede indeterminat entre una altra parella, que reforcen la teoria d'una escena de caràcter cerimonial.

Aquestes pintures estarien fetes en set etapes cronològiques segons l'especialista Ramon Viñas (2017), una atribuïda a l'Epipaleolític fa uns 9000 anys, caracteritzada per gravats de traç fi, quatre etapes plenament llewantines (on s'emmarcaria l'escena de les dones i l'home) entre l'Epipaleolític i el Neolític, una altra etapa de tipus esquemàtic entre el Neolític i el Bronze, i l'última etapa, tancaria el cicle de les manifestacions rupestres amb les inscripcions ibèriques i gregues del període històric.



Calc de la Roca dels Moros elaborat per Viñas, Alonso i Sarrià el 1985.

Amb la declaració de Patrimoni de la Humanitat, l'any 1998, i la celebració del centenari del descobriment de la Roca dels Moros del Cogul el 2008, es va revitalitzar l'interès pel Conjunt, que va tornar a ser reconegut i va recuperar la seva significació.

El 2015, l'Àrea de Monuments i Jaciments de l'Agència Catalana de Patrimoni Cultural es fa càrrec de la gestió de l'espai i que la visita sigui possible, amb una proposta determinada per facilitar l'accés d'aquest patrimoni privilegiat als visitants.

El centre, s'ha convertit en un potent recurs cultural i educatiu de la zona, on a través de convenis i acords entre l'ajuntament del Cogul, el Consell Comarcal de les Garrigues, la Diputació de Lleida i la mateixa Agència Catalana del Patrimoni Cultural, es vol dinamitzar una zona rural poc poblada i allunyada de Barcelona. La importància de posar en el punt de mira les perifèries (Garcés 2015), que de vegades, i com és en aquest cas, es converteixen en veritables focus d'atracció patrimonial i reflexiva, fa que s'alteren les coordenades dels centres, convertint-se en un nou context d'interpretació i interpel·lació de la cultura i l'educació.

Arquitectura pedagògica i coeducació

La coeducació és la base per a educar en igualtat, sense discriminació per raons de sexe, i pretén la desaparició de qualsevol tipus d'exclusió o infravaloració, la superació dels estereotips sexuals, i l'eliminació de les jerarquies de gènere (Subirats, 2013). El currículum ocult està format per prejudicis entesos com a opinions preconcebudes, imatges mentals simplificades, que distorsionen la percepció de la realitat en la mida que uniformitzen i empobreixen la visió que es dona de la societat, a la vegada que anul·len les diferències individuals. Aquestes idees procedeixen de la nostra tradició cultural i són assumides socialment de manera crítica perquè són viscudes per tothom de manera òbvia i natural.

Perquè la pràctica educativa sigui coeducadora la sociòloga Marina Subirats (2017) ens dona les claus en les quals ens hem de fixar per buscar on són els elements discriminatoris que es manifesten sense que siguem conscients. Els àmbits d'acció que s'apliquen a l'educació formal, els hem adaptat a l'educació patrimonial:

-Els sabers de referència: l'activitat educativa, el seu discurs i la mediació entre la persona educadora i l'alumnat.

-El llenguatge: prendre consciència de la discriminació lingüística en el discurs, materials i recursos educatius.

-L'ocupació de l'espai físic per part de l'alumnat mentre duri l'activitat, i la relació que s'estableix entre nens i nenes: buscant la col·laboració en comptes de la competició i l'empatia en comptes de la violència; en definitiva treballar una cultura de pau.

El programa educatiu i l'acció educativa

El programa educatiu del Conjunt rupestre de la Roca dels Moros està format per una sèrie d'activitats de tipus mediació – taller, sense un temps limitat, pensades per a diferents nivells educatius²⁵. Segueixen els principis competencials de cada àrea de coneixement i prioritzen el treball cooperatiu, la iniciativa i l'autonomia de l'alumnat, a més de la reflexió continuada. A través d'una metodologia on l'educadora fa de mediatrice entre les pintures, el patrimoni i l'alumnat, s'aconsegueix crear reflexions i debat en què noies i nois generen més preguntes que respostes, intervenint en el discurs del relat, connectant el passat amb el seu present i sentint-se protagonistes del fet educatiu d'una manera crítica i constructiva.



L'educadora Anna Torres davant les pintures amb un grup d'alumnes.

Foto: Paco Amate

²⁵ Aquí es pot consultar el programa educatiu del centre:
http://culturaeducacio.gencat.cat/activitats.php?click=1&vista=&nivell_educatiu=&tema=&tipus=&espai=0&l·listat=291&c·marca=&cerca_paraules=Cogul&enviat2=1&Submit=CERCAR

La figura més important de l'acció educativa del programa d'activitats de la Roca dels Moros, és l'educadora; que des de la base, i a través de l'escolta activa, acompanya el debat perquè sigui ric i crític, i garantir així l'aprenentatge significatiu. Partint dels coneixements previs relacionats amb l'experiència de l'alumnat, l'educadora ajuda a connectar i consolidar nous coneixements permanents que s'incorporen a l'estructura mental de l'alumnat provocant un canvi cognitiu. Mitjançant aquesta mediació que pressuposa l'empatia en vers l'altre, el domini de la comunicació verbal i no verbal, la tècnica de parafrasejar positivament les intervencions de l'alumnat, l'art de fer conclusions i resums assertius i saber gestionar bé la presència pròpia, i els seus silencis, aconsegueix la participació dinàmica de tot l'alumnat que es converteix en el protagonista de què està passat, elaborant la seva pròpia experiència i convertint-se en productor cultural (Cacheda, López i Torres, 2018).

El relat

Una altra prioritat del nostre model educatiu és la introducció de la perspectiva de gènere en el transcurs de l'activitat. La Roca dels Moros és un lloc ideal per trencar amb els estereotips i rols de gènere androcèntrics que assumeix la societat actual com a relacions socials consolidades. Les dones protagonistes del Cogul són un pretext immillorable per trencar la mirada patriarcal actual i imperant a la Prehistòria, des de la visió científica esbiaixada d'un model hegemònic masculí (Subirats, 2017).

Alguns dels nostres objectius pel que fa al relat que construïm sobre la prehistòria giren al voltant de rastrejar i reivindicar la presència femenina en aquelles activitats que per al relat constituït i oficial, normalment desenvolupaven els homes, i així posar en evidència, que la individualitat no ha sigut exclusivament masculina. No tenim certes científiques d'aquest fet. I d'aquesta manera, reflexionem sobre el caràcter construït i no biològic de la identitat. Qui va pintar les pintures de la Roca dels Moros?

Reclamar també la participació de les dones en les tasques productives especialitzades i no especialitzades, no només en les de manteniment, ja que en les societats prehistòriques les dones tenen una participació fonamental en les feines productives i tecnològiques, desenvolupades tradicionalment pels homes. Les dones també caçaven, recol·lectaven o construïen eines de pedra, la producció i la tecnologia eren cosa de tothom, no només dels homes (González, 2006, 2008).

Donar valor a la importància de les tasques de manteniment, en mans quasi exclusives de dones, sobretot a partir de cert grau de complexitat socioeconòmica. Tasques que han tingut molta rellevància per al sosteniment i viabilitat del grup social, garantint els vincles sobretot en moments de canvi, on s'evidencia el seu paper de contrapès a la disgregació social i supervivència del grup. Abandonar l'heterodesignació, la comprensió d'aquestes cultures a través del filtre de la comparació amb la nostra

societat androcèntrica, el que deixa fora de focus tots aquells biaixos que no són valorats en la nostra societat, com ara, aquestes tasques de cura i resguard, imprescindibles per a la pervivència de la comunitat (Hernando, 2015).

Recursos educatius

Per reforçar el discurs educatiu, el centre compta amb unes il·lustracions de l'Helena Rovira que busquen precisament fer visible una prehistòria amb dones, infants, joves i gent gran. Tradicionalment, les imatges que hem vist sobre aquest període històric ens remeten a l'home com a protagonista de les accions, i ara busquem una representació equilibrada de les diferents persones que formaven els grups socials. Fer visible també, la interacció del grup en les tasques, prevalent l'acció col·lectiva i no la individual, per afavorir l'equitat i que tothom participi de l'acció en igualtat de condicions.



Exemple d'una de les il·lustracions de l'Helena Rovira, on la societat en conjunt participa de les tasques col·lectivament per a la supervivència del grup.

L'ocupació de l'espai i les relacions entre educadora i alumnat

La manera d'enfrontar-se de l'educadora amb l'alumnat és molt important en la pràctica coeducadora. A més de corregir el llenguatge que utilitzem per altres termes genèrics, o referir-nos per igual a les nenes i els nens, és interessant analitzar a qui prestem més atenció, si a elles o a ells. Ens cal autoavaluar-nos abans de començar a introduir els canvis necessaris que garanteixin la participació equitativa de tot l'alumnat durant l'activitat.



L'alumnat reflexiona de manera col·lectiva durant una activitat educativa.

Foto: Paco Amate

Molts exemples de la pràctica coeducativa als centres educatius (Subirats, 2013, 2017; Roset, 2008; Tomé i Rambla, 2001) ens mostren que mestres i docents dediquen més temps als nens que a les nenes. Pot resultar estrany, però s'ha analitzat la docència en alguns centres, gravant les classes i s'ha detectat que els docents estan més centrats en els nens, ja que sovint es belluguen més, s'aixequen i es barallen més vegades que les nenes. Això ha estat produït per allò que inconscientment transmetem: els nens són forts, valents i ho han de transmetre. A les nenes se'ls permet molt menys que mantinguin actituds d'aquests tipus, ja que, en una nena aquest comportament es considera inadequat.

L'ocupació dels espais del museu i sobretot, de les aules que es fan servir per fer determinades tasques de l'activitat educativa, es fa d'acord amb una jerarquia de poder, hi ha qui té aquest dret i hi ha qui no el té. L'observació en la coeducació ens demostra que els drets no són formals, que deriven del costum o jerarquies admeses, o d'una lluita immediata que fa que siguin els individus més forts qui ocupen l'espai de determinada manera.

La coeducació ens assenyala que als centres educatius els nens reben un major estímul i major tolerància, pel que fa a l'ocupació i ús de l'espai. Aquest fet es presenta com alguna cosa natural i no en som conscients, però sabem que hi ha un conjunt de dispositius culturals que empenyen nens i nenes a comportar-se de manera diferent amb la relació a l'ocupació, domini i ús de l'espai.

Cal posar molta atenció en la disminució dels missatges que fomenten la violència, l'individualisme i les jerarquies. Cal orientar les noves generacions cap a l'actitud oposada: la cooperació, el treball en equip, el respecte i l'empatia, actituds col·laboradores, de cura i altruistes, valors que han de ser reconeguts com a universals,

com a propis de l'espècie humana i transmesos a les nenes, nens, dones i homes del futur.

Tenir eines i coneixements en educació emocional és indispensable per educar persones en igualtat que puguin resoldre conflictes amb la via del diàleg i la reflexió. És necessària per educar nenes que tinguin confiança en si mateixes, i per educar nens que sàpiguen posar-se a la pell dels altres, per entendre la diversitat com una riquesa, per aprendre a relacionar-se afectivament, i per prevenir la violència i els abusos.

Què podem fer?

Davant d'aquestes situacions, una metodologia basada en el treball competencial col·laboratiu, a través de la qual els grups assoleixen els seus objectius només en el cas que tots i cadascun dels seus membres els assoleixi, propicia el fet de treballar amb les altres persones i no contra elles (Roset, 2008). Propiciant aquestes accions cooperatives s'afavoreix l'augment de l'autoestima de l'alumnat i també de l'empatia en vers la resta del grup.

És necessària una metodologia competencial i transversal que desbordi els límits estrictament acadèmics per construir-se en l'esfera social i relacional, que superi desigualtats i integri les diferències. La pràctica de l'educadora patrimonial transformadora, es defineix per la seva inclusivitat, pel respecte a la diferència, per l'intent de compensar les desigualtats socials i per una concepció dels sabers no estereotipada. Una metodologia coeducativa ha de partir del reconeixement de les diferències, i pel seu caràcter inclusiu, ha de propiciar l'experimentació en camins que han estat desvaloritzats o que han quedat invisibilitzats en el món acadèmic tradicional. Reivindiquen així una educació feminista, crítica i coeducativa, i la nostra proposta és regirar a l'altre, posar-lo davant de les seves pròpies contradiccions, per tal que reaccioni i repensi els seus propis valors i creences. Crear discursos inclusius, fomentar la igualtat afectiva, generar espais nous de convivència: l'educació patrimonial ha de ser transformadora (transforma l'entorn) i transformativa (et transforma a tu mateix).

La Roca dels Moros del Cogul té una molt bona oportunitat per convertir-se en un espai patrimonial coeducador de primer ordre.

Conclusions:

Malauradament estem molt lluny de la igualtat real, ja que, ens queden per treballar i erradicar un conjunt d'hàbits i estereotips incrustats en la cultura i en el comportament de les persones i creences i costums, de les quals no som conscients, les que cal descobrir i eliminar del nostre sistema educatiu tan formal com a informal, si volem arribar a la igualtat real. Per això, la revisió de la nostra pràctica ha de ser constant i no abaixar la guàrdia.

En el cas de Catalunya, la Llei per la igualtat efectiva de dones i homes de 2015²⁶, tot l'article 21 del capítol IV està dedicat a la coeducació i estableix que s'ha d'incorporar la coeducació a tots els nivells i modalitats del sistema educatiu i s'ha d'introduir en la programació educativa i els currículums de tots els nivells, a l'efecte d'afavorir el desenvolupament de les persones al marge dels estereotips i rols en funció del sexe, garantir una orientació acadèmica i professional lliure de biaixos sexistes i androcèntrics i evitar tota discriminació associada al sexe.

Està clar que als museus i equipaments patrimonials també ens hem de sumar a les pràctiques coeducatives que demana la Llei, ja que, també som institucions públiques i educatives on l'equitat entre gèneres i l'accessibilitat a tots els recursos que oferim, ha de ser inclusiva i igualitària sense tenir en compte gèneres ni cultures diferents.

La coeducació com també el feminisme, són moviments col·lectius en què totes les persones i institucions hem d'estar conscienciades. Ho explica molt bé l'antropòloga Almudena Hernando (2015), que ens diu: quan altres persones han reflexionat sobre les contradiccions i dubtes que en algun moment comencem a sentir, i ens mostren que les dificultats del nostre itinerari pertanyen al camí i no a la nostra manera de caminar, ens podem sentir fortes per poder continuar explorant aquest trajecte, que no serà fàcil, però serà compartit amb altres persones que ja s'han enfrontat a ell. S'han enfrontat a les contradiccions internes a què t'has d'encarar un cop iniciat aquest camí, per fer-te veure que només és un altre precipici en el trajecte, i que només es tracta de salvar-lo per continuar endavant.

La nostra subjectivitat està modelada des que naixem per l'ordre patriarcal dominant, ja que és, l'ordre que regeix el sistema social i cultural en el qual ens relacionem i creixem. Per això, és possible que una part de nosaltres segueixi reproduint aquest ordre social que està en constant lluita, amb una altra part nostra, que reflexiona i vol transformar el món que ens envolta. Per això, la lluita i el pensament col·lectiu ens ajuden a detectar estereotips i dispositius (Arranz, 2015) a través dels quals el patriarcat segueix reproduint-se en l'actualitat. Reflexionar sobre ells i eliminar-los és la nostra responsabilitat. Trencar una irreversibilitat imperant per l'ordre social establert des de la Prehistòria, i reconstruir, en el nostre cas, una educació patrimonial on l'equitat, la igualtat, la llibertat i la justícia social, siguin les alternatives a la desigualtat i la violència. L'educació i la cultura no són neutrals, haurien de ser eines per a la transformació de la ciutadania (Acaso i Manzanera, 2015).

²⁶ Text complet de la Llei: http://justicia.gencat.cat/web/.content/documents/arxius/llei_igualtat_homes_dones_75.pdf

Bibliografia:

- Acaso, María i Manzanera, Paloma (2015). Esto no es una clase. Investigando la educación disruptiva en los contextos educativos formales. Madrid: Fundación Telefónica i Ariel.
- Arranz, Fátima (2015). Aproximación al dispositivo de reproducción de las identidades de género en la literatura infantil y juvenil de ficción. En Hernando, Almudena (ed.): Mujeres, hombres, poder. Subjetividades en conflicto. Madrid: Traficantes de sueños.
- Cacheda, Maria, López, Clara i Torres, Anna (2018) (en premsa). El programa educatiu del conjunt d'art rupestre de la Roca del Moros (Cogul, Lleida: identitat, coeducació i competències per a la inclusió educativa. En: HER&MUS 18, Desde y para el Museo.
- Freire, Paulo (2006). Pedagogia de l'oprimit. Barcelona: Edicions del Crec.
- Garcés, Marina (2015). Filosofía inacabada. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- González Marcén, Paloma (2006). Dones i Prehistòria. Viure el present, pensar al passat. En: Les dones en la Prehistòria. Museu de Prehistòria de València.
- González Marcén, Paloma (2008): Tiempos de mujeres. Escala de análisis y metodología arqueológica. En: Prados Torreira, Lourdes i López Ruíz, Clara (eds.), Arqueología del género: 1er encuentro internacional en la UAM, pp. 61-76.
- Hernando, Almudena (2015). ¿Por qué la arqueología oculta la importancia de la comunidad? En: Trabajos de Prehistoria, 72.
- Martínez Martín, Irene (2016). Construcción de una pedagogía feminista para una ciudadanía transformadora y contra-hegemónica. Foro de Educación, 14(20), 129-151. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2016.014.020.008>
- Roset Fàbrica, Montserrat (2008) (coord.). Guia de coeducació per als centres educatius: pautes de reflexió i recursos per a l'elaboració d'un projecte de centre. Generalitat de Catalunya, Institut Català de les Dones, Departament de Cultura.
- Subirats, Marina (2013). Forjar un hombre, modelar una mujer. Barcelona, editorial Aresta.
- Subirats, Marina (2017). Coedució, aposta per la llibertat. El diari de l'Educació, recursos educatius. Octaedro Editorial.
- Tomé, Amparo i Rambla, Xavier (2001). Contra el sexismo. Coeducación y democracia en la escuela. Barcelona: editorial Síntesis / ICE – UAB.

- Viñas, Ramón, Rubio, Albert, Iannicelli, Clàudia i Fernández, Juan, (2017). El mural de la Roca dels Moros, Cogul (Lleida). Propuesta secuencial del conjunto rupestre. Cuadernos de Arte Prehistórico, 3, 93-129

El arte a la “vista” de todo@s

Casi diez años de actividades accesibles a discapacitados visuales

Autora:

Natalia Grau García, conservadora del Museo Regional de Arte Moderno (MURAM). Licenciada y master de investigación en Historia del Arte, se dedica a la conservación, gestión, documentación, investigación, interpretación y didáctica del patrimonio histórico-artístico en museos. Desde 2008, se ha especializado en arte modernista y contemporáneo español, especialmente investigación y didáctica e interpretación a todo tipo de públicos, especialmente con alguna discapacidad.

Resumen:

Las personas con alguna discapacidad, a veces, se ven privadas de actividades relacionadas con el arte y la cultura, por ello desde su comienzo el Museo Regional de Arte Moderno (MURAM) ha querido dar cabida a este tipo de público, especialmente a los que tienen alguna discapacidad relacionada con la visión, por sus dificultades específicas ante las artes visuales contemporáneas, a las que está dedicadas el museo. No contamos, ni antes ni ahora con grandes medios, pero sí con las ganas de todo el equipo de llevarlas a cabo, para ello se ha optimizado los recursos existentes y la formación recibida equipo DEAC, así como la importantísima colaboración con la ONCE. Gracias a la colaboración del Museo Soumaya que nos ofreció formación y planificación para visita táctiles, comenzamos esta línea que no hemos abandonado, así la visita táctil a la exposición “La era de Rodin” fue la primera exposición y visita táctil del museo en 2009. Esta primera experiencia positiva, nos animó a seguir y ofrecer una actividad permanente; al estar dedicado el museo a exposiciones temporales, se asoció al único contenido permanente, el Palacio Aguirre, un edificio modernista de 1901 que forma parte del museo, con la visita “El Palacio Aguirre a la vista de tod@s” se pretende experimentar el modernismo de forma multisensorial. Si bien primeramente, se llevaron a cabo exclusivamente para invidentes y otras personas con discapacidad visual, posteriormente se abrieron a todos/as para hacerla inclusiva y para que el resto del público pudiera disfrutar de un acercamiento al arte con otros sentidos, incorporándose este enfoque inclusivo a partir de entonces. Con la exposición “Arte Indígena contemporáneo en Australia”, no nos dejamos limitar por la ausencia de piezas accesibles táctilmente, se añadieron recursos táctiles. Estos recursos táctiles se incorporaron a la exposición “Salvador Dalí. Obra gráfica”, gracias a la colaboración con la Fundación ONCE con réplicas en relieve para complementar la visita táctil a las esculturas de Dalí de la colección de la Comunidad Autónoma de Murcia, “Tocando los sueños de Dalí”. En la visita táctil “Siente la escultura de González Beltrán” si fue posible

tocar las esculturas junto a otros recursos sensoriales permitió conocer la obra de este escultor murciano. Para poder abordar las sucesivas exposiciones temporales, actualmente contamos con otra visita táctil permanente “El MURAM en tus manos” a través de recursos sensoriales no visuales, sobre todo el tacto y el oído, adaptada a “casi” cualquier exposición. Con estas actividades el MURAM pretende modificar la idea preconcebida de que los museos no son accesibles a las personas con alguna discapacidad, especialmente visual ofreciendo actividades permanentes y temporales desde hace casi diez años, siendo también adaptadas a otras discapacidades y necesidades.

Esta trayectoria nos ha enseñado que podemos y debemos seguir en esta línea de trabajo, incluso con pocos, ya que muchas veces no son necesarios costosos presupuestos y/o grandes medios, sino que el interés e implicación de las personas, asociaciones e instituciones.

Objetivos:

- Mostrar cómo se fomenta la integración de personas con alguna discapacidad visual a través de actividades culturales y de difusión, de forma inclusiva, tanto con las exposiciones temporales como con el Palacio Aguirre.
- Explicar algunas de estas actividades realizadas en el MURAM en esta línea y los medios utilizados, durante estos casi diez años de actividades para este tipo de público.
- Describir la metodología de aprendizaje activo y multisensorial fomentando la observación, la imaginación y el pensamiento crítico a partir de sus experiencias y conocimientos para disfrutar del arte como parte de su enriquecimiento personal.

Explicación:

El MURAM – Palacio Aguirre ubicado en Cartagena, fue creado y finalmente inaugurado, el 29 de abril de 2009 por la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, con el objetivo de mostrar y difundir el arte moderno tanto regional, nacional e internacional. Se sitúa en pleno casco antiguo de Cartagena, en la emblemática Plaza de la Merced y en su edificio más sobresaliente, el Palacio Aguirre (1901), catalogado como B.I.C., al que se le ha sumado recientemente un anexo. En el Palacio Aguirre, parte de la planta baja y la primera planta o planta noble, tanto por conservar el interior de época (al igual que la fachada), como por su entidad patrimonial (junto a obras de arte contextuales), se ha concebido como un espacio museístico en sí mismo. El resto de la zona expositiva, se dedica al arte contemporáneo, actualmente centrado en exposiciones temporales del arte contemporáneo desde aproximadamente 1870 hasta

la actualidad, albergando exposiciones como La era de Rodin, Poéticas del s. XX, La aventura modernista en las colecciones del Museu Nacional d'Art de Catalunya, la Bienal Europea de Arte Contemporáneo Manifesta8, La España Oculta. Cristina García Rodero, Cristóbal Gabarrón, Chillida, Tiempos Modernos: Un recorrido por el arte contemporáneo español, etc., por destacar algunas de ellas.

Los museos son actualmente espacios donde a través del patrimonio, la cultura y el arte, pretenden activar cambios sociales para mejorar la vida de las personas, uno de ellos es la atención a la diversidad y la accesibilidad global, lo que incluye a las personas con alguna discapacidad, pero también otras posibles, según el género, clase social, cultura, o cualquier otra razón, promoviendo la igualdad, el diálogo intercultural e intergeneracional, la integración, el respeto a otras culturas, entre otros. Gracias a este enfoque, muchos profesionales nos dedicamos a los museos, ya que nos permite aunar estos dos aspectos apasionantes, el arte y la mejora social, puesto que creemos en la facultad activadora de la cultura y del arte, ya que es algo de lo que todas/os podemos beneficiarnos independientemente de nuestras capacidades, permitiéndonos expresarnos y realizarnos creativamente. El MURAM, es precisamente un espacio donde se pueden tener estas experiencias con un contacto directo con el objeto artístico, confiando en la capacidad de toda persona de redescubrir y redefinir el saber y el arte, más allá de sus capacidades, por ello queremos atender a una audiencia lo más amplia posible teniendo en cuenta su heterogeneidad, fomentando la integración y la accesibilidad tanto física como conceptual del edificio, sus servicios, las exposiciones y las actividades.

Para ello, se utiliza una metodología, al igual que el resto de actividades y públicos, de aprendizaje activo, incentivando la participación, el desarrollo del propio aprendizaje, la crítica y el debate, sin dogmatismos y la creatividad, partiendo de sus experiencias y conocimientos, junto con el juego para favorecer la motivación.

En realidad, todas y todos somos discapacitados y discapacitadas, ya que nuestras capacidades son diferentes entre sí, a la vez que van cambiando a lo largo de nuestra vida, pero esto no debe ser un obstáculo para disfrutar y acceder a todos los aspectos que la sociedad ofrece, sobre todo en algo tan enriquecedor como es el arte y los museos. Por lo tanto, la adaptación a esas diferentes capacidades influye en todos los aspectos del museo, siendo una prioridad de todos y todas las que trabajamos en ellos que esta accesibilidad sea real, llegando con nuestro esfuerzo y disponibilidad veces, a donde no llegan acciones "institucionales", que no siempre están suficientemente en contacto con el quehacer diario.

Para ello, fomentamos el uso de todos los sentidos en el disfrute del arte, hacer de la experiencia estética, una experiencia multisensorial, el arte no sólo se ve, también se toca, se huele, se oye, en suma, se siente de todas las maneras posibles para llegar a

una experiencia emocionante. Se trata de explorar con sus sentidos, no de sustituir la visión con el resto de estos sentidos. También se promueve la imaginación, la consciencia de la limitación y la empatía hacia la población con discapacidad visual, así como experimentar y explorar los recursos expresivos del cuerpo y poder comunicar ideas y sentimientos.

La planificación y realización se realiza en equipo con los mediadores que son los que realizan las actividades, coordinado por la conservadora del museo, en colaboración con colectivos y/o asociaciones (en esta línea, especialmente la ONCE) que trabajan con los diferentes colectivos que son los que mejor los conocen a la vez que se suman recursos y se mejora la difusión. Precisamente la escasez de recursos económicos y humanos tan habitual este importantísimo departamento de los museos hace especialmente importante aunar medios y esfuerzos, supliendo con la iniciativa de todos y todas esas carencia y optimizando los recursos existentes (materiales, espacios, recursos, etc.), así como la formación del equipo: la jornada ofrecida por el Museo Soumaya, otra de la la ONCE, la de intercambio de conocimientos con la Asociación de Ocio inclusivo, etc. así como otros cursos especializados recibidos por algunos miembros del equipo y desde luego, la experiencia adquirida en este recorrido.

Gracias a la colaboración del museo Soumaya (México), comenzamos con la visita táctil a la exposición “La era de Rodin. Colección Museo Soumaya-Fundación Carlos Slim”, desde su inauguración en 2009, el museo ha ofrecido actividades adaptadas a invidentes y personas con alguna discapacidad visual, con una visita guiada especial con obras que se podía tocar según unas normas y se hacían preguntas para expresar sus sensaciones y posteriormente se explicaba la pieza.

El buen resultado de estas visitas nos hizo a seguir esta línea de trabajo, decidiendo tener una actividad permanente adaptada para este tipo de público, la visita táctil “El Palacio Aguirre a la vista de tod@s” con la que se “experimenta” el modernismo y su contexto a través de una visita multisensorial, durante la cual se sienten trasladados a la Cartagena de 1900 en el interior del Palacio Aguirre, importante edificio ecléctico-modernista de 1901, obra del arquitecto catalán Víctor Beltrí y Roqueta. Además del tacto (se tocan algunos elementos como la escalera imperial, la barandilla modernista, los cristales grabados al ácido), también se utiliza el oído (además de las habituales descripciones orales sencillas, también la música de la época para evocar la época y el uso de las estancias), el olfato (olores que evocan también el uso de las habitaciones, como por ejemplo el incienso en la capilla, etc.) y por supuesto, la vista para los que tengan alguna percepción visual, Esta actividad fue testada y mejorada a través de la colaboración de la ONCE, como el resto que le siguieron. Primeramente, se llevó a cabo exclusivamente para invidentes y otras personas con discapacidad visual,

posteriormente se abrió a todo tipo de público, tanto por hacerla inclusiva, como para que el resto del público (con antifaces, cuando es necesario) pudiera disfrutar de un acercamiento al arte con otros sentidos que no se suelen poder utilizar en los museos de arte, así como el desarrollar empatía hacia este colectivo.

También se han desarrollado actividades adaptadas de las diferentes exposiciones temporales, diferentes según si hay piezas que se puedan tocar o no (por razones de conservación y/o razones de seguridad de las personas). Podemos destacar:

En la exposición “González Beltrán. Esculturas”, la actividad “Siente la escultura de González Beltrán”, que gracias a una serie de recursos sensoriales no visuales, les permitió conocer la obra de este escultor murciano, y la escultura. Además de tocar piezas, se utilizaron otros recursos táctiles como otros herramientas y materiales escultóricos, junto a un taller de escultura y alguna dinámica de representación, como la llamada “Una escultura de carne y hueso”, colocando al público en parejas, de frente, mientras uno representa un trozo de barro, el otro hacía de escultor y creaba una escultura con su compañero/a, que expresase movimiento y un tema que ellos elegían, se modelaba según indicaba por el tacto el escultor y al finalizar la obra se cambiaban los papeles, permitiéndoles explorar los recursos expresivos del cuerpo para comunicar ideas y sentimientos.

La exposición “Arte Indígena contemporáneo en Australia: Colección Sordillo Missana”, no tenía obras de arte con acceso táctil, ya que estaba compuesta en su mayoría por pinturas sobre lino o lienzo; por lo que se añadieron algunos recursos táctiles: mapas táctiles donde se ubicaba Australia y las zonas/ciudades donde se emplazaban las comunidades artísticas productoras y plantillas táctiles con los pictogramas más frecuentes, proporcionados por la ONCE, así como una réplica en relieve de este tipo de pintura realizada por un mediador del museo, donde pudieran apreciar la técnica, las herramientas para realizarlo (ramas), así como descripciones orales, en algún caso, con uso de analogías como relacionar las sensaciones de frío/calor con los colores y con el clima australiano, no dejándonos limitar por la ausencia de piezas expuestas con acceso a la experiencia táctil.

También se incorporaron, recursos táctiles se incorporaron a los recursos museográficos expositivos con la exposición “Salvador Dalí. Obra gráfica”, gracias a la colaboración con la Fundación ONCE con réplicas en relieve de algunos de sus grabados, lo que vino a complementar la visita táctil a las esculturas de Dalí de la colección del museo, “Tocando los sueños de Dalí”, facilitando entender la vida y la obra del genial artista.

Para poder abordar las sucesivas exposiciones temporales, actualmente contamos con otra visita táctil permanente “El MURAM en tus manos” a través de recursos sensoriales no visuales, sobre todo el tacto y el oído, adaptada a “casi” cualquier exposición, abarcando así las dos líneas temáticas del museo de forma permanente e inclusiva.

Conclusiones:

Con estas actividades el MURAM pretende modificar la idea preconcebida de que los museos no son accesibles a las personas con alguna discapacidad, especialmente la visual y que disfruten del arte y la cultura como parte de la sociedad que son. A partir de la experiencia, hemos hecho inclusivas todas las actividades, hemos creado un programa permanente y en las exposiciones temporales, tenemos dos tipos de adaptación según si se pueden tocar piezas o no, en el primer caso, estas experiencias táctiles son el recurso más utilizado aunque no el único y en el segundo, se añaden recursos táctiles así como otros pertinentes para suplir esta carencia. Todo esto es posible gracias al esfuerzo y dedicación del equipo de mediadores del MURAM y a la inestimable colaboración de asociaciones y colectivos, especialmente la ONCE que supervisa las actividades y proporciona algunos recursos. Son objetivos generales de todas ellas:

- Dinamizar la visita al museo a través de actividades que promuevan la imaginación, la consciencia de la limitación y la empatía hacia la población con discapacidad visual.
- Desarrollar los sentidos no visuales con destrezas táctiles, olfativas y auditivas para conocer el arte y los museos. Desarrollar la percepción sensorial y conceptual, como punto de partida para la comprensión de la realidad artística contemporánea.
- Contribuir al conocimiento y el disfrute del arte contemporáneo, la mente y la sensibilidad del visitante para el encuentro con el arte. Suministrarle la posibilidad de acceso profundo a la reflexión del mismo.
- Educación activa y creativa (sensorial, mental, emocional) que propicie el diálogo.
- Experimentar y explorar los recursos expresivos del cuerpo y poder comunicar ideas y sentimientos.
- Fomento de la expresiva verbal a través de la interpretación de las imágenes y la creatividad tanto narrativa como plástica.
- Conocer y disfrutar el arte moderno y/o contemporáneo dando instrumentos para interpretarlo y estimular su interés. Valorar y respetar el patrimonio relacionado con la modernidad, especialmente los museos y sus obras.

La trayectoria del museo en este sentido, nos ha enseñado que podemos y debemos seguir en esta línea de trabajo, incluso en un momento en el que tanto se repiten las

palabras crisis y recortes aplicadas a la cultura, no debemos frenarnos, ya que muchas veces no son necesarios costosos presupuestos y/o grandes medios, sino que el interés e implicación de las personas que trabajan en el museo (ya que sin su esfuerzo y dedicación no serían posibles), así como la inestimable colaboración de instituciones ya mencionadas. Para el resto de público con sus diferentes capacidades, también se realizan adaptaciones, normalmente en colaboración con asociaciones o instituciones, con los cuales desarrollamos y esperamos poder seguir desarrollando experiencias tan o más gratificantes como las realizadas para continuar acercando el museo, promoviendo la integración y la igualdad, para que juntos podamos disfrutar del arte y de la cultura, así los museos estarán cada vez más “a la vista de tod@s”.

Quiero poner, entre los muchos que podría poner, un ejemplo de esto, una visitante extranjera invidente y en silla de ruedas visitó la exposición “La Era de Rodin”, siendo accesible gracias a la colaboración del Museo Soumaya que ofreció formación al personal y obras disponibles para la exploración táctil, la accesibilidad física del museo, la planificación de una visita táctil y la disposición del personal del museo a ofrecer una atención personalizada a cada visitante, eliminando barreras a todos los niveles, tanto físicas como mentales.

En esta trayectoria de casi diez años, más de cuatrocientas personas han participado en este tipo de actividades, tanto con discapacidad visual, como sin ella, con un balance muy positivo, no sólo en este número de usuarios sino también en las experiencias vividas en el museo y la consecución de los objetivos mencionados; toda esta experiencia nos ha enseñado que podemos y debemos seguir en esta línea de trabajo, incluso con pocos, ya que muchas veces no son necesarios costosos presupuestos y/o grandes medios, sino que el interés e implicación de las personas, asociaciones e instituciones

Bibliografía:

- ALONSO FERNÁNDEZ, L. (2001): *Museología y museografía*. Barcelona, Ediciones del Serbal, 2001.pp. 226-230.
- AXEL, E. (1996): *Making visual art accesible to people who are blind and visually impaired*. New York: Art Education for the Blind.
- BALLESTEROS JIMÉNEZ, S. (1994): "Percepción de propiedades de los objetos a través del tacto". En: *Revista de Integración*. Madrid: ONCE, nº 15, pp. 28-37.
- BLANCO, F. RUBIO, M^a E. (1993): "Percepción sin visión". En: *Psicología de la ceguera*, Rosa, A. y Ochaíta, E. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

- CONSUEGRA CANO, B. (2002): El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales. Madrid: ONCE, Dirección de Cultura y Deporte. 2002.
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F. (1994): Manual de Museología. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- HOOPER-GREENHILL, E. (1998): Los museos y sus visitantes. Gijón (Asturias), Ediciones Trea, S.L. 1998.
- READ, H. (1991): Educación por el arte. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- SANTACANA, J. (2006): "Bases para una museografía didáctica en los museos de arte", Enseñanza de las ciencias sociales. Revista de investigación, número 5, pp. 1-17.
- VALDÉS SAGÜES, C. (2008): "La difusión, una función del museo", Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales, nº. 4, pp. 64-75.

Sempere Motion. Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

Autora:

Ester García Guixot, licenciada en Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia. Tras finalizar sus estudios se estableció en Alicante. Allí investiga y trabaja con colectivos con diversidad funcional y/o en riesgo de exclusión social en el ámbito de los museos. Tiene una fuerte orientación hacia el uso del museo, el arte y los procesos creativos como medio y herramientas de diálogo para personas con enfermedad mental, por lo que amplía sus investigaciones estudiando el Máster en Educación y Museos: Patrimonio, Identidad y Mediación Cultural en la Universidad de Murcia, con la investigación "El Museo. Arte y procesos creativos como medio y herramientas de diálogo para personas con enfermedad mental". Ha vinculado su carrera artística con su vocación educativa, que ha orientado a diferentes proyectos de inclusión social junto con entidades como el Centro Dr. Esquerdo de la Diputación de Alicante, el Museo Arqueológico Provincial de Alicante (MARQ), el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana y el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante (MACA). El 22 de abril del año 2015 creó Extrarradio, un espacio físico e itinerante para la transformación social donde lo importante son las personas, y trabajar con ellas a través del arte y las emociones.

Resumen:

El proyecto "*SEMPERE Motion*" surge de la invitación al Museo de Arte Contemporáneo de Alicante (MACA) por parte de CreArt (Red de Ciudades por la Creación Artística), a participar en el Día Europeo de la Creatividad Artística 2018 (21 de marzo). A la que nos sumamos junto a alumnos de formación profesional del programa formativo cualificación básica de carpintería del IES Leonardo Da Vinci de Alicante para compatir una experiencia única a partir del taller "*SEMPERE Motion*".

Este proyecto tiene como iniciativa la apuesta por la educación inclusiva de jóvenes con diversidad funcional en el museo, brindándoles la posibilidad de conocer al artista alicantino Eusebio Sempere y la técnica de stop-motion de manera sencilla, favoreciendo así, al desarrollo de su potencial artístico.

En "*SEMPERE Motion*" el arte se convierte en una herramienta transversal invitando a estimular las funciones cognitivas, evocando historias vividas, perfeccionando la habilidades sociales y desarrollando la autonomía personal y la autoestima; en definitiva, invitando a sentirnos vivos de una manera creativa, atractiva y vivencial en un contexto inclusivo, diferente al habitual.

Objetivos:

- Conocer la vida y obra de Eusebio Sempere a partir de un taller de animación stop motion que potencie el desarrollo artístico, motive al trabajo en equipo y afiance la autoestima y la confianza.
- Proporcionar a los alumnos instancias para la creación audiovisual, potenciando sus capacidades creativas, motoras y sociales.
- Estimular y motivar el trabajo en equipo, mediante la realización de una animación sobre la vida de Eusebio Sempere en todas sus etapas.

Explicación:

La implantación práctica del proyecto tuvo lugar durante los días 7 y 21 de marzo de 2018, en el MACA, ambas con una duración de dos horas.

Las sesiones contaron con dos partes diferenciadas: visita dinamizada a la Colección Eusebio Sempere y taller en la biblioteca del MACA. En la segunda se trabajó aspectos diferentes del stop motion, utilizando imágenes, dibujos u objetos inanimados vinculados a la vida y obra del artista alicantino Eusebio Sempere.

Conclusiones:

Esta comunicación da visibilidad al resultado del proyecto "*SEMPERE Motion*" realizado por alumnos de formación profesional del programa formativo cualificación básica de carpintería del IES Leonardo Da Vinci de Alicante, en el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.

En su resultado podemos observar que el arte para jóvenes con diversidad funcional en los museos está, hoy en día, en plena expansión. La posibilidad de que jóvenes con diversidad funcional sean posibles consumidores de los museos de arte contemporáneo no es una cuestión menor. Muchos de ellos han desarrollado ya unas habilidades artísticas, y presentan unos conocimientos, que los convierten en individuos especialmente capacitados para disfrutar del arte, tanto o más que el resto de la población. Por ello es necesario, el compromiso de seguir trabajando en la mejora continua de todos los aspectos relacionados con la accesibilidad e inclusión real en los museos; junto con la búsqueda y clasificación de los modos por los que el arte se pueda encontrar también en otras voces que no sean las legitimadas como únicamente válidas, y a su vez, haciendo participe a la sociedad científica, cultural y social mediante el diseño de más estudios en relación al tema y su mayor divulgación en los medios de comunicación.

Bibliografía:

- CreArt (Network of Cities for Artistic Creation). Web. <https://creart2-eu.org>
- MACA, Alicante. (MACAAlicante]. (2018/03/22). SEMPERE MOTION. Día de la creatividad en el MACA (YouTube). Recuperado de <https://youtu.be/7QDaV4U8Sd4>
- Extrarradio (2018). SEMPERE MOTION. Recuperado de <http://extrarradio.com/sempere-motion-maca/>

Museo Colección Berardo y Aaccessibilidad

Programa Artístico Educativo Dedicado a Jóvenes en Medida Socioeducativa de Internación

Autora:

Adriana Lopes dos Santos Prado

Doctoranda en Historia del Arte (2016), por la Universidade Nova de Lisboa, Portugal. Tiene trece años de experiencia en museo y educación. Como investigadora trabaja la Historia del Arte, con interfaz entre las Colecciones de Arte Contemporánea, el Patrimonio Cultural, los Museos y las Acciones Sociales.

Resumen:

Museo Colección Berardo y Jóvenes en Situación de Cárcere

Museo: lugar de resocialización y reinserción social

El siguiente proyecto corresponde a la investigación del Máster en Museología (2011-2014), realizado en la *Universidade Nova de Lisboa*, Portugal. En este centro educativo, la tesina de Máster – con título “*Un Soplo de Libertad: Programa Artístico Educativo Dedicado a Jóvenes en Medida Socioeducativa de Internación*” –, fue aprobada con honores, en enero de 2014, debido a la creatividad y coherencia con la Declaración de Santiago de Chile (1972) y con la Declaración de Quebec (1984). En el decorrer de la investigación, precisamente en octubre de 2012, el proyecto compitió al concurso del Ministerio de la Cultura de Brasil (MinC) y en diciembre fue seleccionado. El proyecto consiguió financiación para: desplazamientos de la investigadora (Brasilia – Lisboa – Brasilia), continuidad de la investigación académica, práctica de pesquisa en el Museo Colección Berardo, finalización del Máster; en el primer semestre de 2014: ejecución de un bloque de actividades concebidas en la tesina del Máster, en un centro socioeducativo en Brasilia; edición de dos vídeos y publicación digital de un fichero de orientación educativa (versiones en portugués, inglés y español), ambos enviados para 10.000 contactos de 200 países miembros de las Naciones Unidas.

En cuanto a la temática, sabemos que:

“Los museos son casas que guardan y presentan sueños, sentimientos, pensamientos e intuiciones que ganan cuerpo a través de imágenes, colores, sonidos y formas. Los museos son puentes, puertas y ventanas que conectan y desconectan mundos, tiempos, culturas y personas diferentes. Los museos son conceptos y prácticas en metamorfosis”.

No obstante, reconocemos que el museo, en cuanto institución de cultura, es un lugar de confinamiento. El interior del ambiente es organizado con microsistemas, que dinamizan la disciplina del local. Entre los microsistemas se encuentra el Servicio

Educativo, que disemina disciplina educativa. Pero, en el actual orden social, las disciplinas no permanecen estancas: poseen estructura rizomática y pueden desbordar las barreras físicas, propagándose como un gas. Por tanto, la disciplina educativa del Museo se disemina y alcanza otro lugar de confinamiento: el centro socioeducativo/cárcere (donde jóvenes en conflicto con la ley están privados de libertad).

Comprobamos tal eficacia al analizar el Servicio Educativo del Museo Colección Berardo, difundiendo sus actividades educativas más allá de sus fronteras arquitectónicas. Luego, a partir de las respectivas áreas pedagógicas, se edifica la armonización de las dos localizaciones mediante una disciplina educativa destinada a jóvenes sentenciados a la medida socioeducativa de internación.

El Programa Artístico Educativo Dedicado a Jóvenes en Medida Socioeducativa de Internación prevé actividades continuadas dentro del centro socioeducativo. La articulación de las actividades tiene un carácter constructivista, interactivo, dialogal, multicultural y posmoderno. El Programa Artístico Educativo propuesto estimula en los jóvenes la imaginación, creatividad, conocimiento y entendimiento autónomos, para la reflexión, crítica y comprensión del universo a su alrededor, porque ofrece como objetivo enaltecer a los jóvenes infractores, en cuanto las acciones sociales y socializables que pueden desarrollar y que los ayudan en su resocialización y reinserción social.

Objetivos:

El Programa Artístico Educativo Dedicado a Jóvenes en Medida Socioeducativa de Internamiento pretende ofrecer a los jóvenes infractores experiencias innovadoras y sensibilizadoras; desarrollar el aspecto lúdico, participativo e integral en cada individuo sentenciado a privación de libertad; estimular el conocimiento e implicación de tal forma que tomen el control de las situaciones y muestren señales de pertenencia.

Explicación:

La antigua Unidad de Internamiento del Plan Piloto (UIPP), localizada en un área noble de la capital federal de Brasil, Brasilia, en noviembre de 2012, apoyó y se mostró disponible para abrir sus portas a este proyecto. Sin embargo, en abril de 2014, la institución fue extinguida por falta de condiciones de salubridad y de infraestructuras adecuadas.

La actividad—experimento del programa artístico educativo que pasaremos a relatar tuvo lugar en el Módulo 1 de la UIPP, entre noviembre y diciembre de 2012, enero de 2013, marzo y abril de 2013. La base de la actividad sería la participación colectiva de los jóvenes privados de libertad en aquel módulo. La actividad, por su parte, poseía carácter continuado, con temática y contenidos definidos.



Figura 1 – Jóvenes en procedimiento de pasar revista, Módulo 1, 2012. Unidad de Internamiento del Plan Piloto. Fotografía de Adriana Prado.



Figura 2 – Jóvenes al salir de la habitación, Módulo 1, 2012. Unidad de Internamiento del Plan Piloto. Fotografía de Adriana Prado.



Figura 3 – Jóvenes al fondo del patio, Módulo 1, 2012. Unidad de Internamiento del Plan Piloto. Fotografía de Adriana Prado.

De esta manera, la investigadora explicó la actividad práctica al público (cerca de 100 jóvenes). El diálogo tuvo lugar en un día, antes del tiempo de recreo de cada sección (A y B), mientras los jóvenes estaban sentados al fondo del patio, en el Módulo 1 de la institución socioeducativa.

El paso siguiente fue entregar en cada habitación un vídeo referido a las grandes navegaciones portuguesas, un vídeo tutorial de origami Tsuru y un kit para cada joven. Durante la entrega de los kits individuales, la investigadora realizó con los jóvenes mediación basada en la reflexión crítica. Dialogó sobre las grandes navegaciones portuguesas, indicó el objetivo de la práctica artística, consustanciando la creación de una obra de arte móvil que sería colgada en el patio del Módulo 1. La temática de la obra sería el barrio histórico de Lisboa, Belém.

Cuando conversaban sobre la creación del móvil, el público objetivo se cuestionaba cómo sería posible hacer algo dentro del módulo y qué era ese arte. La investigadora les respondió que es posible hacer arte en cualquier lugar, basta querer expresarse. Ella explicaba que el arte que estaban creando no es correcto o incorrecto: no existen fórmulas exactas, porque es arte contemporáneo. En este tipo de arte es posible utilizar variados materiales, así como las piezas de origami Tsuru o hasta aquellos objetos utilizados de forma cotidiana. En esta ocasión, para traducir la expresividad, se utiliza el móvil como soporte y las grandes navegaciones como poética.

En medio del diálogo con los jóvenes, la investigadora también les enseñó a hacer origami tsuru. La acción con los participantes tuvo lugar mientras estaban reclusos en las celdas, pero la investigadora tenía autorización para permanecer en el patio y así tener contacto con ellos, mientras que durante el tiempo de recreo permanecía al otro lado de las rejas, fuera del patio. También se realizaron actividades externas al módulo, en la sala multiusos y otras destinadas a ello por la gestión pedagógica.

Los jóvenes deseaban conservar la pieza de arte que sería producida y se referían a posibilidades de conservación. Como ejemplo, propusieron construir el móvil próximo de uno de los vértices del tejado del patio del módulo o construirlo en la sala principal de la sala multiusos.

Mientras tanto, la investigadora mediaba entre esas propuestas explicando asuntos relacionados al Arte Efímero. Indicaba a los participantes que este soporte de arte es diferente a la pintura tradicional ya que en el Arte Efímero se piensa el objeto con sentimiento de libertad, tanto en el hacer como en el hecho de dejarlo deshacer. Aquí la relación de los jóvenes creadores y participantes con el objeto artístico sería prácticamente unívoca, porque todo el evento exige un proceso de creación y un momento de acontecimiento, por más corto que este sea.

En siete días los jóvenes deberían entregar por lo menos 4000 tsurus terminados. En menos tiempo de lo esperado, en cuatro días, cerca de 3000 tsurus estaban listos. Otros 1000 tsurus se entregaron tres días más tarde.

La investigadora descargó siete ejemplos de dibujos de carabelas y se los llevó a tres jóvenes con conocimientos de dibujo (uno de la sección A y dos de la sección B, del Módulo 1). Ellos escogieron el más apropiado para la ocasión.

Tras la elección, fijó un papel de estraza en la pared y en él proyectó a través de un ordenador y el dibujo de una carabela. Entonces, a lápiz, fue dibujado su contorno.

El contorno es utilizado para programar el formato de la carabela tridimensional en el móvil. La carabela representada en el móvil es montada con los origamis Tsuru, que son los pedidos y deseos de los jóvenes mientras los confeccionaban. El móvil es una verdadera carabela de sueños... que navega el océano de la vida. De ahí su nombre: "Carabela de Sueños".

Para hacer la carabela tridimensional a partir del contorno dibujado era necesario coser los Tsuru. Pensando en el material más apropiado, la investigadora conversó con el ingeniero de la UIPP que aconsejó el cosido con hilos de algodón blanco.

Por otro lado, durante el desarrollo de la actividad, diversos obstáculos fueron colocados al respecto del acceso de los participantes. En la mitad de la segunda semana, estas dificultades llegaron a un punto límite: generadas en el seno del sistema de seguridad de la institución y a pesar de la investigadora contar con autorización oficial de la dirección de la Unidad de Internamiento del Plan Piloto para la realización del trabajo.

Consecuentemente, la investigadora, apoyada por el director de la Unidad de Internamiento del Plan Piloto concluyó que, ante estas circunstancias, lo mejor sería pausar la actividad durante algunos días.

El tiempo pasaba y la obra necesitaba ser montada, a más tardar, el día 20 de diciembre de 2012. La inauguración tendría lugar el 21, y la obra, de carácter efímero, permanecería expuesta durante un día.

La investigadora almacenó todo el material en su domicilio y dio continuidad al proyecto. Aprovechó el tiempo de pausa de la actividad en el centro socioeducativo y:

1. Separó por colores los origamis Tsuru;
2. Fijó en la pared el contorno del dibujo de la carabela;
3. Colgó del molde los hilos de algodón de tres metros de longitud;
4. Con los hilos de algodón instalados en el contorno, el paso siguiente fue coser los origamis Tsuru a las lentejuelas transparentes – para asegurar los origamis al lugar determinado – y modelar el formato de la carabela. No obstante, no hubo tiempo útil para que, individualmente, se cosiese la carabela en formato tridimensional, conllevando la representación en dos dimensiones de la misma.

5. Durante el período de composición de la carabela, también tuvo lugar la fase de relleno de las bolsas de plástico transparente (0,10m x 0,20m x 0,00006m) con agua o con agua con un pigmento líquido de color azul. Se rellenaron 400 unidades.

En el día 20 de diciembre, la investigadora regresó al centro socioeducativo. Cargada con el material producido, contaba con la ayuda de los jóvenes encerrados para el montaje del móvil, en el patio del Módulo 1.

En el turno vespertino de la misma fecha, con la autorización y apoyo de la dirección de la Unidad y del jefe del Módulo 1, la actividad–experimento fue reiniciada. Además de coordinarla, la investigadora tuvo la oportunidad de montar la obra con los jóvenes, libres–presos, dentro del patio.

En primer lugar, seis jóvenes fueron liberados para ayudar y recibir orientación en el montaje. A continuación, el tiempo de recreo de la sección B comenzó. Mientras los jóvenes estaban sentados al fondo del patio, como es procedimiento diario, la investigadora orientó el montaje y pudo enfatizar aspectos de la efimeridad del Arte Contemporáneo y del Arte Cinético.

Aquel día, la presencia de los jóvenes dentro del patio para participar en la actividad estaba a su criterio, pues existía la opción de jugar a fútbol. Los jóvenes se organizaron y decidieron adoptar el sistema de rotación que, en ocasiones, es utilizado por el jefe del Módulo 1.

Una parte de los participantes fue a jugar fútbol y otra participó en el montaje y, un tiempo después, cambiaban de actividad. La participación de los jóvenes en conflicto con la ley en el montaje del móvil fue encantadora, como será explicado más adelante. Unos jóvenes colgaban los hilos de algodón en la estructura del techo del patio. Otros anudaban la punta del hilo de algodón, las bolsas de plástico con agua o agua con pigmento líquido azul. Mientras tanto, jugaban a una guerra de agua lanzándose las bolsas con agua. A fin de cuentas, la temperatura superaba los 30°C dentro de aquel módulo.

Era una fiesta, un festival de arte, cultura y ocio... Momento de construcción y relajación, emoción y subjetividad... Una explosión de humanización sucedió en la tarde aquel día. Y el vapor que flotaba en el aire no era solamente de la guerra de agua. Era un vapor diferente. Había energía involucrada. Se sentía vitalidad, alegría y armonía.

No hubo lugar para ninguna infracción a lo largo de todo el proceso. El respeto se mantuvo presente de inicio a fin. Ni siquiera una gota de agua mojó a la investigadora durante el montaje.

En cuanto a los jóvenes de la Sección A, que estaban encerrados en los cuartos, observaban por las grietas y ventanas de la habitación. Pedían participar en el montaje, pero no era posible, ya que las secciones A y B no se pueden mezclar.

Al final de la tarde, sonó la campana de mando para que los jóvenes se dirigiesen al final del patio. Fue respetada. Y con autorización del jefe del Módulo 1, un único joven se quedó en el patio para ayudar en la finalización del montaje. Mientras se ponía el sol, la investigadora fue cuarto a cuarto a conversar sobre la obra "Carabela de Sueños" con los jóvenes allí encerrados.



Figura 4 – "Carabela de Sueños" – Imagen I - Módulo 1, 2012. Unidad de Internamiento del Plan Piloto. Fotografía de Adriana Prado



Figura 5 – "Carabela de Sueños" – Imagen II- Módulo 1, 2012. Unidad de Internamiento del Plan Piloto. Fotografía de Adriana Prado.

En esa fase tuvo lugar la lectura del objeto artístico, traducida por jóvenes sentenciados a privación de libertad. Algunos de ellos preguntaban qué era aquello y cuál era su significado. Muchas veces la investigadora pedía silencio para que observasen la obra, explicando que ayuda a la lectura.

Cuando los jóvenes entendían la carabela, era como un descubrimiento. Ellos mismos reconocían que era una carabela de deseos y sueños, ya que al final, el dibujo del móvil fue realizado con tsurus. Los jóvenes manifestaban que los colores de la obra eran "iguales a los colores de los sueños", o sea, que los sueños son coloridos, así como la vida.

Otros jóvenes cuestionaban el motivo de colocar las bolsas de agua en la obra. Inicialmente, la investigadora respondió que era una cuestión de estética. Entonces, los jóvenes entendían que era para que quedase bonito. Pero la investigadora cuestionaba si el arte necesitaba quedar bonito.

A continuación, la investigadora analizó la obra junto a los jóvenes, presentando la importancia de la armonía de la obra con la inserción del agua, así como la relación de equilibrio al introducir en la composición bolsas de agua suspendidas. A partir del diálogo, los jóvenes concluían que el agua representaba el mar. Y uno de ellos dijo: "solo puede ser el mar, el océano!", entre otras lecturas producidas.

El cierre de la actividad se selló con un abrazo que la investigadora dio al joven que la ayudó a terminar el montaje, quien la apoyó y acompañó, desde el primer día que ella estaba en el Módulo 1 hasta la última bolsa de agua sujeta al hilo de algodón, a las 19 horas del 20 de diciembre de 2012.

En el día 21 de diciembre de 2012, la apertura de la exposición tuvo lugar en el tiempo de recreo, en el patio del Módulo 1. Cada sección en su respectivo turno, en conformidad con las horas del día: por la mañana la sección B y por la tarde la A.

Los jóvenes, dentro del patio del módulo, situados en fila india en frente a las rejas y, uno a uno, recibieron el almuerzo. La investigadora, junto con tres agentes mujeres les ofreció perritos calientes, salsas, palomitas y refrigerantes.

Al recibir el almuerzo, salían de la fila y se sentaban en el amplio suelo del patio. En cualquier lugar que ellos se sentasen, direccionados hacia el interior del patio, veían la "Carabela de Sueños". Ellos entonces comían, conversaban mientras observaban el móvil... Ingiriendo la obra de arte y digiriéndola.

Terminado el tiempo de recreo del turno de la tarde, la "Carabela de Sueños" pasó a ser memoria. El jefe del Módulo 1 retiró el objeto instalado en la reja central del techo del patio de la UIPP en la capital de Brasil.

En el inicio de la noche, tras la cena, la investigadora pudo entrar en el patio para visitar a los jóvenes en los cuartos. Les entregó unas bolsas sorpresa, conteniendo dulces, un panetone y un sorbete. Durante la visita ellos agradecían, elogiaban y demostraban cariño y afecto.

En el centro socioeducativo, el día 4 de enero de 2013, cada cuarto del Módulo 1 recibió un juego de memoria para ser trabajado entre ellos, ya que uno de los beneficios del juego son sus reglas, que inducen sentimientos de organización y sociabilidad. El juego de memoria motiva el raciocinio lógico, la capacidad de memorización, así como la memoria fotográfica y expande la noción de espacialidad, resultando en procesos cerebrales de ámbito cognitivo.

La temática del juego de memoria puede ser estructurada dependiendo de las diferentes fases etarias. Aquí adecuamos el juego para exponer asuntos sobre: las grandes

navigaciones portuguesas, la Torre de Belém, el Museo Colección Berardo, Arte Cinética, Alexander Calder y el Arte Efímero.

En las tarjetas están representadas imágenes y pequeños textos que sintetizan la contextualización del contenido dinamizado durante la práctica artística. En el contexto intelectual, el contenido presentado es aprehendido de manera lúdica y creativa.

La investigadora, al regresar a Lisboa, en enero de 2013, realizó una performance, que sirvió para presentar, de manera vívida, la existencia de los contenidos específicos que estaban siendo tratados durante la práctica artística. Lo que hizo viable y concreta la visualización del local de donde partieron las grandes navegaciones portuguesas. Tal condición también ofreció sustento para demostrar la performance como ejemplo de Arte Efímero. La contextualización de la performance tuvo lugar a través del encuentro de registros de imágenes con Arte Postal.

El trayecto performativo sucedió en la zona de Belém y, en cada punto del recorrido, la investigadora trabajó con los origamis Tsuru hechos por los jóvenes del Módulo 1 de la UIPP. Realizó también la interacción de los origamis con el público, proporcionando la yuxtaposición entre la práctica artística y los contenidos teorizados hasta entonces.

Los momentos surgidos durante la performance, fueron capturados por fotografías. A partir de una selección, se concibieron las tarjetas postales. En ellas estaban escritos mensajes sobre la performance, la zona registrada y explicaciones sobre el Arte Postal. En ocasiones también contenían cuestionamientos sobre contenidos de la serie de la actividad–experimento.

Todavía sobre la tarjeta postal: la investigadora utilizó dos Tsuru como sello, para que uno se quedase con el destinatario de esta y el otro fuese adjunto a la carta enviada a la investigadora. Así, cada una de las partes se queda con un objeto de recuerdo del evento: el Tsuru. Por correo, la tarjeta postal llegó a la UIPP y entró cuarto a cuarto del Módulo 1.

Los jóvenes, al recibir la postal, obtuvieron simultáneamente una carta en blanco para responder a la correspondencia. La carta contenía un sobre blanco, papel de colores y un mensaje explicando la tarea.

La carta destinada a la investigadora ofreció un feedback global sobre la actividad–experimento. Podemos leer algunos extractos:

“Me pareció una cosa muy diferente porque es una cosa que la gente nunca ira creer que tuvo alguna vez en una cárcel. me pareció muy guay. me gustó mucho. que vengas más veces aquí en el CAJE. El juego de la memoria me gustó porque es una cosa buena para la memoria nuestra.

Me gustaría mucho que volvieses otras veces. Muchas gracias por las cosas que nos entregaste. Que dios te lo pague. Vaya con Dios.”

“Adriana yo voy escribi esa carta solamente que saibas esa actividad que tu haces es muy buena e importante para nosotros. Me gustó esa actividad del papel. Me pareció muy bonito. Ese lugar donde tu tabas era muy bonito. Continúa así que Dios te ayudará allá donde yegues. Me gusta mucho tu servicio. Es muy bueno. Feliz pascua.”

“Doña Adriana muchas gracias por la tarjeta postal. Aprendí mucho con sus tíos. A todo el mundo allí en casa le gustó. Gracias a Dios soy de quincenal, espero que pueda verte todavía. Tú eres muy buena gente, me gustó tu carisma, con nosotros aquí sin ningún prejuicio, del almuerzo también y del barco que hiciste. Muchas gracias por tu atención. Agradecido. Abrazo, espero que hayas concluido tu proyecto que hicimos nosotros aquí, por eso respondo a tu carta. muchas gracias!”

Conclusiones:

La armonía de dos locales de reclusión presupone la conceptualización de un área disciplinar que aquí designamos Programa Artístico Educativo Dedicado a Jóvenes en Medida Socioeducativa de Internamiento.

El proyecto trabaja el cruce de los tres principios estratégicos del Servicio Educativo del Museo Colección Berardo y se articula con el Abordaje Triangular, de Ana Mae Barbosa. Siendo así, la mediación cultural tiene lugar a través de actividades prácticas, cuyo carácter es continuado. Las actividades prácticas evocan la transversalidad, por lo tanto, la transdisciplinariedad. Los contenidos desarrollados reportan las especificidades del territorio histórico y patrimonial de Belém y de la Colección Berardo.

Por último, el Programa Artístico Educativo tiene como vocación enaltecer la capacidad de que el joven infractor valore y reconozca su propia identidad. Mientras entiende, reflexiona y critica el ambiente y el contexto del mundo a su alrededor, el joven puede tornarse protagonista y titular de la herencia del ser y los derechos humanos – que es aquí la misión.

Bibliografía

- Argan, Giulio Carlo. 1992. Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras.
- Barbosa, Ana Mae. 1991. A imagem no ensino da arte: nos anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação IOCHPE.
- Carvalho, Maria João Leote. 2005. “Jovens, espaços, trajetórias e delinências”. In Sociologia, problemas e práticas, nº 49, Lisboa: Mundos Sociais, 2005. p. 71-93.
- Chouquet, Jean-François, Amy Dempsey, Eric Corne e Bernardo Pinto de Almeida, eds. 2007. Museu Coleção Berardo: um roteiro. Londres: Thames & Hudson.

- Gallo, Sívio. 2008. Deleuze & Educação. Belo Horizonte: Autêntica.
- ROSA, Nereide Schilaro e Neusa Schilaro Scaléa. 2006. Arte-educação para professores: teorias e práticas na visitação escolar. Rio de Janeiro: Pinakotheke.
- SANCHES, José Dias. 1964. Belém do passado e do presente. Lisboa: 5ª Separada do Jornal "Ecos de Belém".
- SERRA, Filipe Mascarenhas. 2007. Práticas de gestão nos museus portugueses. Lisboa: Universidade Católica Editora.
- SILVA, Isabel Corrêa da e Miguel Metelo Seixas. 2009. Belém. Lisboa: Junta de Freguesia de Santa Maria de Belém.
- STANGOS, Nikos. 1991. Conceitos da arte moderna. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- STRICKLAND, Carol. 1999. Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno. Rio de Janeiro: Ediouro.
- VOLPI, Mário, org. 1999. O adolescente e o ato infracional. São Paulo: Cortez.
- WINNICOTT, Donald W. 1994. Privação e delinquência. São Paulo: Martins Fontes.
- Cartilla/dossier educativo de museo: METTERNICH, Alain, ed. 2007. Museu Coleção Berardo, Lisboa. Connaissance des Arts.
- Museu Coleção Berardo: Programa de atividades 2011/2012. Serviço educativo.
- Trabajo académico: PRADO, Adriana Lopes dos Santos. 2013. Um sopro de liberdade: programa artístico educativo dedicado a jovens em medida sócio educativa de internação. Dissertação de Mestrado em Museologia na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Memoria técnica y científica: Centro Cultural de Belém – Nota Técnica. 1991. Lisboa: Centro Cultural de Belém/SGII S.A..
- Legislación, decreto-Lei nº 164/ 2006. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)
- Referencias online:
- -Berardo Collection. <http://www.berardocollection.com> (consultado el 17 de junio de 2014).
- -Moutinho, M. (traducción). Araújo, M.M. (revisión). 1999. Caderno de Sociomuseologia, 15, p. 223.
<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/342/251> (consultado el 3 de junio de 2014).

Virtualización e impresión 3D aplicadas a la accesibilidad del patrimonio cultural

De la planificación a los acabados y los contenidos accesibles

Autores:

Néstor F. Marqués.

Arqueólogo por la Universitat Autònoma de Barcelona y máster en arqueología clásica por la Universidad Complutense de Madrid. Especialista en tecnología aplicada al patrimonio, con especial dedicación a la fotogrametría y la impresión 3D, docente y divulgador cultural. Coordinador del proyecto Antigua Roma al Día. Correo-e: nestor.marques@me.com

M^a José Velázquez Pascual.

Licenciada en Bellas Artes, con la especialidad de Restauración de Bienes Culturales por la Universidad Politécnica de Valencia. Responsable del departamento de Restauración de Vilamuseu. Correo-e: restauracio@villajoyosa.com

Carmina Bonmatí Lledó.

Licenciada en Humanidades por la Universidad de Alicante, máster en Gestión del Patrimonio Cultural por la Universidad Complutense de Madrid y máster en Museografía Didáctica por la Universidad de Barcelona. Responsable del Departamento de Difusión de Vilamuseu. Directora técnica del Museo Valenciano del Chocolate. Correo-e: carmina.bonmati@villajoyosa.com

Amanda Marcos González.

Licenciada en Filosofía y Letras (Prehistoria y Arqueología) por la Universidad Autónoma de Madrid. Experta universitaria en Gestión Documental en Museos – DOMUS y en Itinerarios culturales: Desarrollo Internacional -Desarrollo Local. Responsable del Departamento de Conservación e Instalaciones de Vilamuseu. Correo-e: amanda.marcos@villajoyosa.com

Resumen:

Las tecnologías más punteras, habitualmente desarrolladas de forma ajena al mundo cultural, pueden, sin embargo, ser aprovechadas en nuestro campo de forma innovadora y efectiva. Ahora nos centraremos en el avance exponencial de las tecnologías de virtualización, representación e impresión 3D y sus aplicaciones, que en los últimos años nos están permitiendo explorar nuevas formas de aportar accesibilidad a los objetos, espacios y estructuras del patrimonio cultural.

Todo ello es posible gracias al bajo coste y la alta eficiencia que la fotogrametría ha introducido en la escena de la virtualización 3D. Su aplicación de cara tanto a la

documentación como al estudio y a la difusión auguran un interesante panorama para los próximos años (Marqués, 2018)

Por otra parte, aunque muy unida a la anterior, la tecnología de impresión 3D permite reproducir fielmente cualquier objeto o estructura con diversos materiales y en cualquier tamaño imaginable: aumentando las piezas más pequeñas y reduciendo las más grandes para crear maquetas de la precisión que se requiera. Desde la experimentación hasta la accesibilidad táctil, estas réplicas geoméricamente exactas surgidas a partir de los modelos fotogramétricos nos permiten romper las vitrinas y entregar elementos patrimoniales a investigadores y visitantes con alta calidad y bajo coste. Jugar con la escala nos facilita, por ejemplo, la creación de pequeñas maquetas de volúmenes (Espinosa y Bonmatí, 2013: 120).

La impresión 3D puede mejorar la realidad de cara a su percepción no solo por las personas con discapacidad visual, sino también por todas las demás.

La planificación es fundamental en todo el proceso, si queremos extraer el máximo provecho comunicativo a la virtualización y la impresión 3D. En primer lugar se debe seleccionar las piezas a virtualizar, y para ello se prima la relevancia cultural. Una vez seleccionadas las piezas, en función del presupuesto disponible para cada año, se determina la escala a la que se imprimirán. Vilamuseu está incorporando ahora audiodescripciones accesibles a través de códigos QR en relieve, subidas al canal propio de Youtube, mediante una webapp autogestionada por el propio personal del museo.

En 2017 Vilamuseu ha comenzado a incorporar a los textos, además de los tres idiomas castellano, valenciano e inglés redactados con criterios de interpretación del patrimonio, la lengua de signos española (igualmente accesible a través de la webapp) y la audiodescripción, textos en lectura fácil y en pictogramas de comunicación aumentativa de ARASAAC.

Los Departamentos de Conservación y de Difusión de Vilamuseu fijan, como decimos, los criterios de cromatismo de los acabados (qué colores o contrastes conviene intensificar), qué orientación debe tener la pieza sobre su peana para ser más fácil de tocar, a qué altura estará, si es necesario hacer una pequeña maqueta de volúmenes, cómo será el mueble donde se ubique, y desde luego todos los contenidos en los diferentes medios.

Objetivos:

- Entre los objetivos principales de esta comunicación están:
- Desarrollar y difundir el elenco de tecnologías y técnicas empleadas para la virtualización, así como de sus procesos.

- Servir como ejemplo de buenas prácticas en materia de aplicación de tecnología al patrimonio de forma polivalente y amplia, incidiendo principalmente en la accesibilidad universal.
- Dar a conocer las posibilidades que la fotogrametría y la impresión 3D FDM aportan a la documentación, el estudio y la difusión del patrimonio cultural.
- Mostrar el caso de estudio de la colección accesible de Vilamuseu.

Explicación:

-Fotogrametría: la revolución de la virtualización 3D

Una buena parte de las tecnologías desarrolladas en industrias ajenas al mundo cultural pueden ser y están siendo empleadas en nuestro campo de forma innovadora y efectiva. En este caso nos centraremos en el avance exponencial de las tecnologías de virtualización, representación e impresión 3D y sus aplicaciones, que en los últimos años nos están permitiendo explorar nuevas formas de aportar accesibilidad a los objetos, espacios y estructuras del patrimonio cultural.

Desde hace casi una década la tecnología de virtualización 3D mediante fotogrametría ha evolucionado rápidamente hasta convertirse no solo en una alternativa interesante para los costosos equipos de escaneo tradicionales, sino también en una verdadera sustituta mucho más asequible e incluso más precisa y versátil que aquellos.

Recientemente, el crecimiento de las colecciones virtuales en 3D accesibles desde cualquier dispositivo y en cualquier parte del mundo comienzan a acercar de una forma rápida y sencilla el patrimonio de forma universal e interactiva. Grandes museos como el British Museum, el Museo Archeologico Nazionale di Napoli, el Museo Arqueológico Nacional de España y muchos otros dentro de nuestras fronteras como Vilamuseu, el Museu d'Arqueologia de Catalunya o el de Manacor -así como yacimientos arqueológicos como la ciudad romana de Los Bañales- ya cuentan con sus propias colecciones 3D online con las que el espectador puede dejar de ser un elemento pasivo y contemplativo de la ecuación²⁷. Eso incluye a aquellas personas que por cualquier motivo -de salud, de discapacidad, de viajar hasta ese lugar, de privación de libertad...- no pueden acceder físicamente a la pieza original.

²⁷Todas las colecciones virtuales de los museos antes mencionados pueden ser visitadas en los siguientes enlaces. British Museum: <https://sketchfab.com/britishmuseum>; Museo Archeologico Nazionale di Napoli: <https://sketchfab.com/MANN>; Museo Arqueológico Nacional de España: <https://sketchfab.com/man>; Vilamuseu: <https://sketchfab.com/vilamuseu>; Museu d'Arqueologia de Catalunya: <https://sketchfab.com/macb3d>; Museu d'Historia de Manacor: <https://sketchfab.com/MuseuManacor>; Ciudad romana de Los Bañales: <https://sketchfab.com/banalesmuseovirtual>

Todo ello es posible gracias al bajo coste y la alta eficiencia que la fotogrametría ha introducido en la escena de la virtualización 3D. Su aplicación de cara tanto a la documentación como a la investigación y a la difusión auguran un interesante panorama para los próximos años.

Sin embargo, su uso no se ha implantado de forma global hasta la década de los años 10 del siglo XXI por la influencia de otras tecnologías hasta ese momento más ampliamente desarrolladas como pueden ser los escáneres láser, de luz blanca o de luz estructurada. Esta clase de equipos, geoméricamente muy precisos pero también muy costosos, se han visto en muchos casos relegados a un segundo plano en los últimos años debido a su menor resolución visual a la hora de generar texturas de color y a su coste con respecto a los equipos fotogramétricos.

La fotogrametría es una tecnología de uso relativamente reciente en el campo del patrimonio cultural pero que tiene ya varias décadas de uso moderno y mucho más tiempo desde que comenzara su desarrollo conceptual más básico a finales del siglo XVIII (Lambert, 1760) y sobre a mediados del XIX cuando A. Meydenbauer, considerado el padre de la fotogrametría moderna, empleó el término con el sentido de restitución espacial que tiene hasta nuestros días (Albertz, 2001).

Hoy en día la fotogrametría es capaz de igualar e incluso superar en muchos casos a cualquier tipo de escáner a la hora de reconstruir la geometría de un objeto o espacio. Gracias a ello en los últimos años se viene produciendo una revolución palpable que afecta a la generación de colecciones virtuales de elementos patrimoniales.

Esta tecnología de alta calidad, pero a la vez asequible, es la que finalmente ha permitido abrir las puertas a un proceso generalizado de virtualización que consideramos fundamental realizar en las próximas décadas en museos e instituciones culturales. Este proceso, que ya está comenzando, será, en todos los sentidos, más accesible y democrático puesto que estará adaptado a los presupuestos de las instituciones culturales y permitirá que cualquier persona tenga acceso de diversas formas a los elementos virtuales.

Consideramos que el proceso de accesibilidad a través de la virtualización fotogramétrica se basa en tres pilares fundamentales de actuación que concentran los conceptos básicos de aplicación multidisciplinar: documentación, investigación y difusión.

En primer lugar, como ya hemos comentado, en la actualidad la fotogrametría nos permite conseguir precisiones de escaneo geométrico por debajo del milímetro, estando a la altura de los mejores equipos de escaneo tradicionales. Esta documentación, fiel a la realidad y de alta resolución, es la mejor que se puede conseguir hoy en día de cara a la preservación del patrimonio cultural. Ante cualquier deterioro, robo o simple

destrucción el objeto virtual se mantiene intacto para seguir haciendo accesible la pieza a las generaciones futuras. En este campo puede -y debe- entrar en juego también la utilización de la impresión 3D, pero de ello hablaremos más adelante.

Por otra parte, los modelos 3D nos permiten trabajar con una pieza virtualmente ya sea para realizar mediciones, comparaciones, propuestas de restauración o recreaciones; todo ello sin afectar en lo más mínimo al objeto real y desde cualquier lugar del mundo. Finalmente, y como punto de destino del proceso tecnológico y cultural, encontramos la difusión de los resultados, el retorno del conocimiento al público general que puede encontrar gracias a esta tecnología una forma cercana y directa de acceder a los contenidos patrimoniales. Los productos finales, tras pasar por diversos procesos de optimización, pueden ser visualizados de diversas maneras a través de plataformas como Sketchfab, donde se combina la visualización 3D con las más singulares tecnologías de realidad virtual y aumentada que permiten generar experiencias completamente inmersivas.

El proceso de virtualización de la colección de Vilamuseu, que dio comienzo en el año 2017 y que se ha prolongado en campañas sucesivas, ha dado lugar, no solo a la creación de una colección documental en 3D compuesta ya por más de veinte piezas del museo, sino que además ha generado un elemento muy interesante: una colección temática virtual. Esta idea, también empleada en otros proyectos como la virtualización de los treinta vasos griegos más destacados del Museo Arqueológico Nacional²⁸, permite generar un conjunto cerrado y dotar de un mayor sentido, si cabe, el proceso de documentación y difusión de los modelos virtuales. En este caso se trata de un conjunto de pequeños amuletos egipcios procedentes de las tumbas orientales de las necrópolis de Casetes y Poble Nou. Juntos forman una singular colección de pequeñas piezas que de otro modo podrían pasar inadvertidas por sus pequeñas dimensiones. Gracias a la virtualización -y a su posterior impresión 3D a una escala mayor que el natural- su historia tiene ahora mucho más peso y es accesible a cualquier persona.

Cabe destacar también que Vilamuseu realiza nuevas virtualizaciones no solo para la colección permanente sino también para cada nueva exposición temporal de producción propia, con lo que sus fondos virtuales y táctiles se incrementan continuamente.

Una vez seleccionadas las piezas, en función del presupuesto disponible en cada campaña, se determina la escala a la que se imprimirán. Por ejemplo, los amuletos egipcios de esteatita están ampliados a doce veces su tamaño, para una fácil

²⁸ Este proyecto de virtualización 3D fue realizado en 2016 por Néstor F. Marqués, en la parte tecnológica y coordinado por Paloma Cabrera, Margarita Moreno y María Angeles Castellano del departamento de antigüedades griegas y romanas y Blanca Samaniego del servicio de sistemas informáticos del MAN. Sus resultados pueden ser consultados en la web del museo: <http://www.man.es/man/coleccion/catalogos-tematicos/Vasos-griegos-3D.html> y en Sketchfab: <https://sketchfab.com/man>.

manipulación y percepción de los detalles. Normalmente se imprime otra pieza a su tamaño real para que la persona ciega pueda comparar ambas, y en la cartela en braille y la audiodescripción se explica la cuestión de las escalas. Vilamuseu está incorporando ahora audiodescripciones accesibles a través de códigos QR en relieve, subidas al canal propio de Youtube²⁹, mediante una aplicación web autogestionada por el propio personal del museo. Esta autogestión de los contenidos accesibles es crucial para la sostenibilidad de todo el sistema, ya que se evita depender de apps o programas cautivos, gestionados por empresas externas con el correspondiente coste que ello supone.

En 2017 Vilamuseu ha comenzado a incorporar a los textos, además de los tres idiomas castellano, valenciano e inglés redactados con criterios de interpretación del patrimonio, la lengua de signos española (igualmente accesible a través de la aplicación web) y la audiodescripción, textos en lectura fácil y en pictogramas de comunicación aumentativa de ARASAAC.

El coste económico para Vilamuseu es realmente asequible y el rendimiento comunicativo máximo y exige un compromiso constante del museo con la redacción de los textos y audios en al menos los seis formatos mencionados, de los cuales la aplicación de los principios y técnicas de la interpretación del patrimonio constituyen la clave para la accesibilidad intelectual y emocional de cualquier visitante sin conocimiento previo del tema de nuestro museo. También son claves la colaboración del CRE Espíritu Santo de la ONCE en la realización de los textos en braille o de la Fesord CV en la grabación de los vídeos en lengua de signos española a precios muy razonables. Ente congreso tiene uno de sus temas en la gestión mediante una responsabilidad compartida, y en este sentido Vilamuseu trabaja por la colaboración con asociaciones y entidades cuyo concurso es fundamental para que todo este sistema no sea inalcanzable por puros motivos económicos.

²⁹ Consultable en: <https://www.youtube.com/user/vilamuseu/>



Fig. 1. Proceso de virtualización fotogramétrica de una falcata ibera de la colección de Vilamuseu.

En el campo técnico, la virtualización fotogramétrica de las piezas se ha llevado a cabo en condiciones de iluminación controladas y con una cámara de alta resolución Canon 5Ds con diversos objetivos atendiendo a las características y el tamaño de cada una de las piezas (fig. 1). El resultado de la toma de datos, aproximadamente de cien a ciento cincuenta imágenes por modelo, han sido procesadas mediante el software de reconstrucción fotogramétrica Photoscan (Agisoft, 2010), postprocesadas mediante diversos software de infografía 3D como Blender (Blender Foundation, 1998) y finalmente alojados en la plataforma Sketchfab (2012), que a día de hoy es el punto de referencia elegido por más de seiscientos museos e instituciones culturales para compartir sus colecciones virtuales.

La planificación es fundamental en todo el proceso, si queremos extraer el máximo provecho comunicativo a la virtualización y, como ahora veremos, a la impresión 3D. En primer lugar se debe seleccionar las piezas a virtualizar, y para ello se prima la relevancia cultural -en relación con el tema de la exposición permanente o temporal en la que se vayan a presentar-: es decir, se seleccionan piezas clave, con una carga cultural importante, muy representativas de una determinada cultura o tema, aun sin ser normalmente las más sencillas de virtualizar. Ello nos puede llevar a escoger auténticas miniaturas en las cuales es clave la resolución geométrica del proceso de virtualización mediante fotogrametría. El resultado convierte piezas de detalles visualmente inaccesibles para nadie, a tamaños y calidades que nos desvelan todos sus recovecos tanto virtual como físicamente, con lo que su valor va más allá de lo divulgativo para convertirse en auténticas herramientas de investigación.

Todo este proceso permite además, por decirlo de una manera sugerente, desvelar las intimidades de las piezas, meterse dentro de ellas, levantarlas virtualmente y descubrir dónde han escrito los conservadores el número de inventario, mantener una relación más íntima y personal con las piezas y aprehender a través de todos los sentidos hasta los más mínimos detalles de los valores culturales que nos pueden transmitir (Marqués, 2018).

-Impresión 3D: nuevas formas de sentir el patrimonio

Las piezas virtualizadas mediante fotogrametría pueden ser empleadas de una gran variedad de formas, algunas de las cuales todavía no podemos siquiera imaginar. La versatilidad que nos conceden estos modelos 3D es amplia si tenemos en cuenta que se trata de representaciones virtuales de alta resolución y fidelidad. Así, el desarrollo exponencial de la impresión 3D en los últimos años, producida de forma paralela al de la fotogrametría, nos permite materializar réplicas geoméricamente perfectas de cualquier objeto virtualizado.

Desde los objetos más pequeños, que pueden ser aumentados para poder apreciar mejor su iconografía y forma hasta las estructuras más grandes, que pueden ser reducidas para crear maquetas de volúmenes adaptables al tamaño deseado (Espinosa y Bonmatí, 2013: 120). También se abren nuevos horizontes a la creación de réplicas táctiles de piezas que de otro modo no pueden ser disfrutadas por invidentes. A pesar de que este tipo de piezas ya existen en la actualidad y se encuentran en diversos museos para mejorar su accesibilidad, la combinación de virtualización e impresión 3D nos permite añadir importantes conceptos a este tipo de réplicas como son la fidelidad geométrica, la reducción de costes gracias a la simplicidad del proceso de impresión, la posibilidad de modificar su estructura para “mejorar” su condición física y el valor añadido que para el visitante supone saber puede tocar una réplica virtualmente exacta en sus volúmenes a la original.

La impresión 3D, la tecnología que nos permite llegar a este escenario de posibilidades, surgió -tal y como la conocemos hoy- en los años ochenta como una técnica de prototipado rápido patentada por la empresa Stratasys. Desde su origen se la conoce como FDM -fused deposition modeling- o FFF -fused filament fabrication-. La expiración de la mayoría de sus patentes a lo largo de la década de los 2000 y la creación de proyectos colaborativos y abiertos como RepRap (Bowyer et al., 2009), consiguieron reducir ampliamente sus costes -que hasta entonces habían sido desorbitados- para conseguir su introducción y evolución masivos gracias a la creación de comunidades de desarrollo basadas en el trabajo de software y hardware libres.



Fig. 2. Proceso de impresión 3D de un fragmento de una de las réplicas expuestas en Vilamuseu.

En la actualidad, la impresión 3D FDM se ha convertido en una tecnología fiable, bien desarrollada y de alta precisión, consiguiendo resoluciones de capa inferiores a los 100 micrómetros. A la hora de imprimir las piezas de la colección de Vilamuseu hemos empleado diversas máquinas entre las que se encuentran una Witbox 2 de bq (fig. 2), así como varias Creality Cr-10, Cr-10s y Ender 3 para adaptarse a las necesidades de volumen y características de las piezas.

Los resultados están impresos en un material conocido como PLA o ácido poliláctico, un compuesto termoplástico alternativo a los petroquímicos producido a partir de compuestos renovables y fácilmente reciclable (Drumright, Gruber y Henton, 2000). Todo ello nos da la posibilidad de generar piezas únicas con una altísima precisión, versatilidad y muy bajo coste si las comparamos con las técnicas tradicionales. Además, sobre ellas, la virtualización y la impresión 3D anulan también la necesidad de realizar moldes directos que pueden afectar la conservación de las piezas.

En materia de accesibilidad, los modelos virtuales también nos permiten “mejorar” la realidad haciendo que las piezas sean comprensibles para cualquier persona. En el caso de piezas pintadas como pueden ser las cerámicas griegas o ibéricas, presentes entre las piezas virtualizadas de la colección, se han resaltado esquemáticamente los contornos y puntos de interés de los elementos pintados que, por norma, no cuentan con un relieve geométrico suficiente como para que se puedan distinguir fácilmente al tacto. Gracias al microrelieve que sí es capaz de capturar el proceso de virtualización fotogramétrica hemos resaltado geométricamente los contornos de los trazos más importantes de las piezas que ayuden a cualquier persona a comprender su iconografía

(vid. fig. 4), dejando las decoraciones y otros elementos superfluos que pueden llegar a ser confusos al tacto, sin resaltar.

Por otra parte, fuera de las piezas de la exposición permanente, también se han recreado piezas para exposiciones temporales como “Esclavxs de la belleza” en la que se ha colocado varias piezas impresas procedentes del escaneo fotogramétrico de los originales en diversos museos. La pieza más destacada es, sin duda, una réplica a tamaño real -1,35 m de altura- de la Dama oferente ibera del Cerro de los Santos cuyo original se conserva en el Museo Arqueológico Nacional. El proceso de creación de una réplica táctil de estas características -nunca vista hasta ahora- se vuelve sencillo, rápido y asequible gracias al empleo de estas tecnologías, reduciendo ampliamente los costes de replicación tradicionales, eliminando cualquier tipo de afectación a la pieza original y consiguiendo unos resultados perfectos para acercar piezas singulares como esta a cualquier persona en cualquier lugar del mundo (Fig. 3).



Fig. 3. Proceso de replicación de la Dama oferente del Cerro de los Santos.

De izq. a dcha. la pieza original, la réplica impresa en 3D ensamblada provisionalmente y el resultado final de la réplica táctil después de su postprocesado.

-El postprocesado de las piezas impresas

Como ya hemos comentado, las piezas impresas en 3D para la colección accesible de Vilamuseu están realizadas con un material ecológico en diferentes colores base que se seleccionan en función de su mayor parecido con el predominante en la pieza original. Las piezas impresas en este material termoplástico poseen ligeras líneas de impresión y su coloración es uniforme, sin los colores y matices propios de los materiales originales. Así, una vez que hemos conseguido imprimir las piezas con gran calidad de detalle geométrico, debemos pasar a la última fase de postproceso que les devuelva también su color original (vid. fig. 3).

Es el laboratorio de restauración de Vilamuseu el que se encarga del proceso de acabado superficial de las piezas bajo la coordinación del departamento de conservación, que marca las pautas a seguir para obtener el mayor provecho comunicativo de la pieza. Cuando trabajamos con réplicas arqueológicas impresas en 3D tenemos que transformar la apariencia uniforme del plástico y conseguir que el resultado final reproduzca la pátina de los materiales originales aunque, como veremos, con especial énfasis en la mejora de su accesibilidad visual, ya que el objetivo principal no es el de obtener una réplica perfecta, sino el de transmitir los valores culturales de la pieza de una forma inclusiva.

En primer lugar trabajamos para conseguir una textura adecuada lijando ligeramente las superficies y eliminando las pequeñas acumulaciones de plástico que se producen durante la impresión. Posteriormente aplicamos una imprimación que cubre las líneas de impresión sin afectar al relieve geométrico extraído del modelo virtual.

La imprimación utilizada para el patinado de esta colección de piezas ha sido una emulsión acrílica (Acril), rebajada al 50% en agua, a la que se le ha añadido una carga de carbonato cálcico hasta adquirir una consistencia ligeramente espesa. Esta imprimación se ha aplicado a pincel. El Acril tiene un gran poder adhesivo por lo que se adhiere perfectamente a toda la superficie y rellena las pequeñas marcas dejadas por la impresión. Además facilita la adherencia de las pinturas al agua con las que se colorean las piezas. Una vez seca la imprimación debe ser también lijada para eliminar las acumulaciones innecesarias dejadas por el pincel.

Para pintar las piezas se utilizan colores al gouache, una pintura al agua con gran poder de cobertura: con una sola mano se oculta totalmente el color subyacente. Presenta como característica el que tiene un aglutinante muy ligero y una vez seca se elimina con facilidad con un poco de humedad. Esto hace necesario que entre una y otra capa de color se tenga que barnizar la primera para que no se mezclen los colores, pero permite trabajar la segunda capa dejando veladuras o zonas limpias (fig. 4).



Fig. 4. Resultado final de una de las réplicas impresas en 3D para Vilamuseu que además cuenta con relieves esquemáticos añadidos para resaltar las escenas pintadas, mejorando su comprensión.

Como norma general, en cada pieza se utilizan un mínimo de tres colores con el fin de resaltar los volúmenes y crear una diversidad cromática, tal y como existe en las originales, pero con frecuencia aumentando el contraste para que sus rasgos puedan ser percibidos con mayor facilidad por personas con resto visual que, no lo olvidemos, son el 90% de las personas con ceguera.

Para la imitación de piezas realizadas con materiales claros (terracotas, piedra caliza...) se aplican primero las tonalidades más oscuras, que quedan en los fondos de los relieves, y después las más claras. Con las piezas oscuras se invierten los colores quedando en los fondos los más claros.

Por tanto, la impresión 3D puede mejorar la realidad de cara a su percepción no solo por las personas con discapacidad visual, sino también por todas las demás. Los detalles, y por tanto los valores culturales de las piezas minúsculas, como los amuletos egipcios de Vilamuseu, que rondan 1,5 cm, pueden volverse evidentes a cualquier ojo tanto en la pantalla como en las impresiones táctiles 3D, mientras monumentos enteros o piezas de un tamaño tal que no pueden ser abarcado con los brazos (como la mensa del macellum de la ciudad romana de Allon) pueden reproducirse a un tamaño menor del original para facilitar la comprensión de sus volúmenes.

En algunas piezas tenemos la opción de reproducir su decoración como realmente fue, con toda la vivacidad de sus colores, y no en el estado decolorado en que nos han llegado. Es el caso de un guttus orientalizante en forma de ánade de la necrópolis de

Casetes: en este ejemplo, la pieza impresa en 3D -en este caso a tamaño real- “mejora” la capacidad comunicativa de la original, ya que permite entender cómo fue su aspecto antes de pasar veintiséis siglos enterrada.

Son los departamentos de conservación y de difusión de Vilamuseu los que fijan, como ya hemos visto, los criterios de cromatismo de los acabados - qué colores o contrastes conviene intensificar-, qué orientación debe tener la pieza sobre su peana en sala (fig. 5) para ser más fácil de tocar, a qué altura estará, si es necesario hacer una pequeña maqueta de volúmenes, cómo será el mueble donde se ubique, y, desde luego, todos los contenidos históricos en los diferentes medios tecnológicos que nos ocupan.



Fig. 5. Aspecto final de las réplicas tiflológicas de las piezas impresas a un tamaño doce veces superior para su mejor comprensión.

Conclusiones:

Las tecnologías de virtualización mediante fotogrametría e impresión 3D están abriendo en los últimos años nuevos e interesantes caminos aplicados a la documentación, estudio y difusión del patrimonio cultural. Sus posibilidades multidisciplinarias las hacen perfectas para aplicar las metodologías de accesibilidad de una forma asequible, precisa y polivalente, generando verdaderos activos tecnológicos para los museos y los lugares del patrimonio cultural.

Como hemos podido comprobar, la planificación es crucial para el éxito del resultado. Solo de esta forma, poniéndose en el lugar de todas las personas, tanto las que pueden venir al museo como las que no, se alcanza un grado satisfactorio de accesibilidad

universal. Así, el caso de éxito de aplicación tecnológica de Vilamuseu nos permite generar un modelo de experiencia que puede ser replicado y expandido para dotar de nuevos contenidos accesibles a cualquier institución cultural.

Bibliografía:

- Agisoft L.L.C. 2010, Photoscan. <<https://www.agisoft.com>> (Consulta: 09-05-2018)
- Albertz, J. 2001, “Albrecht Meydenbauer - pioneer of photogrammetric documentation of the cultural heritage”. Proceedings 18th international symposium CIPA. Potsdam.
- Blender foundation 1998, Blender <<https://www.blender.org>> (Consulta: 11/05/2018)
- Bowyer, A. et al. 2009, “RepRap - The replicating rapid prototyper”. *Robotica*, 29(1). 177-191.
- Drumright, R.E; Gruber, P.R; Henton, D.E. 2000, “Polylactic acid technology”.
- *Advanced materials* 12(23). 1841-1846.
- Espinosa Ruiz, A; Bonmatí Lledó, C. (eds.) 2013, *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Trea, Gijón.
- Ham, S.H. 2013, *Interpretation: Making a difference on purpose*. Fulcrum Publishing. Golden.
- Lambert, J.H. 1760, *Photogrammetria, seu de mensura et gradibus luminis colorum et umbras*. Augsburgo.
- Marqués, N. F. 2018, Vilamuseu: 3D scanning and 3D printing for accessibility. Sketchfab Blog. <<https://blog.sketchfab.com/vilamuseu-3d-scanning-3d-printing-accessibility/>> (Consulta: 23/04/2018)
- Morales, J. 1998, *Guía práctica para la interpretación del patrimonio*. Junta de Andalucía. Sevilla.
- Sketchfab 2012, Sketchfab <<https://sketchfab.com>> (Consulta: 13/05/2018)
- Tilden, F. 1957 (2006), *La interpretación de nuestro patrimonio*. Asociación para la interpretación del patrimonio AIP. Sevilla.

Accesibilidad cultural en lengua brasileña de signos

Una experiencia en el Departamento Educativo del CCBB-BH

Autores:

Danilo Filho es Educador de arte, licenciado en Teatro y máster de Educación Artística en Instituciones Sociales e Culturales.

Dinalva Martins es Educadora de arte, Licenciada en Teatro, Especialista en Enseñanza e Interpretación de Lengua Brasileña de Signos.

Hélio Neto es sordo, Profesor de Libras, Educador de arte.

Resumen:

Este artículo es resultado de una investigación participante en el departamento de educación del Centro Cultural Banco de Brasil (CCBB-BH), en la ciudad de Belo Horizonte, en Brasil. Su principal objetivo es de analizar el dialogo entre un educador sordo y una educadora intérprete de lengua brasileña de signos (LIBRAS) en el desarrollo de acciones educativas accesibles, considerando la fidelización de la comunidad sorda a las actividades de la institución cultural y también la formación y educación del público oyente. Se enfatiza el deseo por crear un archivo de memoria de accesibilidad educativa en esta institución, donde se puede ver la defensa por acciones que agracien el público con y sin discapacidad desde su concepción. De esta manera, se presenta un relato de la experiencia de los dos educadores donde se puede acompañar la preparación, producción y actuación en actividades accesibles en las exposiciones de arte del Centro Cultural Banco do Brasil de Belo Horizonte al largo del año de 2017. La narrativa es mediada por las referencias teóricas de Viviane Sarraf, Danièle Giraud, Henri Bouilhet y Romeu Sasaki, Jorge Larosa, expertos en la investigación y desarrollo de accesibilidad cultural.

Palabras clave: Museo. Educación. Discapacidad. Accesibilidad. Libras.

Objetivos:

Analizar el diálogo entre un educador sordo y una educadora intérprete de lengua brasileña de signos (LIBRAS) en el desarrollo de acciones educativas para público sordo y oyente.

Comprender las dificultades y beneficios para el departamento de educación de un museo en el desenvolvimiento de actividades accesibles.

Reconocer la accesibilidad en museo también como actitud y comunicación además del arquitectónico.

Explicación:

Introducción a la cultura sorda

La accesibilidad en espacios culturales infiere el desarrollo de diferenciadas estrategias de mediación para garantizar una mejor experiencia del público frecuente a ellos. Todo el trabajo debe ser pensado para respetar a los individuos participantes en sus capacidades y discapacidades. El lenguaje predominante en los espacios culturales es el visual, lo que ya aproxima al público sordo, pero se hace necesario explorar la relación entre los instrumentos de mediación del espacio y el concepto de accesibilidad.

En Brasil, el término accesibilidad se define según el Decreto del Gobierno Brasileño N° 5.296 de 2 de diciembre de 2004 como: "condición para la utilización (...) de los dispositivos, sistemas y medios de comunicación e información, por persona con discapacidad o con movilidad reducida" (BRASIL, 2004)³⁰. Es decir, la comunidad necesita desarrollar formas para que las personas con discapacidad puedan gozar del acceso a los medios de comunicación y dispositivos que así lo desee, para que haya libertad y autonomía.

Sasaki (1997) organiza el término accesibilidad en tipos: accesibilidad actitudinal que es actuar "sin prejuicios, estigmas, estereotipos y discriminaciones" (p.34) y accesibilidad comunicacional que es actuar "sin barreras en la comunicación interpersonal (cara a cara, lengua de signos, lenguaje corporal, lenguaje de signos, etc.)" (p.35). En suma, la base de la accesibilidad es el respeto a las personas y sus diferencias, permitiendo que todos los individuos tengan derecho y posibilidad de utilizar todos los ambientes.

Las leyes brasileñas de accesibilidad como el Decreto n° 5.296 de 02 de diciembre de 2004 que regulan las Leyes n° s 10.048, de 8 de noviembre de 2000 y 10.098, de 19 de diciembre de 2000 expresan que debe ser proporcionado "Servicios de atención para personas con discapacidad auditiva, prestada por intérpretes o personas capacitadas en Lengua Brasileña de Señales - LIBRAS" (BRASIL, 2004)³¹ además de accesibilidad para sordo ciegos y personas que no utilizan la Libras (Lengua Brasileña de Signos). A pesar del decreto y de las leyes, todo el proceso de búsqueda por la accesibilidad física y comunicacional aún no se había efectuado completamente. Así, se creó el Decreto n° 6.949, de 25 de agosto de 2009 que dice:

³⁰ Libre traducción del portugués: "condição para utilização (...) dos dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação, por pessoa portadora de deficiência ou com mobilidade reduzida"

³¹ Libre traducción del portugués: "Serviços de atendimento para pessoas com a deficiência auditiva, prestado por intérpretes ou pessoas capacitadas em Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS".

Con el fin de permitir a las personas con discapacidad vivir de forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida, los Estados Partes adoptarán las medidas apropiadas para asegurar a las personas con discapacidad el acceso, en igualdad de oportunidades con las demás personas, al medio físico el transporte, la información y la comunicación, incluidos los sistemas y las tecnologías de la información y la comunicación, así como a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de uso público, tanto en el ámbito urbano y rural. [...] ofrecer formas de asistencia humana o animal y servicios de mediadores, incluidas guías, lentes e intérpretes profesionales de la lengua de signos. (BRASIL, 2009)³²

A partir de ese decreto es que el proceso de accesibilidad comunicacional para las personas sordas realmente empezó a desarrollarse con la presencia de intérpretes de Libras y equipamientos de audiodescripción en espacios culturales, conciertos, espetáculos teatrales, conferencias, congresos y eventos públicos.

En Brasil, los términos usados para referirse a las personas con discapacidad, según Redondo y Carvalho (2000), son: el deficiente auditivo, persona que perdió parte de la audición leve (26 a 40 dB) a moderada (41 a 55 dB) y que debido a los residuos de audición desarrollan el portugués hablado y escrito; el Sordo, que tiene una pérdida auditiva severa (71 a 90 dB) o profunda (por encima de 91 dB) y que utilizan como primera lengua la Libras, perteneciente a la comunidad y cultura sorda.

Los sordos viven una cultura propia, llamada cultura sorda, donde frecuentan "clubs" y "asociaciones" para interactuar y charlar, noticiar informaciones y acontecimientos con otros sordos, además de crear poesías, historias y arte con su lengua.

CCBB y el trabajo educativo en accesibilidad

Este trabajo fue creado con base en el encuentro de dos educadores en el Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) de Belo Horizonte, con fines de desarrollo de acciones accesibles para el público sordo de la institución. El Centro Cultural es responsable de ofrecer y fomentar la cultura para la población en los sitios donde se inserta: Belo Horizonte, Brasilia, São Paulo y Rio de Janeiro, con programación cultural en artes visuales, patrimonio, música, teatro y cine. Por año, se reciben exposiciones temporales, algunas de gran porte y otras de mediano y pequeño porte. Este texto comunica sobre el CCBB Educativo de Belo Horizonte del año 2017, construido con programación

³² Libre traducción del portugués: "A fim de possibilitar às pessoas com deficiência viver de forma independente e participar plenamente de todos os aspectos da vida, os Estados Partes tomarão as medidas apropriadas para assegurar às pessoas com deficiência o acesso, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, ao meio físico, ao transporte, à informação e comunicação, inclusive aos sistemas e tecnologias da informação e comunicação, bem como a outros serviços e instalações abertos ao público ou de uso público, tanto na zona urbana como na rural. [...] oferecer formas de assistência humana ou animal e serviços de mediadores, incluindo guias, leitores e intérpretes profissionais da língua de sinais."

destinada a la atención al público con actividades culturales/pedagógicas siempre relacionadas a las exposiciones presentes en el edificio o sobre la historia de su patrimonio arquitectónico.

El Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) recibe este nombre por tratarse de un espacio de cultura subvencionado por una institución bancaria pública – el Banco do Brasil –, considerada el banco más grande de América Latina. El CCBB es un sitio destinado a recibir presentaciones de manifestaciones culturales diversas, de exposiciones de arte a espectáculos teatrales y conciertos, y su principal foco es mediar cultura y, con eso, construir personas más críticas y creativas. Por no tener un acervo de obras en su poder y por reunir las diversas experiencias artísticas, el CCBB se configura como una institución cultural. El término museo se diferencia, por ser un espacio de creación donde se preserva la memoria de una ciudad, de un país. Es el lugar de historias y hechos considerados importantes que permiten transitar en el tiempo. Pero en ambos, museo e institución cultural, son espacios para pensar y reflexionar sobre el pasado y presente de la sociedad, sus cuestionamientos y caminos futuros.

Las acciones dirigidas al público sordo fueron desarrolladas por dos educadores bilingües que creaban actividades performativas, cuenta cuentos, visitas dramatizadas y visitas mediadas con el objetivo de comunicar, intercambiar conocimiento y provocar reflexión en el público que se comunica a través de una lengua minoritaria.

La accesibilidad en espacios culturales infiere el desarrollo de diferenciadas estrategias de recepción. Todo el trabajo debe ser pensado para respetar a los individuos participantes de la mediación. El lenguaje predominante en los espacios culturales es la visual, lo que ya aproxima al público sordo, pero se hace necesario explorar la relación entre los instrumentos de mediación del espacio y el concepto de accesibilidad.

En ese contexto, el primer cuestionamiento que surgió en el trabajo de dichos educadores fue: ¿cuáles son las posibles miradas para el visitante sordo que accede el espacio cultural? A partir de eso, se propuso un diálogo entre el educador sordo y la educadora oyente interprete de Libras con el objetivo de relacionar los dos puntos de vista buscando conexiones, distanciamientos y respuestas para la pregunta arriba.

La mirada sorda – por Helio Neto

Antes de que fuera admitido en el Departamento de Educación del CCBB, yo era estudiante del curso de Licenciatura en Artes Visuales en la Escuela Guignard, una de las partes de la Universidad Estadual de Minas Gerais (UEMG). Como parte de la formación, fui invitado a visitar museos, galerías, exposiciones y eventos culturales para buscar las horas a ser contempladas en actividades académico-científico-culturales (AACC). En esta búsqueda, percibí que algunos eventos no tenían accesibilidad comunicacional, dificultando mi experiencia en varios espacios culturales, un prejuicio en mi formación.

En febrero de 2016, decidí irme al CCBB para visitar la exposición “Iberê Camargo – Um Trágico nos Trópicos” y me quede sorprendido que la educadora que me recibió, Dinalva Andrade, era hablante de Libras y trabajaba hace un año en este espacio cultural. Visité la exposición acompañado por ella atendido a través de accesibilidad comunicacional y me sentí acogido y satisfecho con informaciones sobre la vida del artista, características de sus obras y cuestiones que nos hicieron discutir sobre arte. Fue un momento importante no solo para mi, pero para la comunidad sorda que encontraba allí la oportunidad de integración con la institución cultural desarrollando reflexiones sobre el arte. Al final, la educadora me invitó a participar en una selección para becario en el departamento educativo. En octubre de 2016, fui admitido en el CCBB Educativo y me sentí contento en trabajar con educadores por primera vez.

El equipo de trabajo era muy respetuoso. Mi actividad era pionera en la ciudad, y necesitaba prepararme para hacer visitas mediadas a los públicos oyentes y sordos. Realicé investigaciones a través de textos, charlas con curadores y artistas ofrecidos por la institución e intercambios de información con otros educadores más experimentados, además de observar visitas mediadas realizadas por ellos. Pero luego identifiqué dificultades relacionadas con la lectura de los textos formales y filosóficos sobre el arte, a causa de la escritura portuguesa a ser la segunda lengua de las personas sordas, lo que crea problemas en la comprensión de las ideas. Para eso, las charlas con los compañeros de trabajo y con los artistas y curadores fueron importantes para esclarecer dudas y fundamentar la comprensión de la exposición.

Realicé mis primeras visitas mediadas durante la exposición "ConCiencia - Patricia Piccinini" con público el sordo y oyente que fueron acompañados por la voz de la intérprete de Libras, Dinalva Andrade. Mi sentimiento era de nerviosismo tratando de controlar mis actitudes para no fallar, pues nunca había trabajado con educativos antes. Percibí que el público sordo se quedó tranquilo y esclarecido y se interesaron en la mediación.

Las visitas mediadas con el público oyente, se realizaban principalmente con escuelas de la red pública de Belo Horizonte. Nunca sentí prejuicio por parte de los visitantes, pues quedaba contento al ver a los alumnos curiosos sobre la lengua gestual-visual, y discutía sobre la sordera y el término "mudo", ya que la mayoría de los visitantes nunca habían visto a un sordo ocupando este lugar. Y así demostraba que el sordo tiene capacidad de trabajar en actividades diversas y debe ocupar espacios de visibilidad en la sociedad. Es importante que los alumnos tengan curiosidades sobre la sordera y la lengua de signos para valorar y aprender a respetar las diferencias.

Mi presencia como educador sordo en el CCBB tuvo éxito en la comunidad sorda, pues a través de videos de divulgación de las actividades en lengua de signos facilitamos el acceso y fidelizamos público, que en todas las exposiciones venían a tener más experiencias con el arte y la educación.

Pude también realizar otras actividades educativas como la Visita Teatralizada Accesible en conjunto con la intérprete de Libras, en que personajes históricos que realizan un camino por el edificio patrimonial del CCBB compartiendo curiosidades sobre su fundación, arquitectura y la memoria de Belo Horizonte. Participé también en la acción Librario, que es un juego pedagógico e visual desarrollado para invitar al público oyente a divertirse y aprender la lengua de signos. Por fin, cree y presenté cuentacuentos relacionados a la exposición, en consonancia con la intérprete de Libras.

La mirada oyente – por Dinalva Andrade

Yo empecé a trabajar en el Centro Cultural Banco de Brasil en Belo Horizonte en 2015. En esta época, había un educador que trabajaba con accesibilidad para ciegos y personas con múltiples discapacidades y había una educadora intérprete de Libras. Pero, la institución no tenía visitas regulares del público sordo, ni ciego, solo visitaban cuando grupos de instituciones, o escuelas inclusivas eran invitados.

Las primeras visitas mediadas que hice, algunos sordos se comportaban como agentes pasivos en la experiencia, no respondían a las cuestiones presentadas, no interactuaban, parecían desear simplemente absorber las informaciones. Pero lo que estudiábamos entre nosotros del equipo de educación era diferente. Algo como lo que sugiere Bondía,

[...] el sujeto de la experiencia se define no por su actividad, sino por su pasividad, por su receptividad, por su disponibilidad, por su apertura. Se trata, sin embargo, de una pasividad anterior a la oposición entre activo y pasivo, de una pasividad hecha de

pasión, de padecimiento, de paciencia, de atención, como una receptividad primera, como una disponibilidad fundamental, como una apertura esencial. (BONDÍA, 2002: 24)

En mi opinión la mediación implica estar abierta, disponible para intercambiar informaciones, apreciar el arte y también reflexionar y cuestionar. He llegado la siguiente pregunta: ¿La visita mediada para sordos es diferenciada? ¿Se acerca más a la guiada que a la mediada?

Empecé a desarrollar actividades pensando desde el principio en la accesible al público sordo, sabiendo de su cultura y características del lenguaje, además de la cuestión visual. Percibí que la forma de los sordos de observar las obras de arte era diferenciada, son más visuales y por eso también, en su mayoría, atentos a los detalles de las imágenes, permitiendo explorar su imaginación.

Realizábamos otra actividad, llamada visita teatralizada, un recorrido desarrollado por un actor, vestido de un personaje histórico que se relacionaba con el edificio del CCBB y contaba su historia escénicamente. En esta actividad, como había educadores que ya se llevaban a cabo las visitas en portugués, cree un camino dramatizado en el lenguaje de signos. En su principio, era ofrecida sólo en Libras en caso de haber sordos, y caso no hubiera público, no se sucedía. Presenté esta actividad para grupos pre-programados de instituciones educativas de sordos, pero con visitantes espontáneos, ocurrió solo una vez: una pareja de sordos que dije que esta actividad era algo inédito y único en un espacio cultural. Afirmaron que estaban acostumbrados a viajar por Brasil y conocer sobre la accesibilidad y que nunca habían visto eso en otro lugar, ni en otro CCBB. Durante la actividad las personas pasaban y se quedaban atentas a lo que ocurría, pues era una lengua minoritaria adentrando en un centro cultural importante en Brasil.

Este artículo tiene un corte temporal en el educativo de 2017, pues fue el momento en que esta situación cambió. Fue invitado a formar parte del equipo un educador sordo, Helio Neto. En cuanto llegó, él ya comenzó a invitar a sus amigos sordos para conocer el Centro Cultural y a través de los comentarios positivos el número de visitantes sordos fue aumentando.

Inicialmente el trabajo de asociación entre Helio y yo se hacía a través del estudio de las temáticas de las exposiciones presentes en el CCBB y el intercambio de ideas sobre las posibles actividades a ser desarrolladas.

Primero pensábamos en el público sordo, creando actividades que utilizaban el cuerpo y formas de llamar aún más la atención de los visitantes como, por ejemplo, acciones teatrales en las exposiciones, siempre buscando acercar el público al arte.

Desde su llegada en el departamento educativo, Helio y yo iniciamos la creación de una visita teatralizada en lengua brasileña de signos y en portugués. El objetivo de esta nueva forma era la formación y la educación del público oyente, reconociendo la importancia de la lengua de signos. Diseminamos esa accesibilidad en otras actividades como cuentacuentos y visitas mediadas.

Helio, trabajaba con visitas mediadas para el público sordo y eso era cómodo a él, pues él estaba entre sus pares, pero la propuesta del educativo era que él también realizara visitas mediadas con oyentes para que hubiera la formación y educación del público oyente para la accesibilidad. En su primera visita mediada con un grupo de oyentes, hice la interpretación de voz. El grupo a recibir la visita estaba formado por 15 niños entre 9 y 10 años de una escuela pública de la red municipal de enseñanza de Belo Horizonte. En el principio el extrañamiento de los niños fue nítido, sus expresiones cambiaron completamente cuando Helio empezó a "mover las manos", es decir, comunicándose en lengua de signos. De repente una voz surge, ellos buscan por la voz y me encuentran, luego empiezan a mirar hacia mí, como detentora del discurso. Yo inmediatamente dirigí mi mirada sólo a la señalización de Helio, como una forma de enseñarles quién era el educador y proponente de la visita mediada. Poco a poco ellos lo entendieron. Los niños comentaban entre sí sobre él "no hablar" del educador. Al inicio de la visita Helio fue directo al punto, explicando sobre la exposición y los artistas. Después de un tiempo, una niña interrumpió y dijo: "¿Es mudo?" Yo interpreté a Helio: "¿eres mudo?" Y él respondió: "Mudo no, Sordo". Y empezó a utilizar la voz para hablar. Yo dije: "está viendo, él habla". Y siguió la visita mediada. La idea inicial de Helio era comenzar la visita como cualquier educador, sin explicarse sobre la sordera y la Libras.

Otra situación fue durante una visita mediada con dos señoras conocedoras de arte, oyentes, que se asustaron con el hecho de que dos personas estuvieran allí mediando la visita. Ellas habían solicitado la mediación, pero cuando la visita empezó, muchas personas se acercaron curiosas con esta manera aún no común de visita mediada. Estas señoras entonces se alejaron y empezaron a fingir que no estaban con nosotros. Después de un tiempo de la visita la señora me dijo: "no es él quien está diciendo todo eso, es usted, no es?" y yo respondí: "él está diciendo y yo interpreto de una lengua a otra".

Creo que este es un trabajo lento, de concientización de las personas. El arte todavía es visto por muchas personas como un producto hecho para la apreciación y entendimiento de una parcela restringida de la población, y a esta no cabe a las personas con discapacidad. El extrañamiento también viene por la falta de conocimiento de que los sordos tienen una diferencia para los oyentes, la lengua, pero todos tenemos los mismos derechos.

Tal vez sea por la dificultad de acceso que la comunidad sorda no sea un público usual del museo. En Brasil, la inclusión de personas con discapacidad en todos los ámbitos de la sociedad es reciente. Sasaki reflexiona sobre esto

La sociedad, en todas las culturas, atravesó diversas fases en lo que se refiere a las prácticas sociales. Ella comenzó practicando la exclusión social de personas que a causa de las condiciones atípicas- no le parecían pertenecer a la mayoría de la población. A continuación, desarrolló la atención secretada dentro de instituciones, pasó a la práctica de la integración social y recientemente adoptó la filosofía de la inclusión social para modificar los sistemas sociales generales. (Sasaki, 1997, p.16)

Para que las personas perciban cómo los sordos son capaces de seguir cualquier profesión es necesario luchar para que la sociedad conozca y respete la cultura sorda y la Libras. La experiencia que tuve con Helio demostró la importancia de hablar de accesibilidad junto a profesionales la dominan desde la vivencia para que así podamos salir de la idealización y caminar en el concreto.

Conclusiones:

La presencia de un educador sordo en una institución fue importante en el CCBB, principalmente en la relación con grupos de sordos para proponer reflexiones y experiencias y desarrollar las actividades y acciones culturales, pues poseen la misma identidad sorda que el educador siendo él una referencia para los sordos.

El trabajo de la accesibilidad para ser real necesita transformar a todos los implicados en el proceso. Es necesario estar unido y estar siempre probando nuevas posibilidades, dejando las dudas y angustias y alimentando la creatividad y la imaginación para desarrollarse soluciones.

En los puntos de vista presentados es perceptible diferentes miradas para la misma situación. Muchas veces el sordo no tiene conciencia de algunas actitudes del público oyente que el intérprete percibe como: preconceptos, miradas extrañas de los visitantes, incómodos.

Hoy la accesibilidad comunicacional para las personas surdas ha aumentado. Ya es posible ver intérpretes de Libras en espacios culturales, conciertos, espectáculos de teatro, conferencias, congresos y eventos públicos. Pero, todavía es sólo un porcentaje de los servicios que se realizan en lengua de signos.

En Brasil, surgieron poco a poco educadores sordos trabajando en museos, exposiciones y galerías, eso es un hecho reciente, que comenzó después de la ley de Libras surgida en 2002. Las instituciones culturales necesitan reconocer que los sordos tienen capacidad de trabajar en estos espacios culturales como educadores para atender, mediar, dialogar y compartir las informaciones sobre obras de artes y artistas para público sordo ya que comparten la misma lengua materna. También es necesario invitar más sordos y acostumbrarlos a frecuentar el espacio cultural que por tantos años no ha sido accesible a ellos.

Bibliografía:

- ABNT NBR9050. Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Associação Brasileiras de Normas Técnicas, Rio de Janeiro;ABNT, 2004.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, v. 19, p. 20-28: Campinas, 2002.
- BRASIL. Decreto-lei no. 5.296, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis no 10.048 de 8 de novembro de 2000 e no 10.098 de 19 de dezembro de 2000. Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm. Acesso em: 11 dez. 2017.
- BRASIL. Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009. Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2009/decreto/d6949.htm. Acesso em: 11 dez. 2017.
- REDONDO, Maria Cristina da F.; CARVALHO, Josefina Martins. Deficiência auditiva. . Brasília: MEC. Secretaria de Educação a Distância. Revista da Educação Especial, n. 1. Brasília: MEC/SEESP, 2000
- SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: Construindo uma sociedade para todos. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

Experiencias de Inclusión en Museos Públicos de Necochea. (Buenos Aires, Argentina)

Autora:

Águeda Caro Petersen, licenciada en Antropología con orientación Arqueología, posgrados en gestión de museos y en patrimonio cultural. Desde el 2014, coordino el Área de museos de la Municipalidad de Necochea y asesora técnica en la Comisión de preservación del patrimonio cultural y ambiental del Municipio de Necochea.

Resumen:

“Experiencias de inclusión en los Museos Públicos de Necochea” (Buenos Aires, Argentina)

La propuesta de comunicación es compartir el modo en que se incorporó la perspectiva de inclusión y accesibilidad, a través del cambio de discurso y guión museográfico y cómo a partir de esto, se generó una experiencia con personas no videntes en el Área de Museos Municipal de Necochea (Buenos Aires, Argentina).

Para tal fin, es indispensable hacer una sintética reflexión acerca del contexto a partir del cual se comenzó a trabajar en estos espacios educativo-culturales por parte dos profesionales provenientes del campo de la investigación en antropología y arqueología. Con el cambio de autoridades del año 2011, se dio una nueva situación en el municipio, se dividió la Dirección de Cultura y los Museos pasaron a formar parte de la Dirección General de Educación. En este contexto, un profesional formado como becario doctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) (Mariano Colombo), comenzó a desempeñarse como director del Museo de Ciencias Naturales primero y como director del Área de Museos después. Asimismo, otra profesional (Águeda Caro Petersen), asumió el cargo de coordinadora del Área de Museos. En este contexto, los museos municipales de la ciudad comenzaron a participar de la profesionalización que está ocurriendo en estos espacios en los últimos años en Argentina. En este sentido, para poder ocupar de forma profesional la gestión de los espacios públicos mencionados, se recurrió a diversas herramientas que plantean los modelos museísticos actuales, tales como las experiencias interactivas, el contexto participativo, el diálogo con diversos agentes sociales y la inclusión de categorías culturales invisibilizadas en los guiones museográficos tradicionales (por ejemplo: los grupos de edad, los diversos géneros y las personas con capacidades diferentes). En los comienzos de la gestión, se elaboró un plan de manejo del Área y se estableció un nuevo discurso y guión museográfico para ambos museos que conforman el área (Museo Histórico Regional con su Archivo Histórico y Museo de Ciencias Naturales).

La presente comunicación pretende enfocarse principalmente en el Museo Histórico Regional, específicamente en la realización de dos salas de exposición permanente sobre los primeros grupos humanos que habitaron la región pampeana de la provincia de Buenos Aires. Ambas se orientaron hacia todo público, pero con especial énfasis en la inclusión de personas con disminución visual. El proyecto de diseño, realización y montaje fue posible gracias al financiamiento otorgado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Provincia de Buenos Aires. Ambas salas disponen de sectores en los que se pueden tocar réplicas de materiales arqueológicos, etnohistóricos, se elaboraron dispositivos centrados en el olfato, se confeccionó un guión con sistema Braille, mapas en relieve y por último, los contenidos se encuentran disponibles en formato audible a los cuales se accede a través de auriculares. En estas salas, se realizó una experiencia con personas con disminución visual con el objetivo de reflexionar y debatir los contenidos y propuestas con el firme compromiso de modificar y/o reemplazar las estrategias inclusivas planteadas.

Objetivos:

En esta presentación, el objetivo general es difundir las estrategias y distintas acciones y producciones materiales llevadas a cabo en los últimos cinco años en el área de Museos Necochea. La propuesta actual de gestión en los museos públicos que conforman dicha área, se enmarca en un nuevo guión presentado en 2012 e implementado en los últimos años para la creación de los museos públicos como espacios sociales accesibles para toda la comunidad. En esta comunicación en particular se compartirá la primera experiencia en los Museos públicos de Necochea de gestión y constitución de dos salas inclusivas para personas con disminución visual, que pone de relieve la complejidad de las poblaciones originarias en la región pampeana de la provincia de Buenos Aires, Argentina.

Explicación:

Desde el año 2012 se inició un cambio en la gestión de los museos pertenecientes al Área de Museos de la Municipalidad de Necochea. El mismo estuvo relacionado a la incorporación de profesionales provenientes del campo de la investigación en antropología y arqueología, para el desarrollo de tareas de gestión y administración de la institución. Inicialmente, se elaboró un plan de manejo y gestión del Área y se estableció un nuevo discurso y guión museográfico para ambos museos. De esta manera, las dos instituciones contarían con líneas comunes en torno a la conservación de su patrimonio, actividades de comunicación, propuestas educativas, y orientación de las muestras y exposiciones. En este sentido, pensamos a los museos como espacios de diálogo y reflexión sobre las problemáticas sociales y ambientales, pasadas y

presentes, antes que instituciones con un discurso normalizador de las memorias e identidades. Particularmente el Museo Histórico Regional no contaba con un guión formalmente establecido, es decir argumentado y luego materializado a partir de exhibiciones organizadas en el espacio, según los ambientes del edificio; sino que estas se montaban en torno a temáticas diversas y sin conexión aparente.

En este contexto general, se concretiza la realización de dos salas de exposición permanente sobre los primeros grupos humanos que habitaron la región pampeana, emplazadas en el Museo Histórico Regional de Necochea (MHR). Ambas salas se orientaron hacia todo público, pero con especial énfasis en la inclusión de personas con disminución visual. El proyecto de diseño, realización y montaje de dichas salas fue posible gracias al financiamiento otorgado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Provincia de Buenos Aires, mediante el Concurso de Ideas-Proyecto para la Promoción de la Cultura Científica. Las salas de exposición permanente sobre las poblaciones originarias de la región pampeana fueron emplazadas en un Museo Histórico Regional (MHR), de carácter municipal, público y gratuito, con una extensión temporal que abarca desde los primeros indicios del poblamiento humano en la región, hace 14.000 años, hasta la actualidad, incluyendo una escala espacial de nivel regional que abarca a la pampa húmeda y basadas en datos científicos provenientes de la arqueología, arqueología histórica, etnohistoria, historia y antropología social, según los aspectos específicos a desarrollar en los distintos segmentos de las salas. En términos generales, el objetivo general fue Incluir el pasado aborigen en el marco del discurso museográfico total del MHR, teniendo en cuenta el componente étnico, específicamente a los pueblos originarios, como un factor más en la complejidad poblacional de la región pampeana de la provincia de Buenos Aires.

Varios ejes fueron considerados, entre ellos, situar al visitante en un contexto espacio-cultural correspondiente a la vida doméstica de los habitantes originarios, por esto se recreó un ambiente/espacio de vida doméstica de los habitantes de la llanura pampeana durante el Holoceno tardío (unos 2.000 años de antigüedad aproximadamente) a partir de la reproducción situacional de un toldo y los utensilios de la vida doméstica. Por otro lado, brindar información normalmente requerida por docentes y escolares que trabajan la temática de los pueblos originarios, tales como: modo de vida, organización social, creencias, panorama étnico de la pampa húmeda hacia la conquista europea.

En el marco de estos puntos planteados, se desarrollaron infografías específicas, muestra de artefactos originales y reproducciones, uso de artefactos, desarrollo de mapas sobre la dinámica del poblamiento. el otro eje importante fue humanizar y

complejizar el pasado indígena y para tal fin la estrategia considerada fue desarrollar el arte, la simbología y las relaciones sociales de los pueblos originarios durante el pasado prehispánico considerando en el tratamiento de las culturas, las perspectivas de género y edad. También, establecer la presencia en la actualidad de las comunidades indígenas en el contexto social actual de la ciudad de Necochea y su distrito, así como su relación con el resto del guión del museo. Generando un recorrido infográfico específico desde el período de contacto hispano-indígena hasta la actualidad. A ello se sumará la realización de una producción audiovisual, presente en forma permanente en las salas, mediante un T.V., sobre personas de la ciudad con diversa descendencia. Por último y fundamental fue establecer un discurso expositivo accesible a personas con disminución visual, con el tratamiento de las temáticas mencionadas previamente, desde una perspectiva vivencial, interactiva y multisensorial, de modo que no se requiera de la vista para acceder a la información (entre otras, dispositivos de audio, juegos de tacto, objetos para manipular y utilizar, dispositivos olfativos, mapas y líneas de tiempo táctiles). De esta manera el recorrido del Museo Histórico Regional actualmente comienza con el primer poblamiento humano de la región, unos 14.000 años atrás, y permite un acercamiento a las transformaciones culturales sufridas por los grupos étnicos a lo largo del tiempo (en especial luego de la conquista europea de los territorios), para finalizar en el momento actual, con la finalidad de incluir tales culturas como un componente más en la configuración social de la región. De esta forma, las subsiguientes salas del MHR, mucho más cercanas en el tiempo (como por ejemplo Sala de la Vida Rural), se encontrarán vinculadas con la historia inicial del poblamiento pampeano. Específicamente en cuanto a las salas de exposición, en una de ellas, como ya se mencionó previamente, se decidió realizar una réplica de un contexto de vida doméstica, de aproximadamente 2.000 años de antigüedad, a partir de una reproducción de un toldo pampeano de verano, con sus objetos de uso cotidiano, a fines de generar un ambiente que permita contextualizar a los visitantes en el marco de la vida diaria de una familia de habitantes del pasado. La réplica del toldo se conecta con la segunda sala, en la que se diseñó una estructura que soporte infografías y objetos de exposición sobre las temáticas de la vida doméstica, el arte y la simbología de los pueblos originarios, el contacto con los conquistadores europeos y la actualidad de las comunidades aborígenes, así como también una línea de tiempo que permita comprender los distintos momentos históricos que se incluyen en la sala. En una última etapa, las salas fueron el marco para una experiencia con personas con disminución visual. Esta experiencia fue registrada y debatida con las personas involucradas y los resultados aún están siendo trabajados/reflexionados. El objetivo final de esta propuesta es la de mejorar y/o potenciar la experiencia de las primeras dos salas inclusivas en el Museo Histórico regional.

Conclusiones:

La inauguración de estos dos espacios se realizó en diciembre de 2017, con lo cual la experiencialización de dichas salas recién comienza. Sin embargo, consideramos desde el equipo directivo del Área de Museos Necochea, que el guión, diseño y montaje de salas inclusivas no necesariamente asegura su uso, ya que la situación actual queda lejos de ser ideal, por ende compartimos la necesidad de propiciar acciones en materia de normas de accesibilidad, en países como Argentina, tanto en museos privados como en museos públicos. Particularmente, en los museos públicos y municipales en donde la comunidad que los contiene ha generado vínculos profundos con ellos y su memoria colectiva. Estas redes sociales podrían ser el vehículo para la implementación de políticas y estrategias de accesibilidad en espacios en los cuales la comunidad participa desde los inicios de estas instituciones culturales en la ciudad de Necochea.

Bibliografía:

- Aparicio, M. y Martínez Navarro, E. 2017. Accesibilidad universal: sentido normativo e implicaciones en la educación y la práctica profesional". Revista Española de Discapacidad, 5 (I): 25-41.
- Álvarez de Morales Mercado C. La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica Revista de Estudios Jurídicos nº 13/2013 (Segunda Época). Universidad de Jaén (España)
- Landini F., González Cowes V., D'Amore E. 2014. Hacia un marco conceptual para repensar la accesibilidad cultural. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, 30(2):231-244.
- Payà Rico A. 2010. Políticas de educación inclusiva en América Latina. Propuestas, realidades y retos de futuro. Revista de Educación inclusiva VO L. 3, N. ° 2. Pp. 125-142
- Exposicions accessibles Criteris per eliminar les barreres de la comunicació i facilitar l'accés als continguts. Ajuntament de Barcelona

Todo el arte es contemporáneo. Plan de renovación y cambio del museo de Navarra

Autora:

Marta Arriola Rodríguez

Licenciada en Historia del Arte y Master en Gestión Cultural y de Ocio, es Técnico Superior de Museos en el Museo de Navarra, (Pamplona) desde el año 2013, donde desempeña labores como responsable del área de Didáctica y Difusión y gestión de la colección de arte contemporáneo del mismo.

Resumen:

Los cambios producidos en las últimas décadas en todos los ámbitos también han afectado a las instituciones museísticas que deben repensar su función y adaptarse a los nuevos comportamientos y demandas de la sociedad y a sus hábitos de consumo cultural. Y esto enlaza directamente en cómo los museos dan acceso a sus contenidos. La base del museo es servir a la sociedad, por lo tanto, los cambios que vive ahora esta sociedad deben ser tenidos en cuenta en todos nuestros proyectos y planteamientos, ya sean museológicos, museográficos o educativos.

Si el museo conserva, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial, también debemos preguntarnos cuál es ese patrimonio, ese contenido que lo caracteriza y en base a ello redimensionar la función, la misión y la comunicación de nuestro museo haciéndolo accesible para todos los públicos.

En este proceso de cambio el Museo de Navarra, atento a la realidad en la que se inscribe, atenderá a la ciudadanía más cercana, al patrimonio cultural de Navarra y a la creación artística navarra, pero también se presentará como un equipamiento atractivo para los públicos foráneos, nacional e internacional, con un catálogo de contenidos basado en el patrimonio cultural, en la creación, en la mediación y en la educación.

Por todo ello, el Museo de Navarra ha iniciado este proceso de renovación global, que pretende afectar a sus instalaciones, a sus contenidos y a sus estrategias de comunicación y mediación. Un proyecto que se va a acometer en distintas fases, iniciándose en 2018 con la renovación de parte de la exposición permanente que contiene fondos de los siglos XIX, XX y XXI y que bajo el lema "Todo el arte es contemporáneo" es el punto de partida para que en un futuro cercano, el Museo de Navarra se convierta en el centro amable, actual e inclusivo que quiere y debe ser.

Objetivos:

Los objetivos de esta renovación en el Museo de Navarra son:

- Ser un centro de referencia del patrimonio cultural de Navarra como museo participativo y en red en el que estén presentes los diferentes agentes sociales, culturales y artísticos.
- Mejorar su edificio e instalaciones con criterios de sostenibilidad, accesibilidad e inclusividad. Esto permitirá una mejor conservación de sus colecciones, un buen ambiente de trabajo, proporcionar servicios culturales de calidad y que la experiencia de la visita se confortable y enriquecedora.
- Aumentar el conocimiento de sus colecciones mediante la colaboración con los investigadores y la participación en redes y grupos de difusión del conocimiento.
- Difundir sus colecciones a través de plataformas digitales para ponerlas a disposición de toda la ciudadanía.
- Ofrecer una exposición permanente atractiva y estimulante, que atraiga el interés de los públicos y les proporcione una experiencia vivencial, no sólo intelectual sino también sensible.
- Convertir el Museo en un espacio de diálogo, en un lugar donde no sólo se exponen obras, sino donde también ocurren cosas, mediante una programación cultural coherente y complementaria de sus colecciones, pero que también atienda a las necesidades patrimoniales, creativas y sociales de la comunidad en la que se inscribe. Una programación que ofrezca propuestas en las que se participe, reflexione, opine, divierta...
- Actualizar sus colecciones, sus exposiciones y programas de una manera dinámica y constantemente renovada para dar cabida a todos los ámbitos del patrimonio, a las diferentes expresiones de creación artística, a las miradas y lecturas variadas y transversales, pudiendo llegar así a públicos con distintos intereses, formación y circunstancias personales y sociales.

Explicación:

El Museo de Navarra es la primera institución museística de la Comunidad Foral. Su carácter general y su ambición le obligan a ser el Museo de referencia para facilitar el acercamiento de la ciudadanía al arte y el patrimonio cultural de Navarra. Navarra tuvo pronto la aspiración de contener en un museo lo más significativo de su historia, su arte y su patrimonio cultural. Desde su creación en 1844, la Comisión de Monumentos históricos artísticos de Navarra comenzó a reunir las piezas más significativas con la intención de conservarlas en un futuro museo provincial de arte y antigüedades que

finalmente se inauguró en Pamplona, en 1910, bajo la denominación de Museo Artístico-Arqueológico de Navarra. Este es el origen del actual Museo de Navarra, un museo general, de carácter global tanto en lo cronológico como en lo temático. Custodia, colecciona y exhibe fondos artísticos y culturales relacionados con Navarra desde la Prehistoria al siglo XXI.

Desde estos inicios hace ya más de cien años, el Museo de Navarra ha pasado por diferentes etapas que le han permitido irse renovando y actualizando para intentar ser en cada momento una institución acorde a su tiempo. A veces incluso, siendo pionera en su ámbito, ya que con la gran reforma acometida a finales de la década de los 80, que tras tres años de obras transformó el museo original en el que es hoy, se convirtió en el primer museo provincial en acometer una modernización integral.

Pero ya no estamos en los 90. Como decíamos al principio los cambios sociales, culturales, tecnológicos... producidos en los últimos años nos hacen cuestionarnos una vez más qué estamos haciendo, cómo lo hacemos y para quién. Y tras esta reflexión común y conjunta durante un proceso participativo llevado a cabo por todo el equipo del Servicio de Museos del Gobierno de Navarra en coordinación con la Dirección General de Cultura – Institución Príncipe de Viana, el Museo de Navarra inicia el Plan de Renovación y Cambio.

En este plan, se prevén varias líneas de actuación que van a afectar al edificio, colecciones, exposiciones, programación cultural, mediación, educación, públicos y comunicación, entendiendo que el cambio y la renovación tiene que llegar a todas las áreas del museo.

Para comenzar este proceso que está previsto concluir en 2020 se ha elaborado el proyecto “Todo el arte es contemporáneo”, punto de partida que se materializa en la renovación de las salas de exposición permanente que contienen fondos de arte contemporáneo y que pretende, no solo ser una innovación museográfica, sino además, el arranque de esta nueva concepción de contenidos.

Es el inicio de la **renovación** que pretende:

Respecto a la exposición permanente

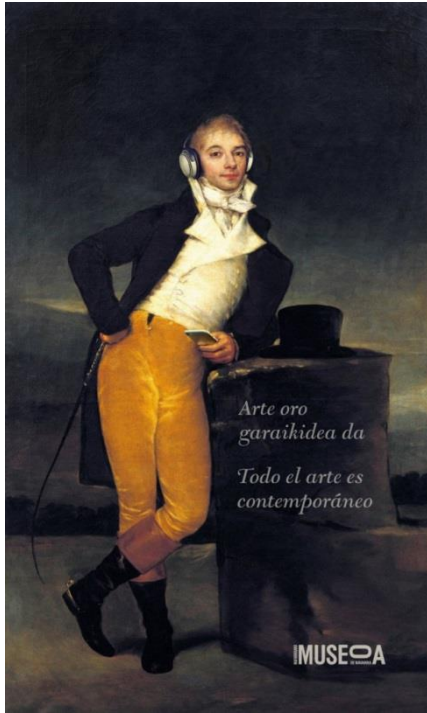
El objetivo de la nueva programación y disposición de la colección permanente del Museo de Navarra es la actualización y renovación de su presentación museográfica, mediante la incorporación de piezas, pero también de nuevos contenidos, discursos, lecturas y recorridos en torno a ellas.

Se trabajará según el siguiente plan de trabajo a tres años:

- 2018. Renovación de las salas y del modo de presentar el arte contemporáneo. Proyecto “Todo el arte es contemporáneo”
- 2019. Apertura de una sala dedicada a la moneda navarra. Renovación de las salas de época moderna.

- 2020. Renovación de las salas de romanización conforme a las nuevas e importantes investigaciones arqueológicas realizadas en años recientes.

Proyecto “Todo el arte es contemporáneo”



Retrato del Marqués de San Adrián, realizado por Francisco de Goya en 1804. Es una de las obras destacadas de la colección del Museo de Navarra. Se ha utilizado su imagen “tuneada” para difundir el proyecto de renovación, como símbolo de un cambio que va a afectar de manera global a todo el museo. ©KEN. Museo de Navarra.

Este proyecto pretende solventar la necesidad de renovar y aumentar los fondos de arte contemporáneo que actualmente se presentan en las salas del museo, pero es muy importante resaltar que no es un simple cambio de contenidos presentado con una solución museográfica actualizada, sino que sobre todo, aspira a ser el germen del cambio de concepción de los discursos actuales y a convertirse en el lema que dirija y acompañe toda la acción generada desde el Museo.

Para ello se va a intervenir además de en las salas dedicadas propiamente a ello, en otras del museo que contienen obra de otras épocas.

Se propone revisable para cinco años (2018-2022), intentando dejar atrás el concepto algo obsoleto y muy estático de “exposición permanente” sustituyéndolo por el de “exposición de larga duración”. Hemos tomado mucha conciencia de que vivimos en una sociedad en continuo avance y cambio y que el museo, como parte de esa sociedad que es, también debe avanzar y cambiar. Cinco años parece un periodo suficiente para que el proyecto se consolide, se evalúe y sea disfrutado por nuestros públicos y a la

vez, no excesivo para que permita volverse a actualizar con las necesidades que surjan en ese futuro cercano.

Partimos de que **el arte es comunicación**, y como tal, es un vehículo utilizado por artistas de todas las disciplinas para expresar los intereses, las preguntas, los miedos, las ilusiones, las reivindicaciones, los sentimientos tanto individuales como comunitarios de los hombres y mujeres de su tiempo.

El arte hace que nos hagamos preguntas, aunque no siempre encontremos las respuestas, y por eso, a veces no es entendido por la sociedad contemporánea que lo contempla. Y esto no sólo ocurre en el siglo XXI, siempre ha pasado a lo largo de la historia.

Este es el planteamiento de que **el arte siempre ha sido y es contemporáneo**. Y con esta premisa el Museo de Navarra incorpora el concepto “contemporáneo” a toda la exposición permanente, buscando el diálogo entre artistas y obras de momentos diferentes. Se propone romper el discurso cronológico que desde hace casi treinta años y hasta ahora ordena los fondos del Museo introduciendo obras de época contemporánea en salas de épocas anteriores. De ese modo se pueden recorrer los grandes asuntos que interesan a las personas: la muerte y la vida, lo social, la salud, la identidad, el cuerpo y la mente, etc. Es decir, recorridos transversales con temas de carácter universal que se repiten a lo largo de la Historia del Arte.

Ponemos un ejemplo:



©KEN. Museo de Navarra.

La imagen muestra parte de un posible diseño para la incorporación de una pintura de 1957 en la sala de los capiteles románicos procedentes de la catedral de Pamplona. Esta obra, “Las artes”, firmada por Pedro Lozano de Sotés, debe atribuirse realmente a Francis Bartolozzi, también artista y además su mujer, poniendo de manifiesto esa colaboración casi siempre soterrada de la mujer que suele darse en las parejas de artistas.

Tanto los capiteles como la pintura son arte de su tiempo que a las personas de ese momento que lo contemplan asombra, cautiva, sorprende, emociona... En la Pamplona del siglo XII la obra del artista románico innovó en sus formas y significados y en la del

siglo XX, la pintura de esta pareja trajo las formas nuevas de un lenguaje plástico poco conocido en esta tierra. Atisbos de modernidad en un panorama cultural aún muy anclado en la tradición y que reinterpreta símbolos atemporales, casi eternos (la luna y el sol, el libro y la música, que también encontramos en los capiteles) en una alegoría de las artes tan clásica como moderna.

Asimismo, en las salas propiamente dichas de arte contemporáneo se quiere mostrar el arte contemporáneo navarro de manera diacrónica, superando el tradicional esquema cronológico y generacional, presentando las obras en su contexto social, político, cultural, económico... y que incluyan disciplinas artísticas actuales que hasta ahora no han tenido cabida en la exposición permanente del Museo de Navarra, como pueden ser, por ejemplo: la videocreación o la performance.

Se ganan espacios hasta ahora destinados a la mera exposición de obras de otras épocas para dedicarlas a la creación artística y a los proyectos comisariales liderados por los propios artistas. Estas intervenciones supondrán relecturas de la colección del Museo y afectarán a:

- Capilla del Museo. Actualmente contiene obra religiosa del siglo XVI que a partir de ahora va a convivir con la intervención artística encargada a un/a artista en activo para un periodo de un año.
- Sala 3.8. Va a ser “ocupada” por el proyecto de un/a artista emergente seleccionado en convocatoria.
- Sala 4.1. También por periodos de un año se van a desarrollar diferentes proyectos comisariales sobre la colección fotográfica del Museo, respondiendo a una demanda de la sociedad que sabe de la numerosa e interesante fototeca pero que hasta ahora es prácticamente invisible.

La incorporación de la comunidad artística al Museo va a ser su sello distintivo. El Museo no debe ser un mero receptor, también tiene que ser productor.

Se trabajará con la comunidad artística de Navarra para la creación de un programa propio del Museo que integre:

- Exposiciones monográficas y colectivas.
- Proyectos curatoriales.
- Actividades de mediación y didácticas.
- Talleres y cursos de formación.
- Residencias (una posibilidad para la sala 3.8.)

La renovación de la exposición de arte contemporáneo incluirá la creación de un programa cultural propio anual, en relación a sus contenidos, en un formato expandido y holístico.

Respecto a la mediación

La exposición tendrá su propio programa de mediación, que definirá los soportes y actividades a realizar, y estará dirigida a públicos diversos, tratando de ser accesible para todos ellos.

El Museo debe mirar hacia el exterior, debe relacionarse con su entorno pero a la vez tiene que convertirse en un espacio de interés para todos los públicos. La mediación tenderá a crear un museo “abierto y actual”. Estas actividades trascenderán el propio museo para conseguir que se convierta en foco de interés.

Se diseñarán unos programas de mediación permanentes y otros ocasionales en torno a épocas vacacionales, eventos concretos o programas temporales. Se insertarán en un programa anual de mediación que tendrá unos objetivos y unas acciones generales, y otros específicos de cada programa o actividad.

El objetivo de este programa de mediación será que la visita al Museo sea una experiencia gratificante y significativa para todo el público.

Se buscará la interacción con el público y el trabajo en red con agentes, contexto y comunidad educativa.

La mediación atenderá a diferentes perfiles de público que ya se acercan o que se pretende atraer al Museo:

- profesional y artístico
- investigador
- estudiantes y profesores
- turistas
- vecindario de proximidad (del Casco Viejo de Pamplona, donde se ubica el Museo)

Se promoverán acciones inclusivas para públicos diversos.

Se buscarán nuevas formas de relación con los públicos que les ayuden a aprender y disfrutar de los programas y actividades, así como ofrecer vías de comunicación más cercanas.

La coordinación de este programa será competencia del equipo del Museo, y será desarrollado por personal especializado. La colaboración con el grupo de investigación EDARTE de la Universidad Pública de Navarra será fundamental. Con este grupo se realizó en el año 2016 el Seminario-Taller de Formación “*Museos y públicos: dilemas y experiencias*” y ayudó a detectar las carencias que a nivel de mediación presenta el Museo de Navarra. Se pensará en dar forma a una colaboración de continuidad entre el Museo y este grupo, a través de prácticas curriculares, contratos OTRI, convenios u otras fórmulas.

La exposición permanente incorporará soportes expositivos y de mediación de distintos formatos y no presentes hasta ahora, facilitando recursos interpretativos que mejoren la

experiencia que quien visita el Museo de Navarra, creando conexiones no solo intelectuales, sino sobre todo, vivenciales y emocionales. En la búsqueda de una visita personal, no lineal, que produzca sensaciones y alternativas diferentes, también se van a habilitar espacios de descanso, de mediación e información a lo largo del recorrido del Museo, en los descansillos de cada planta.

Respecto a las exposiciones temporales

La programación temporal se llevará a cabo a través de proyectos curatoriales mayoritariamente de ámbito navarro en cuanto a las temáticas, aunque incorporando también proyectos, tanto artísticos como comisariales, de alcance nacional o internacional.

El concepto de “navarro” aplicado a los temas y artistas será aplicado con un criterio más amplio que el puramente territorial. La programación temporal combinará miradas estéticas de dentro con las de fuera, y será entendida como una oportunidad para que lo de dentro se entienda mejor y se dimensione correctamente.

El objetivo será complementar el contenido del museo con propuestas renovadoras y de amplio interés.

Se elaborará un plan anual de exposiciones temporales que incorpore y tenga en cuenta a partir de 2018 la programación de los tres espacios dinámicos de la nueva exposición permanente que se dedicarán a proyectos comisariales de duración anual. Esta nueva faceta obligará a un replanteamiento del plan anual de exposiciones temporales, en cuanto a utilización de los espacios, recursos, formatos y contenidos.

Las líneas de actuación de estas exposiciones en los espacios hasta ahora dedicados a ellos como complementarias a la colección dentro de los siguientes campos de interés:

- Monográficas y colectivas de artistas.
- Colectivas de periodos, escuelas o hitos históricos.
- Colectivas temáticas.
- Disciplinas o formatos artísticos al margen de la plástica poco o nada representados en la exposición temporal: videocreación, fotografía, cine, acciones performativas, artes gráficas, artes decorativas, textiles, etc.
- Otros ámbitos del Patrimonio Cultural: Arqueología, Etnografía, Numismática, Patrimonio Inmaterial, Historia, Restauración etc. El Museo de Navarra es la ventana del Patrimonio Cultural, cuya visibilidad depende en gran medida de que el Museo apueste por incluir en su programación periódicamente este tipo de contenidos.

Utilización de la exposición permanente para incorporar propuestas temporales. Se procurará incluir en los proyectos esta línea de trabajo que suponga una intervención de relectura y diálogo con la muestra permanente.

Proyecto colaborativo bienal con la Fundación Museo Jorge Oteiza y el Centro de Arte Contemporáneo de Huarte. Entre 2018-2019 se trabajará a nivel de investigación sobre las relaciones e influencias entre Navarra y la facultad de Bellas Artes de Bilbao. Desde el proyecto comisarial, se pondrá el foco en las formas de transmisión del conocimiento entre artistas, de profesores a artista, desde la academia, la Universidad y el taller. A partir de 2020, se reflexionará sobre este programa colaborativo para decidir sobre su continuidad, cambios en formato, colaboradores, periodicidad, etc.

Se mantendrá un equilibrio en la programación temporal entre los distintos ámbitos abordados, así como a la incorporación de autoras y comisarias a los proyectos.

Cada proyecto expositivo tendrá sus líneas propias de programación cultural, mediación y comunicación.

La programación se decidirá en el ámbito del equipo del Museo y se presentará a comienzos de cada año (mes de febrero). La presentación podrá ser del total de la programación o por trimestres, incluso parcial si no todos los eventos están cerrados.

Conclusiones:

El Museo de Navarra se encuentra en un proceso de renovación y cambio para adaptarse a los nuevos públicos y necesidades actuales. Este cambio afecta no sólo al espacio arquitectónico en el que se desarrolla sino también a su contenido, programación, actividades, comunicación, relaciones, seguridad y accesibilidad... Se trata del hacer del Museo un lugar habitable para que su visita se convierta en una experiencia vivencial que trascienda lo meramente sensorial.

Estos cambios se implementarán de manera gradual en relación a las prioridades y recursos. Un paso importante será la redacción del Plan Museológico que establezca la misión, visión y estrategia del Museo de Navarra en sus diferentes áreas, así como de una planificación anual (Plan Director a cinco años) que marque las prioridades y acciones a desarrollar.

Bibliografía:

Esta comunicación se ha elaborado en base a los siguientes documentos:

- Proyecto de renovación de la exposición permanente del Museo de Navarra: "Todo el arte es contemporáneo", de 28/12/2017. Redactado por Mercedes Jover Hernando, Marta Arriola Rodríguez e Iñaki Urricelqui Pacho.
- Documento para la sesión de retorno del proceso de participación interno del equipo técnico del Servicio de Museos, de 22/03/2018.

Llengua de signes als museus: aproximació a la realitat barcelonina i propostes de canvi

Autores:

Anna M^a Adelantado Esteban: Intèrpret de Llengua de Signes. Estudiant del Grau de Mestra d'Educació Primària.

Carla Escarrà Pérez: Intèrpret de Llengua de Signes i Antropòloga. Actualment es dedica al món de la restauració des d'una vessant cooperativista.

Irina Domènech Sanuy: Intèrpret de Llengua de Signes. Es dedica a l'àmbit del lleure infantil, ballarina i professora de dansa.

Noemí Tomé Puerta: Educadora social, actualment cursant el màster de Dificultats de l'Aprenentatge i Trastorns del Llenguatge. Es dedica a projectes d'inserció laboral i de vida independent per a persones amb diversitat funcional.

Sara Fernández Ramos: Intèrpret de Llengua de Signes. Estudiant de tècnic auxiliar d'infermeria i Història de l'Art. Es dedica a l'educació infantil.

Resum:

Barcelona, capital que actualment es ven a nivell mundial pel seu gran interès cultural és, a grans trets, una ciutat poc accessible

La missió principal del nostre comunicat és la de reforçar i recolzar l'habitació de la diversitat funcional als museus de Barcelona, concretament la de la diversitat auditiva que té com a llengua principal la Llengua de Signes Catalana. Ens centrem principalment en la concepció dels continguts i quines transformacions considerem oportunes per caminar cap a una museologia accessible i inclusiva.

D'una banda, i de manera transversal, exposem el nostre marc teòric al voltant de la diversitat humana, la diversitat cultural i l'estil de comunicació. Defensant així un model d'accessibilitat en llengua de signes, més col·lectiu i humà.

D'altre banda, i per mitjà d'una crítica constructiva, analitzem quina és la situació actual als museus barcelonins gestionats per l'ICUB, ja sigui els que pròpiament en tenen la gestió, els que tenen col·leccions municipals o els que són centres d'exposicions gestionats pel mateix.

Amb aquest finalitat, reflexionem al voltant de l'accessibilitat autònoma i equitativa per a les persones sordes signants. I ho analitzem tant des dels continguts que ens trobem en les diferents pàgines webs informatives del museu, com dels continguts propis dins els museus. Denunciem les barreres amb les quals es troba la persona sorda signant.

Així mateix, i amb aquest objectiu, analitzem les diferents legislacions i normatives respecte a l'obligació i el reconeixement per a l'accés a la cultura de les persones sordes signants, des de les normatives europees fins les barcelonines passant per les espanyoles i les catalanes, i des de dues vessants: la cultural minoritària amb una llengua pròpia, i per tant des de normatives generalistes, i la vessant funcional, i per tant amb normatives especialitzades.

A més, reflexionem entorn a un projecte pioner que actualment s'està executant en el nostre territori i que desconeixem el motiu pel qual no s'està aplicant a nivell municipal. Arran de tot això, ens preguntem sobre el model d'accessibilitat més òptim, i la visibilització i normalització d'alternatives de comunicació no hegemòniques en la societat normo-oient. Reflexionem al voltant dels recursos museogràfics i què comporten aquests; si cal potenciar els productes de suport fent èmfasi en la independència de la persona sorda signant, o bé potenciar els suports personals — intèrpret de llengua de signes o guia educador/a amb llengua de signes— emfatitzant la interdependència, doncs qüestionem les visites adaptades.

Per concloure el comunicat, presentem un projecte que vam fer anys enrere. Una signo-guia i les pautes de treball per la creació d'aquesta: els objectius, l'equip de treball, l'anàlisi de la Llengua de signes catalana i l'adaptació a les tecnologies. Per tal d'exemplificar-ho, a l'annex trobem un petit projecte d'adaptació d'una part de l'àudio-guia del Museu Història de Barcelona (MUHBA)-plaça del Rei.

Sorprenentment, i gràcies a la recerca feta per aquest comunicat, hem descobert que un projecte igual s'està duent a terme en el territori català. Aquest fet recolza encara més el sentit i el significat del nostre comunicat.

Objectius:

En aquesta comunicació reflexionem al voltant de l'accessibilitat autònoma i equitativa per a les persones sordes en l'àmbit museístic.

A través de les diferents legislacions i normatives respecte a l'obligació i el reconeixement normatiu per l'accés a la cultura de les persones sordes signants, des de les europees fins a les barcelonines, passant per les espanyoles i les catalanes, fem un petit anàlisi sobre el terreny de la situació actual dels museus barcelonins gestionats per l'Institut de Cultura de Barcelona (ICUB)³³, ja sigui els que en tenen la gestió pròpiament,

³³Museu del disseny de Barcelona; Museu de Frederic Marès; El Born: centre de cultura i memòria; Castell de Montjuïc; Reial Monestir de Santa Maria de Pedralbes; Museu d'Història de Barcelona; Museu de Cultures del Món; Museu Etnològic de Barcelona; Museu Picasso; Museu de la Música; Museu de les Ciències Naturals de Barcelona; Virreina Centre de la Imatge; La Capella; Centre d'Art Contemporari Fabra i Coats i l'Arxiu Fotogràfic de Barcelona.

els que tenen col·leccions municipals o els que són centres d'exposicions gestionats per el mateix.

A partir d'aquí, ens preguntem sobre el model d'accessibilitat més òptim, i la visibilització i normalització d'alternatives de comunicació no hegemòniques en la societat normo-oient.

Per últim, presentem un projecte de signo-guia i les pautes de treball per la creació d'aquesta: els objectius, l'equip de treball, l'anàlisi de la Llengua de signes catalana³⁴ i l'adaptació a les tecnologies. Per tal d'exemplificar-ho, a l'annex trobarem un petit projecte d'adaptació d'una part de l'àudio-guia del Museu Història de Barcelona (MUHBA)-plaça del Rei.

Explicació de la comunicació:

Context i anàlisi: legislació i execució. Cap a quin model d'accessibilitat avancem?

La persona sorda signant, degut a la diversitat funcional auditiva es comunica amb una llengua gestual-visual. Aquesta, en contraposició de l'hegemònica audio-oral, té la particularitat i la riquesa de formar part de la diversitat cultural, en tant que és usuària d'una llengua pròpia, la llengua de signes, símbol identitari per excel·lència de la comunitat i/o cultura sorda³⁵.

La comunitat sorda és caracteritzada, entre d'altres, per la heterogeneïtat tant en el grau de sordesa³⁶ així com si aquesta ha esdevingut abans de l'aprenentatge de la llengua oral—perlocutiva— o després —postlocutiva—. D'això dependrà, entre molts altres factors (familiars, educacionals, context socioeconòmic, restes auditives, etc.), de la seva relació amb la llengua oral: la comprensió de la lectura labial i de la lectoescriptura. Entrant ja en termes propis de la Comunitat Sorda, la persona sorda signant té reconeguda per llei la seva llengua pròpia. Al territori català observem que és reconeguda per la Llei 17/2010, de 3 de juny de la llengua de signes catalana:

[...] La Recomanació 1598 de l'Assemblea Parlamentària del Consell d'Europa[...] reconeix el valor de les llengües de signes com a expressió de la

³⁴A partir d'ara LSC quan ens referim concretament a la llengua de signes catalana, i LS quan ens referim al general de les llengües de signes.

³⁵[...] la comunidad socialmente compleja, con sus propias creencias, normas y valores, cuyas huellas se pueden seguir a través del tiempo histórico. Las pugnas internas dentro de la cultura también parecen formar patrones coherentes y dinámicas en continua evolución. Estos rasgos, junto con características culturales tales como la endogamia, más la indicación de que cualquier grupo con su propia lengua debe 'poseer' también su propia cultura, confirman que 'Cultura Sorda' es un concepto válido." (Treball etnogràfic de Paddy Ladd, 2011, p. 416).

³⁶El *Bureau international d'audiophonologie* (BIAP) classifica com: deficiència auditiva lleugera (21-40 dB), mitjana (41-70 dB), severa (71-90 dB), profunda (91-119 dB), Cofosis (120 dB o més). Dades estretes de Minguet (2000, p. 27-28).

riquesa cultural europea, i afirma que són un element del patrimoni tant lingüístic com cultural d'Europa [...]recomana al Comitè de Ministres que encoratgi els estats membres a reconèixer formalment les llengües de signes de llurs territoris; formar intèrprets [...] difondre la llengua de signes des dels programes de televisió; promoure obres didàctiques, i, en general, sensibilitzar la població amb relació a les llengües de signes. (Llei Nº 729/VIII, 2010, p.9-10)

La llengua de signes doncs, no és ni un recurs més ni un suport alternatiu a la comunicació, és una llengua, i l'Estatut d'Autonomia així la reconeix³⁷, observem doncs la seva dimensió cultural i lingüística. A través d'això, podem deduir que és una llengua que, conjuntament amb les llengües oficials del territori català, hauria de ser present al conjunt d'institucions públiques. De fet, així ho estipula l'article 4 de la Llei de la LSC quan diu: “[...] tenen garantit el dret a usar la llengua de signes catalana en l'àmbit de les administracions públiques catalanes, d'acord amb la normativa a què fa referència la disposició addicional primera.”, i aquesta, diu:

La garantia d'ús de la llengua de signes catalana que aquesta llei estableix en l'article 4 es complementa amb la normativa sobre accessibilitat en la comunicació de les persones sordes i sordcegues, que regula les condicions d'ús de la llengua de signes catalana com a mitjà de comunicació i els mitjans de suport a la comunicació oral, i que, en tot cas, els garanteix l'accés als serveis públics en condicions d'igualtat.

Així doncs i després d'aquest repàs legislatiu, observem a la pràctica l'accessibilitat amb la que ens hem trobat als museus gestionats per l'ICUB. Del conjunt dels catorze museus analitzats³⁸ ens hem trobat que:

De l'accés als continguts al seus espais webs³⁹: en cap hi ha vídeos en LSC, i de la informació en quant a l'accessibilitat dins els museus en LSC (ja sigui signo-guies, equips multimèdies amb LSC, visites guiades amb intèrpret de llengua de signes —ILS d'ara en endavant— visites adaptades, etc.) només hi ha cinc museus que ho indiquen⁴⁰.

³⁷“6. Els poders públics han de garantir l'ús de la llengua de signes catalana i les condicions que permetin d'assolir la igualtat de les persones amb sordesa que optin per aquesta llengua, que ha d'ésser objecte d'ensenyament, protecció i respecte” (Article 50.6. Foment i difusió del català).

³⁸En aquest còmput contem com a 1 tot el conjunt de museus que pertanyen al MUHBA, i contem com a 1 els dos museus d'etnologia i cultures del món.

³⁹Actualment a l'Estat espanyol la norma vigent que han de complir, per llei, els continguts que es presenten a través de tecnologies web, perquè hi puguin accedir el nombre més gran possible de persones [...] és la norma **UNE 139803:2012: requisits d'accessibilitat per a continguts al web** [...] es basa en els nivells A i AA de les pautes WCAG 2.0. (Ajuntament de Barcelona. Estàndards i pautes d'accessibilitat Web, paràgraf 6 <http://ajuntament.barcelona.cat/accessibilitat/ca/estandards-i-pautes-daccessibilitat>). S'hauria de revisar aquesta normativa doncs no és accessible per una part de la ciutadania, inclús a la mateixa pàgina de l'Ajuntament de Barcelona, a l'espai de canals de comunicació ciutadana, trobem adaptació per a la diversitat visual però no per a la persona sorda signant. (<http://ajuntament.barcelona.cat/es/canales-comunicacion-ciudadana/>)

⁴⁰Museu del disseny de Barcelona; El Born: centre de cultura i memòria; Reial Monestir de Santa Maria de Pedralbes; Museu de Cultures del Món i Etnològic de Barcelona; Museu Picasso.

De l'accés als continguts museístics⁴¹ en LSC ens trobem que:

- Accés per mitjà de signo-guies només dos museus⁴².
- Accés per mitjà de la visita guiada només sis⁴³. D'aquests el/la guia no té coneixements en LSC i han de contractar el servei d'un/a ILS. Cal destacar que tot i que el servei d'ILS no té cap cost addicional, aquestes visites sempre s'han de reservar amb molta antelació i han de ser en grup. Només hem trobat tres dels sis museus que sí poden fer la visita de manera individual⁴⁴.

Abans d'analitzar què diu la normativa en relació a l'accessibilitat de la persona sorda signant des de la vessant de la diversitat funcional, volem fer èmfasi en la poca presència de la LSC i la vulnerabilitat del dret a la cultura per a una part de la població. Són diferents lleis les que podríem referenciar en relació a aquesta problemàtica, però tornant a l'Estatut d'Autonomia de Catalunya, en el seu article 44.5, diu: "Els poders públics han d'emprendre les accions necessàries per a facilitar a totes les persones l'accés a la cultura, als béns i serveis culturals i al patrimoni cultural, arqueològic, històric, industrial i artístic de Catalunya."

Després d'això, fem un cop d'ull a la normativa al voltant de l'accessibilitat de les persones amb discapacitat. Abans però, volem destacar el terme discapacitat ja que és el que apareix en el moment que hi ha una impossibilitat de funcionalitat degut a la limitació de les barreres de comunicació.

Las PDDFs (Personas Discriminadas por su/nuestra Diversidad Funcional) ya no somos seres defectuosos a los que los médicos han de rehabilitar para que luego puedan reinsertarse en la sociedad. Las PDDFs somos la prueba palpable de la diversidad humana. Las PDDFs sólo funcionamos de forma diferente a como funciona la mayoría en distintos ámbitos (físico, sensorial, intelectual o psíquico), pero no tenemos ningún defecto; es la sociedad la que lo tiene, por no estar hecha para todos; y es la sociedad la que debe incluirnos, no nosotros integrarnos. (Imedio, 2013)

A nivell europeu, la Convenció dels drets de les persones amb discapacitats de l'Organització de Nacions Unides (ONU) del 2006, en el seu article 2 —definicions— reconeix la LS com un mitjà i llenguatge de comunicació. D'aquest article derivaran l'article 9 —accessibilitat— que fa menció als intèrprets de LS, l'article 21 —llibertat d'expressió, d'opinió i d'accés a la informació— on parla que s'ha de facilitar la LS com

⁴¹Per aquesta informació hem contactat via email i via telefònica.

⁴²"El Born: centre de cultura i memòria" que disposa d'una guia multimèdia, i el Museu de Cultures del Món i Etnològic de Barcelona que disposa d'una àudio-guia amb llengua de signes.

⁴³Museu del disseny de Barcelona; Museu de Frederic Marès; El Born: centre de cultura i memòria; Reial Monestir de Santa Maria de Pedralbes; Museu d'Història de Barcelona; Museu Picasso.

⁴⁴Museu de Frederic Marès; Museu d'Història de Barcelona i Museu Picasso.

a comunicació, l'article 24 —educació— i l'article 30 —participació en la vida cultural, les activitats recreatives, l'esplai i l'esport—

A l'Estat Espanyol, trobem el Reial decret legislatiu 1/2013, de 29 de novembre pel qual s'aprova el text refós de la Llei general de drets de les persones amb discapacitat i de la seva inclusió social. Concretament l'article 22 ens remet al dret a l'accessibilitat per a la plena participació.

Al territori català, la Llei 13/2014, del 30 d'octubre d'Accessibilitat, és tota una declaració d'intencions al voltant de la participació en la cultura ja que té com a marc el concepte d'accessibilitat universal, i un concepte ajustat del que suposa la inclusió. A més, fa especial èmfasi en les mesures a favor de les persones amb discapacitat visual i auditiva. Malgrat això, encara no hi ha un desplegament reglamentari.

És competència de l'administració de Barcelona aplicar tota la normativa comentada i elaborar, aprovar i aplicar el pla municipal d'accessibilitat. Aquest hauria de definir les accions que es produiran amb l'objectiu, entre d'altres, que els serveis i la comunicació siguin accessibles.

Segons les dades consultades, sembla que hi ha una voluntat política per a una Barcelona accessible i amb un disseny universal. Actualment s'està treballant en el nou Pla d'Accessibilitat Universal 2018-2026 pel qual contractaran a persones amb diversitat funcional, acció que fins al moment no s'havia fet. A més, es plantegen col·laboracions actives amb entitats i equips de professionals que treballen per i amb persones amb diversitat funcional, amb la finalitat de compartir sabers i experiències. Directius marcades per la Resolució ResAP(2007)3⁴⁵.

Tot i això, i arran d'aquesta comunicació, hem estat coneixedores d'un projecte —La Mirada tàctil— que s'està duent a terme des de l'any 2014 entre la Diputació de Barcelona i la Federació de Persones Sordes de Catalunya (FESOCA) al conjunt de museus locals de la província de Barcelona⁴⁶, i desconeixem el motiu de la seva no aplicació al conjunt dels museus que formen part de l'ICUB. Encara que no som conscients de la seva funcionalitat in situ, defensem la seva senzillesa, comoditat i els

⁴⁵"[...] para mejorar la participación en la vida política, pública y cultural, y para ofrecer información y sistemas de comunicación, educación, entorno, sistemas de transporte, servicios de salud e investigación [...] Se debe garantizar la aportación de expertos representantes de organizaciones de usuarios, en particular de aquellas cuyos servicios son gestionados y controlados por personas con discapacidad, de grupos de investigación y centros de conocimiento en todos aquellos niveles en los que se toman decisiones sobre los principios del Diseño Universal. De este modo, se pueden tener en cuenta los requisitos diversos de las diferentes categorías de personas [...]" (Resolución ResAP(2007)3, 2007, p. 7).

⁴⁶La Mirada Tàctil. https://www.diba.cat/es/web/opc/mirada_tactil

pocs recursos econòmics que cal dedicar-hi. El motiu és que fa uns anys, pensant que desenvolupàvem un projecte original i innovador, en vam fer un d'idèntic gairebé de manera simultània per a una altre investigació —el presentem en el següent apartat— La Mirada Tàctil doncs, reforça la justificació del nostre comunicat.

Les polítiques doncs, no són clares ni fermes. Això és degut a que encara estem molt lluny d'allò a que ens evoca la filosofia de la diversitat funcional; continuem fem lleis específiques, en el millor dels casos serveis específics (visites guiades en grup per a persones sordes signants), continguts específics, etc.

Es necesario comprender los movimientos de la comunidad para incluir o excluir [...] el problema no son las actuaciones llevadas a cabo, sino más bien las intenciones [...] Ante la distancia entre el arsenal jurídico en materia de integración y la ausencia de concreción (aplicación), podemos preguntarnos hasta qué punto las leyes no son realmente fruto de una dinámica bienintencionada que esconde, finalmente, intenciones verdaderas de exclusión. El resultado final de esto es la desculpabilización general de un grupo social que asume mal una organización social fundada sobre la exclusión [...] (Pié, 2014, p.21)

El Disseny Universal ens suggereix la participació, i en el cas que ens ocupa, a la participació del contingut cultural. No és només accessibilitat i per tant presència, sinó que a part de ser-hi, és ser-hi i participar, és a dir, parlem d'equitat. Això, per a la persona sorda signant té a veure amb una cosa tant senzilla com és la comunicació en LS.

Entenent-nos dins d'un sistema capitalista-patriarcal, on predomina un pensament capacitista i heteronormatiu, quan és la persona sorda que s'adapta a la visita acceptem la summissió directa al mateix sistema. Així doncs, l'adaptació dels continguts passa per la transformació dels museus i els models de transmetre els coneixements de tal manera que la persona sorda signant pugui accedir-hi. Això vol dir, doncs, una comunicació en LSC sense limitació, sense visites adaptades, fomentant la independència però també la interdependència.

Independència, en el sentit de consumir la cultura en qualsevol moment, de manera autònoma igual que qualsevol persona sense diversitat auditiva. I interdependència en el sentit que defensem, com a recurs museogràfic, el suport personal del/la guia coneixedor/a de la llengua de signes o bé del/a guia amb un intèrpret de llengua de signes. Remarquem, però, que això últim no es dugui a terme en un grup a part del conjunt de persones oïdores, sinó que puguin compartir el mateix grup, i per tant, la mateixa experiència. I perquè no, un guia sord signant i un intèrpret per interpretar-ho a la llengua oral per als participants oïdors.

Defensem aquest canvi en la concepció dels continguts perquè parlem des d'un marc concret: el del paradigma humanístic i el model emancipador de la diversitat funcional, que entén la interdependència com allò vital, en contraposició a l'ideal d'independència i d'autonomia que proposa el model social. Entenem la diferència des d'una concepció interaccionista.

Creiem doncs imprescindible, tenir present la comunicació com a característica essencial en la construcció de la subjectivitat: la persona és, per sobre de tot, un cos dialògic i relacional. D'acord amb la teoria de l'acció social del sociòleg i psicòleg

Herbart Mead, per mitjà de la interacció social és construeix el jo i el mi⁴⁷, aquesta dimensió simbòlica i cultural del cos ens remet a una intercomunicació personal i a l'experiència directa amb l'obra d'art: defensem un model col·lectiu i humà d'accessibilitat.

El museu ha de saber conviure en la frontera: és conservador i passiu, forma part de les estructures de poder, però a la vegada, és pedagogia, es generador de pensament, és subversiu. És mercat i a la vegada espai emancipador. Ha d'allunyar-se de la museologia moderna de cosificació del subjecte i apostar fermament per un model postmodern que convoca a pràctiques de subjectivació corporal⁴⁸.

Si tuviésemos que describir gráficamente el museo, este quedaría representado por un triángulo equilátero en el que el primer vértice indicaría las narraciones, el segundo las estructuras de intermediación y el tercero los públicos. Abundan los estudios y teorías sobre las estructuras narrativas y los dispositivos. En cambio, todavía no se ha presentado una teoría convincente de los públicos y la educación. (Borja-Villel, 2010, p.14)

Tal i com apunta Borja-Villel, el que ens ocupa és el públic sord-signant i l'educació de la museologia com a accessible i inclusiva, motiu pel qual prioritzem la defensa de visites inclusives. Conscients que això depèn de la voluntat política, presentem una proposta tecnològica fàcil, senzilla i accessible a totes les persones sordes, doncs tal com diu

⁴⁷"[...] las actitudes de otros, organizadas e incorporadas a la persona de uno [...] constituyen el "mí". Si esto fuese todo lo que hay en la persona, la explicación sería extrema y unilateral, no dejaría lugar para la actividad creativa y reconstructiva; la persona no reflejaría la estructura social, sino que no sería otra cosa que reflejo. La persona completa, empero, es concebida por Mead como, al mismo tiempo, un "yo" y un "mí". El "yo" es el principio de la acción y el impulso; y, con su acción, cambia la estructura social. Como dice Mead de las opiniones de Dewey: "El individuo no es un esclavo de la sociedad. Constituye la sociedad tan legítimamente como la sociedad constituye al individuo". [...] (Mead, 1973, p. 37-38)

⁴⁸Reflexions que hem relacionat amb idees estretes del llibre Pedagogies sensibles del Jordi Planella (2018).

Ania (Ajuntament de Barcelona (Ed.), 2016, p.80), estem davant d'un públic poc integrat en la vida cultural i poc habitual a descobrir les seves potencialitats de creixement personal a través de l'art i el coneixement.

Independència en la visita: exemple de creació d'una signo-guia

Partint doncs del que s'ha explicat, i centrant-nos ara en la vessant de la independència, i per tant, la de realitzar una visita autònoma en qualsevol museu tenint a l'abast tota la informació, apostem per l'ús de noves tecnologies per pal·liar la problemàtica.

El que proposem és adaptar tots els suports escrits o orals a la llengua de signes, mitjançant vídeos que es podrien enllaçar a través d'un codi QR. A l'annex és pot experimentar la prova pilot que, com ja hem explicat al punt anterior, és un projecte que vam realitzar l'any 2015. El fet que la Diputació de Barcelona i FESOCA en desenvolupessin un d'igual, reforça bidireccionalment l'èxit de la proposta. Cal remarcar la comoditat tant per part del museu com per part de l'usuari/a: la pròpia institució no s'ha de preocupar de disposar d'un aparell ni del seu manteniment, i des del punt de vista de l'usuari/a, és còmode perquè no necessita res més que el seu propi smartphone i un aplicatiu de descàrrega gratuïta per a poder llegir el codi i accedir a la informació. Així, no depèn de l'estoc de signo-guides que hi hagi al museu ni de l'estat de conservació de l'aparell.

Pel que fa a la creació de les signo-guides s'hauria de partir d'un equip de treball format per: intèrprets de LSC, persones sordes signants expertes en lingüística, experts de la temàtica del museu i finalment, un/a tècnic/a audiovisual.

La tasca a realitzar és l'anàlisi del mateix contingut de la signo-guia amb la persona experta del museu, la persona sorda i l'intèrpret, per tal de posar en comú les dues vessants implicades. A més, la persona encarregada del muntatge de la signo-guia és qui ha d'assessorar les diferents opcions de format pel suport escrit. Creiem que el professional encarregat de dur a terme l'adaptació dels continguts del museu a LSC a través de la signo-guia, hauria d'ésser una persona sorda, garantint així la màxima espontaneïtat del discurs signat.

Cal tenir en compte, però, que el fet de crear una guia apte per a tot tipus de públic comporta una manca de feedback i per tant haver d'escollir prèviament el registre a utilitzar. En el cas de la LSC, tot i que des de grups de recerca de diferents universitats s'està treballant en aquest sentit, encara existeix la problemàtica de la no-normativització de la llengua afegit a la heterogeneïtat de la comunitat usuària de la mateixa que dificulta una mica més l'adequació d'aquest registre.

Per aquest motiu esmentat i atès que el nivell d'adaptació dels continguts d'una llengua a una altra no és una ciència exacte, i per tant, es veu subjecte a la interpretació del discurs a un nivell cognitiu personal, un tema important a debatre és aquesta adequació, i concretament la utilització de la dactilologia en cada terme o tecnicisme que no té un

signe, o la creació de paràfrasis per explicar el significat de diferents tecnicismes existents en llengua oral, evitant així l'excés de dactilologia.

Davant la gran heterogeneïtat de la comunitat sorda a nivell educacional, trobem necessari incloure a la signo-guia el suport escrit a fi de donar una accessibilitat més completa. Per una banda, tota la signo-guia ha d'estar subtitulada amb l'opció d'escollir la llengua: castellana o catalana. Per altra banda, els termes tècnics realitzats en dactilologia seran acompanyats de la visualització del terme escrits a la part superior de la signo-guia per a facilitar la lectura del concepte.

Conclusions:

Després de l'anàlisi tant legislatiu com de la realitat de l'accessibilitat per a persones sordes signats a la cultura Barcelonina, podem afirmar que estem molt lluny del model d'accessibilitat que defensem per arribar a una societat realment equitativa.

Com hem pogut veure a través d'aquesta comunicació, nosaltres defensem la necessitat de transformar de base la realitat d'accés als continguts museístics. Cal doncs, que la transformació parteixi de l'adaptació dels museus i no de les persones que els visiten. Subordinar la visita a les necessitats específiques concretes d'aquesta, és fer palesa la diferència no acceptada de la normalitat imposada.

Alhora, i tenint en compte que la LSC és una llengua reconeguda a Catalunya, també és necessari canviar la transmissió dels coneixements per a potenciar l'accés a la cultura i la lingüística del nostre país, de manera que ha de poder ser visibilitzada i normalitzada. No fer-ho, no és tant sols no donar accés a la informació a totes aquelles persones que en són usuàries, sinó que és també minoritzar conscientment una llengua i una cultura invisibilitzades al territori, fet que respon a l'hegemonia normo-oïent en la que vivim.

“Aquest tipus de llengües no són tant sols minoritàries, i conviuen silenciosament en el si de les comunitats de parlants d'una o més llengües orals, sinó que a més, són llengües minoritzades, marginades. Duen l'estigma d'estar associades a una discapacitat sensorial, la de la sordesa, que per si sola no comporta cap mancança lingüística. I a diferència d'altres llengües minoritàries, no van associades a una ètnia o una nacionalitat i, tot i el seu caràcter visual, se'ns fan invisibles dins el nostre entorn immediat. La ignorància i els prejudicis han fet (i encara fan) que d'una banda les llengües signades restin al marge dels estudis lingüístics, i de l'altre, que els drets lingüístics dels seus usuaris siguin ignorats sistemàticament”. (Quer 2005 p.76)

Bibliografia:

- Ajuntament de Barcelona (Ed.). (2016). Exposicions accessibles. Criteris per eliminar les barreres de la comunicació i facilitar l'accés als continguts. Barcelona: Institut de Cultura de Barcelona i Institut Municipal de Persones amb Discapacitat. Descarregat des de https://media-edg.barcelona.cat/wp-content/uploads/2016/10/Exposicions-accessibles_web-acc.pdf
- Ajuntament de Barcelona. (12 de maig de 2017). Barcelona engega un ambiciós pla amb l'horitzó del 2026 per garantir l'accessibilitat universal a la ciutat. [Entrada de web]. Servei de Premsa. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/premsa/2017/05/12/barcelona-engega-un-ambicios-pla-amb-lhoritzo-del-2026-per-garantir-laccessibilitat-universal-a-la-ciutat/>
- Ajuntament de Barcelona. (n.d). Estàndards i pautes d'accessibilitat [Entrada de web]. Accessibilitat Web. Disponibles a <http://ajuntament.barcelona.cat/accessibilitat/ca/estandards-i-pautes-daccessibilitat>
- Ajuntament de Barcelona. (n.d). Canales de comunicació ciutadana [Entrada de web]. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/es/canales-comunicacion-ciudadana/>
- Ajuntament de Barcelona. Museu del Disseny de Barcelona [Portal web]. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/es>
- Ajuntament de Barcelona. Museu Frederic Marès [Portal web]. Disponible a <http://w110.bcn.cat/museufredericmares/ca>
- Ajuntament de Barcelona. El Born Centre de Cultura i Memòria [Portal web]. Disponible a <http://elbornculturairememoria.barcelona.cat/es/el-centro/>
- Ajuntament de Barcelona. El Castell de Montjuic [Portal web]. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/castelldemontjuic/es>
- Ajuntament de Barcelona. Reial Monestir de Santa Maria de Pedralbes [Portal web]. Disponible a <http://monestirpedralbes.bcn.cat/es>
- Ajuntament de Barcelona. Museu d'Història de Barcelona [Portal web]. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/museuhistoria/ca>

- Ajuntament de Barcelona. Museu Etnològic de Barcelona [Portal web]. Disponible a
<http://ajuntament.barcelona.cat/museuetnologic/ca/inici>
- Ajuntament de Barcelona. Museu de Cultures del Món de Barcelona [Portal web]. Disponible a
http://guia.barcelona.cat/ca/detall/-museu-de-cultures-del-mon_99400367586.html
- Ajuntament de Barcelona. Museu Picasso [Portal web]. Disponible a
<http://www.museupicasso.bcn.cat/es>
- Ajuntament de Barcelona. Museu de la Música [Portal web]. Disponible a
<http://ajuntament.barcelona.cat/museumusica/ca>
- Ajuntament de Barcelona. Museu de Ciències Naturals de Barcelona [Portal web]. Disponible a
<https://museuciencies.cat/es/>
- Ajuntament de Barcelona. La Virreina Centre de la Imatge [Portal web]. Disponible a
<http://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/es>
- Ajuntament de Barcelona. La Capella [Portal web]. Disponible a
<http://lapapella.bcn.cat/es>
- Ajuntament de Barcelona. Fabra i Coats. Centre d'art Contemporani [Portal web]. Disponible a
<http://ajuntament.barcelona.cat/centredart/es/>
- Ajuntament de Barcelona. Arxiu Fotogràfic de Barcelona [Portal web]. Disponible a
<http://ajuntament.barcelona.cat/arxiunicipal/arxiufotografic/es/arxiu-fotografic-de-barcelona>
- Bárcena, F. (2015). La diferencia (de los idiotas). Pro-Posições, 26 (1(76)): 49-67. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0103-7307201507606>
- Bautista, G., Castejón E. i Espasa, A. (2016). Marc conceptual d'atenció a la diversitat. A A. Espasa (Coord). Bases normatives, organitzatives i curriculars d'atenció a la diversitat. Barcelona: UOC.
- Borja-Villel, M.J. (2010). El museu interpelado. Descarregat des de http://www.macba.cat/PDFs/borja_villel_colleccio_cas.pdf
- CEAPAT-IMSERSO. Resolución ResAP(2007)3 (2007). Alcanzar la plena participación a través del Diseño Universal. Consell d'Europa. Descarregat des de http://www.ceapat.es/interpresent3/groups/imserso/documents/binario/200808010002_4_4_0-4.pdf

- Diputació de Barcelona. La Mirada Tàctil. Una experiència en el camí de l'accessibilitat, noves claus de lectura interpretativa dels diferents elements del museu [Portal web]. Disponible a https://www.diba.cat/es/web/opc/mirada_tactil
- Fuentes, F. (2016). Una educación filosófica. Reflexiones Foucaultianas en torno a una educación poiética. *Teoría de la educación*, 28 (2-2016): 25-51. Doi: <http://dx.doi.org/10.14201/teoredu20162822551>
- Imedio Granullaque, Maika. (2013). Si habrá lugar para nosotros. Foro de Vida Independiente y Divertad. Consultat a: <http://www.forovidaindependiente.org/node/465>
- Quer, J. (2005). Les llengües de signes, les més inaudibles de totes. A M. C. Llunyent (Ed.) *Les llengües a Catalunya*. (p. 75-85). Barcelona: Octaedro.
- Ladd, P. (2011). *Comprendiendo la cultura sorda. En busca de la Sordedad*. Chile: Biblioteca del Congreso de Catalogación en la Publicación de Datos.
- Ley Nº18476. Ley 27/2007, de 23 de octubre, por la que se reconocen las lenguas de signos españolas y se regulan los medios de apoyo a la comunicación oral de las personas sordas, con discapacidad auditiva y sordociegas. BOE núm. 255. Madrid, 23 de octubre de 2007.
- Llei 17/2010, de 3 de juny, de la llengua de signes catalana. Butlletí Oficial del Parlament de Catalunya, núm. 729/VIII. Barcelona, 2 de juny de 2010.
- Llei 13/2014, del 30 d'octubre, d'accessibilitat. Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya, núm. Núm. 6742. Barcelona, 4 de novembre de 2014.
- Mead, G.H (1973). *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. Edición: Paidós Bàsica. Descarregat des de https://books.google.es/books/about/Esp%C3%ADritu_persona_y_sociedad.html?id=xkUcm4KFWAcC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Minguet, A. (2000). *Rasgos sociológicos y culturales de las Personas Sordas*. València: Fundació Fesord C.V.
- Moscoso, M. i Arnau, S. (2016). Lo Queer y lo Crip, como formas de re-apropiación de la dignidad disidente. Una conversación con Robert McRuber. *Dilemata*, año 8(20):137-144. Descarregat des de <http://www.dilemata.net/revista/index.php/dilemata/article/viewFile/430/421>

- Museus y Accesibilidad, (2015, 15 de gener). La lengua de signos en los museos. Una experiencia de la Red de Museos Locales de la Provincia de Barcelona [Entrada de bloc]. Disponible des de <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2015/01/la-lengua-de-signos-en-los-museos.html>
- Naciones Unidas. (2006). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad i protocol facultatiu. Descarregat des de http://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematicos/11discapacitat/2012_04_11_convencio_drets_persones_discapacitat_catala.pdf
- Pié, A. (2014). Diversidad (eS). Discapacidad, altas capacidades intelectuales y trastornos del espectro autista. Barcelona: Editorial UOC.
- Planella, J. (2017). Pedagogías sensibles. Sabores y saberes del cuerpo y la educación. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Real Decreto Legislativo N°12632. 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. BOE núm. 289. Madrid, 3 de diciembre de 2013.
- Wehmeyer, M. (2009). Autoderminación y la tercera generació de prácticas de inclusión. Revista de Educación, 349 (Mayo-Agosto, 2009): 45-67. Descarregat des de http://www.revistaeducacion.mec.es/re349/re349_03.pdf

Annex

MUHBA és un projecte d'estudi, conservació i divulgació del patrimoni històric de la ciutat dels seus orígens fins a l'actualitat que agrupa un seguit d'edificis i conjunts monumentals emblemàtics i de gran importància històrica per a la ciutat per tal de constatar l'activitat humana de la mateixa al llarg dels segles. La gestió del projecte és totalment pública, és a dir, depèn de l'Ajuntament de Barcelona a través de l'institut de cultura de Barcelona (ICUB).

El nostre projecte d'adaptació es va centrar en el conjunt monumental de la plaça del rei, concretament als continguts que corresponen a la part de la Barcelona Romana. Partint d'aquí i comptant amb el suport escrit de la transcripció de l'audio-guia d'aquesta part del museu, facilitada ara fa 4 anys pel departament de relacions publiques del MUHBA, vàrem iniciar el nostre projecte d'adaptació dels continguts a la llengua de signes catalana en forma de signo-guia. A continuació, doncs, detallem l'exemplificació de la sala Factoria del Vi, formada pel text de l'audio-guia, la glosa a la llengua de signes, i el codi QR corresponent per tal de poder visualitzar la gravació.

Factoria de vi

Acaba d'accedir a l'última de les factories que visitarà. Es tractava d'un centre de producció de vi que ocupava 600 m2. El procés de producció de vi començava amb l'obtenció del most que es deixava fermentar. Després es tractava amb diferents additius i s'emmagatzemava.

En primer lloc pot observar als seus peus, sota la passarel·la de vidre, un dipòsit de transvasament. El suc del raïm, obtingut a partir del trepitjat, el premsat o la decantació natural, es dipositava aquí i es transvasava a la part més baixa de la factoria on estan els dipòsits de fermentació.

Aquesta zona estava coberta per un paviment de lloses de pedra i ceràmica, força deteriorat, segurament pel continu anar i venir de bótes de vi que es desplaçaven aprofitant el desnivell del terreny.

ZONA VI

ARA ENTRAR ÚLTIMA ZONA VISITAR MATEIXA IX.AQUESTA EDIFICI PRODUCCIÓ VI ZONA MIDA TOTAL 600 M²

PRODUCCIÓ VI PROCÉS COMENÇAR RAÏM SUC NOM M-O-S-T MATEIX IX.AQUEST CLAS. descriptiu dipòsit ABOCAR TAPAR GUARDAR **CLAS. descriptiu fermentar** DURADA DESPRÉS CLAS. descriptiu dipòsit CLAS. manipulatiu destapar AFEGIR (Conf.Q) AFEGIR (Conf. polze) ACABAR GUARDAR PARADA

ARA MIRAR (MOV.TERRA) PEUS PASSARELA VIDRE IX.AQUÍ DIPÒSIT RIU DIPÒSIT ALTRE SUC RAÏM GRÀCIES TÈCNIQUES 3 LLISTA.3 1.LLISTA.TREPITJAR 2.LLSTA.PREMSAR 3.LLISTA.CLAS.descriptiu raïm GOTA GOTA NATURAL MATEIX SUC DIPÒSIT CLAS.descriptiu omplir líquid DESPRÉS RIU CLAS.descriptiu circular líquid FINS DIPÒSIT.PLU GUARDA CLAS. descriptiu fermentar SUC CANVIAR VI ZONA IX.AQUESTA TERRA SOBRE LLOSA.PLU MATERIAL PEDRA MÉS CERÀMICA TERRA DESNIVELL APROFITAR CLAS. descriptiu bóta mov. girar cap avall CULPA TERRA VELL DESIGUAL



Museologia sensorial aplicada

Programa d'Accessibilitat dels Museus d'Esplugues

Autora:

Carme Comas Camacho

Conservadora dels Museus d'Esplugues de Llobregat. Responsable del desenvolupament del seu programa d'accessibilitat des de 2008, fins a l'actualitat.

Postgrau en accessibilitat i disseny per a tothom, Màster en gestió del patrimoni cultural, postgrau en direcció i disseny de projectes expositiu i llicenciada en història de l'art.

Resum:

En les últimes dècades, ha destacat el desenvolupament de l'anomenada 'Nova Museologia', una corrent que cerca la democratització dels valors i dels productes culturals. Els museus han canviat el seu centre d'interès, de l'objecte exposat fredament, a tenir com a objectiu principal arribar a tots els públic. El visitant s'entén com a destinatari, com a usuari, com a eix vertebrador que ha de donar sentit a les accions, i el museu comença a veure's com un espai obert, de socialització, d'educació, i fins i tot, d'oci.

D'aquest nou context, han anat sorgint diferents línies d'investigacions que s'agrupen en diferents paraigües: museologia social, museologia inclusiva, museologia participativa o museologia sensorial, entre d'altres.

Els Museus d'Esplugues de Llobregat, formats pel Museu Can Tinturé i el Museu de Ceràmica La Rajoleta, es mouen dintre d'aquests diferents paraigües. El 2015 s'inicia un nou camí dintre de la museologia sensorial, sense conèixer el concepte. En aquest cas, la pràctica s'ha avançat a la teoria, que l'ha acabat de consolidar.

La museologia sensorial és un camp recent i és difícil trobar publicacions específiques al respecte. El potencial dels sentits en el procés d'aprenentatge ha estat àmpliament estudiat dintre del camp de la psicopedagogia, i és interessant també tenir en compte l'enfocament que es realitza des de la vessant del màrqueting de l'experiència, que utilitza la percepció per generar un impacte, una vivència, i que s'utilitza com a distinció de marca.

Podem definir com a museologia sensorial com un creixent moviment d'experimentació sobre els sentits humans dintre de la pràctica museística, que té com a objectiu generar una experiència significativa al visitant.

Fa 10 anys, va néixer el programa d'accessibilitat dels Museus d'Esplugues de Llobregat, amb la idea d'establir-ho com a eix transversal de la política del Museu. L'objectiu de la comunicació es compartir les experiències realitzades aquest anys,

dintre de l'exposició permanent, el programa educatiu, l'agenda d'activitats i el programa d'exposicions temporals.

Es vol posar en rellevància les activitats sensorials com una nova manera de tractar els continguts. Donar espai a l'experiència multi sensorial ens ha permès treballar de manera inclusiva amb col·lectius amb dificultats sensorials, físiques i cognitives, a banda d'enriquir de manera general les propostes.

En aquests anys, hem vist l'evolució sobre el tractament de l'accessibilitat ens els museus, especialment de Catalunya, cap a una deriva més integradora. Els nostres propis museus són exemple, han passat de l'instal·lació de mòduls específics a tractar la visita permanent de manera global, de tenir recursos i activitats per a col·lectius concrets a ampliar la proposta en activitats inclusives etc.

Una de les conclusions és que el públic general no existeix, el públic és divers, és complexa, no es pot englobar ni estandarditzar. Els Museus han de buscar les fórmules per atendre la diversitat, per cobrir les necessitats específiques de la manera més integradora possible, i obrir nous camins que els converteixin en institucions amb un impacte social més destacat. La museologia sensorial es presenta com una bona eina per sumar accessibilitat, inclusió i valor afegit.

Objectius:

- Introduir un nou camp que pensem tindrà un llarg recorregut, la museologia sensorial.
- Compartir les experiències realitzades als Museus d'Esplugues de Llobregat.
- Valorar el potencial dels sentits com a eines d'aprenentatge significatiu i com a recursos bàsics dintre de propostes accessibles e inclusives.

Explicació:

PRESENTACIÓ

Els Museus d'Esplugues de Llobregat engloben la gestió de dos equipaments municipals amb realitats molt diferents: Can Tinturé i La Rajoleta. El Museu Can Tinturé s'inaugura el 2003 com a museu monogràfic, exposant la col·lecció de rajola de mostra catalana de Salvador Miquel. El Museu de Ceràmica La Rajoleta, s'obre el públic al 2002, com a equipament provisional a l'espera d'un projecte arquitectònic. Actualment, només es pot accedir amb guia en visites guiades o activitats concertades. Es tracta de l'antiga Fàbrica de ceràmica Pujol i Bausis, coneguda com La Rajoleta. Va ser una de les empreses més importants de producció de ceràmica arquitectònica durant el període modernista a Catalunya. En el seu llistat de clients trobem els edificis i els arquitectes

més rellevants del moment, com Lluís Domènech i Montaner, Antoni Gaudí o Josep Puig i Cadafalch.

Som museus locals, amb un equip humà reduït, motivat i entusiasta, amb un objectiu central, que tothom tingui accés a aprendre i gaudir de la riquesa de les nostres col·leccions, i a participar en les nostres activitats, d'una manera inclusiva.

El 2008, un dels nostres museus, el Museu de Ceràmica La Rajoleta, té l'oportunitat d'incorporar, gràcies al programa La Mirada Tàctil, de la Diputació de Barcelona, un mòdul amb retolació en Braille, adreçat a apropar col·lectius amb dificultats visuals als continguts dels museus, a través del tacte.

En aquell moment, es decideix crear un programa d'accessibilitat que permetés incorporar aquest mòdul de manera inclusiva dintre del recorregut, que millorés la visita per tothom, i que garantís que aquesta acció tingués una continuïtat. Es va dissenyar un projecte d'aplicació de l'accessibilitat com a política del museu, a través d'una metodologia integral que considera tots els àmbits: el recorregut físic, els continguts, els recursos museogràfic, el disseny de les activitats, les exposicions temporals, la difusió de les propostes etc.

Els motius concrets d'iniciar aquesta línia estratègica té diferents orígens. A nivell legal, la Llei 20/91 de Supressió de Barreres Arquitectòniques i el Codi d'accessibilitat (inclòs en el Decret 135/95), contenen reglamentacions que fan referència a les anomenades Barreres de Comunicació, que són les que comporten més problemes a les persones amb dificultats sensorials i que són, també, les més desconegudes per a la ciutadania, les administracions, les institucions i les entitats, ja que pel que fa a les barreres físiques la legislació en aquesta matèria s'ha desenvolupat molt més (BIBLIOGRAFIA).

En un segon nivell, més enllà, del dret d'accés igualitari a la cultura i a la informació, la realitat és que els nostres museus, amb totes les seves dificultats, tenen com a principal objectiu donar a conèixer el nostre patrimoni a tots als públics. Per tant, dins aquest "tots" també hauríem d'incloure propostes per col·lectius específics que no tenien la possibilitat d'accedir a la nostra oferta d'activitats, i que suposen entre un 10-12% de la població.

De fet, en aquell moment, parlàvem d'una oferta cultural molt limitada a tots els nivells dirigida a persones amb problemes sensorials, tant auditius, com cognitius i visuals.

En aquest 10 anys, el programa s'ha desenvolupat i s'han dut a terme diferents millores. Per resumir les accions podem dividir-les en tres fases:

La **primera fase** va ser elaborar un pla d'accessibilitat parcial de la zona on estan els museus, analitzant l'urbanisme, els mitjans de transport i els edificis, des de la perspectiva física i de comunicació. A nivell de continguts l'incorporem diferents millores a les exposicions permanents per millorar les visites individuals.

Destaquem els dossier en Braille i làmines en relleu, la subtitulació i incorporació de la Llengua de signes als audiovisuals, i el conte 'Un museu ple de rajoles' que permet a les famílies poder accedir als continguts amb els seus fills.

La **segona fase** es va centrar en iniciar una nova línia d'oferta pedagògica amb el dissenys de tres activitats per grups amb dificultats visuals, 'El Modernisme ceràmic a les teves mans', per grups amb dificultats cognitives, 'Tot mirant rajoles', i la visita guiada amb intèrpret de signes, per grups amb dificultat auditiva signants.

La **tercera fase**, s'inicia al 2015, amb un replantejament del programa i un anàlisi autocrític de la seva consolidació, i es decideix donar un pas més cap a la inclusió i la millora.

En els darrers anys, la situació de l'accessibilitat als museus catalans en general, ha canviat molt, l'oferta d'activitats per aquest sector de públic ha augmentat considerablement. Destacaríem 3 possibles raons: el programa La Mirada Tàctil, que ha estat clau en aquesta obertura dels museus locals, el grup de treball 'Museus i Accessibilitat' que engloba uns 18 museus i entitats, i la tasca realitzada per 'Apropa Cultura', especialitzada en oferta cultural i d'oci per col·lectius en risc. No són les úniques i es podria analitzar amb profunditat, però són destacades.

El panorama ha canviat i es decideix intentar generar alguna oferta nova, que ens permeti diferenciar-nos. En un món en continu canvi, on l'excés d'estímul i la sobre oferta cultural, és un fet, les dificultats pels museus s'agreuja. La visita guiada tradicional, de discurs unidireccional, bàsicament visual i auditiu, està deixant de tenir sentit. L'oferta d'activitats del nostre sector és molt mimètica: visites guiades, activitats familiars, visites teatralitzades, aniversaris, etc.

A l'equip de educadors/res dels nostres museus sempre diem abans d'una activitat que el més important és gaudir del moment, aprendre de la gent i que s'emportin un bon record. Som museus petits, el nostre punt fort, és la qualitat del servei, el tracte directe. No volem cues de visitants, que venen i se'n van, volem usuaris, que tornin perquè s'han sentit bé, han gaudit i poden seguir aprenent amb nosaltres.

Els Museus hem de dissenyar experiències, amb el diàleg, la participació i l'oci com a base, sense perdre l'objectiu de transmetre continguts de qualitat. I entre aquestes idees

i neguits, neix la visita sensorial al Museu Can Tinturé, sota el títol 'Feelings! Sentim les rajoles'.

La primera idea era disposar d'una activitat comodí que poguéssim adaptar segons les necessitats específiques de grups amb dificultats físiques i sensorials. La realitat es que ens va permetre realitzar una activitat inclusiva amb recursos d'accessibilitat desapercebuda, dirigida a tothom. I així, sense saber-ho, comencem a introduir-nos en la museologia sensorial.

MARC TEÒRIC: LA MUSEOLOGIA SENSORIAL

En les últimes dècades, ha destacat el desenvolupament de l'anomenada 'Nova Museologia', una corrent que cerca la democratització dels valors i dels productes culturals. Els museus han canviat el seu centre d'interès, de l'objecte exposat fredament, a tenir com a objectiu principal arribar a tots els públic. El visitant s'entén com a destinatari, com a usuari, com a eix vertebrador que ha de donar sentit a les accions, i el museu comença a veure's com un espai obert, de socialització, d'educació, i fins i tot, d'oci (BIBLIOGRAFIA)

D'aquest nou context, han anat sorgint diferents línies d'investigació que s'agrupen en diferents paraigües: museologia social, museologia inclusiva, museologia participativa o museologia sensorial, entre d'altres. Els Museus d'Esplugues de Llobregat es mouen dintre d'aquests diferents paraigües, amb l'accessibilitat universal com eix vertebrador.

Com dèiem, el 2015, el programa d'accessibilitat dóna un gir, i s'inicia un nou camí dintre de la museologia sensorial, sense conèixer el concepte. En aquest cas, la pràctica s'ha avançat a la teoria, que l'ha esta acabant de consolidar.

La museologia sensorial és un camp recent i és difícil trobar publicacions específiques al respecte. El potencial dels sentits en el procés d'aprenentatge ha estat àmpliament estudiat dintre del camp de la psicopedagogia, i és interessant també tenir en compte l'enfocament que es realitza des de la vessant del màrqueting de l'experiència, que utilitza la percepció per generar un impacte, una vivència, i que s'utilitza com a distinció de marca.

Dintre de la recerca bibliogràfica, destaca les investigacions de David Howes, professor d'antropologia de la Concordia University i co- director, entre d'altres coses, del Center for Sensory Studies, un grup de recerca interdisciplinari fundat al 2011. Es tracta d'una plataforma que col·labora en xarxa per aprofundir sobre la història dels sentits i el seu impacte a la vida social, la pràctica de la percepció, la estètica multi sensorial, i el desenvolupament de noves tecnologies que permetin expandir el camp sensorial de formes innovadores.

Vam conèixer David Howes, gràcies a l'article, 'Museología Sensorial', aparegut al blog EVE Museos+Cultura, el 23/11/17. Es cita la seva publicació 'Introduction to Sensory Museology. The Sense and Society' publicat al 2014 i d'accés obert a Internet al 2015. L'únic localitzat fins el moment que parli en concret sobre museologia sensorial d'una manera més profunda.

A través dels seus escrits podem dir que la museologia sensorial s'entén com un creixent moviment d'experimentació sobre els sentits humans dintre de la pràctica museística. Dit d'una manera més senzilla, és el camp que estudia com transmetre els continguts dels museus utilitzant el potencial de tots els sentits, amb l'objectiu de generar una experiència significativa al visitant.

I per conèixer el potencial dels sentits alhora de dissenyar una experiència, anem a parar a un altre camp de recerca, amb més de 25 anys de desenvolupament, i que tot i semblar aliè als museus, ens pot ser molt útil. Es tracta del màrqueting de l'experiència o també conegut com màrqueting sensorial.

El màrqueting de l'experiència neix per les dificultats de diferenciació de productes i serveis, el reconeixement de la importància de les experiències dels consumidors en el desenvolupament de clients fidels i la necessitat de tenir una avantatge competitiva. Estem envoltats però no som conscients.

D'aquest tema, hi ha una extensa bibliografia, però associat a museus, es redueix. Destacarem l'estudi 'Marketing sensorial en Museos. El caso del Museo Nacional de Colombia, a partir de la exposició El silencio de los ídolos', de Paola Afanador Méndez (2014).

Aquest marc teòric és en el que actualment estem centrant la nostre recerca per poder incorporar-ho a les diferents propostes que estem posant en marxa, i que ens ha permès tenir unes primeres conclusions de que és una línia amb molt de recorregut.

EXPERIÈNCIA PRÀCTICA

Dintre de les diferents propostes que tenim dintre d'aquest tema hem seleccionat una de les activitats que hem desenvolupat més, i amb perfils de públics diferents i barrejats, i que utilitzarem per aproximar-nos al potencial dels sentits com a base per generar un aprenentatge significatiu.

Alhora de dissenyar l'activitat ens va marcar molt l'article 'Marketing de la experiencia: principales conceptos y características' de l'autor Marcelo Barrios (2012).

La vista: la reina del museu

La vista és el sentit més utilitzat en el màrqueting perquè permet crear una atmosfera, un ambient. És el sentit que els connecta a tots. Els colors, la llum, els materials, els disseny de l'espai, tot està estudiat per generar unes sensacions i un impacte concret.

Els Museus són majoritàriament visuals. És el nostre cas. El Museu Can Tinturé presenta un disseny interior i museogràfic amb l'objectiu clar de generar una experiència estètica, i situar les rajoles de manera harmònica per valorar la seva bellesa.

El tacte: la gran incorporació

La importància que cada vegada més es dona al tacte dintre dels museus és evident en l'augment de la bibliografia al respecte. De fet alguns estudis defensen que hauria de ser un fet habitual i tornar als primers museus dels segles XVII i XVIII, on la manipulació d'objectes era bàsica per entendre'ls. (BIBLIOGRAFIA)

La visita incorpora diferents materials tàctils: matèries primeres, eines de producció, materials utilitzat per pintar, i peces originals de diferents èpoques. El fet de poder experimentar tàctilment amb originals dóna molta informació: el pes, la textura, la temperatura, la forma etc. Per una persona invident és bàsic per entendre la peces, per tothom és una grata experiència que permet connectar d'una manera particular amb els nostres avantpassat, aquells que van fer i utilitzar aquelles peces.

L'oïda: el més profund

Pel marqueting auditiu associar la música amb un missatge és una bona manera de que el consumidor el recordi, però també destaquen l'impacta de la música en el seu comportament. Per exemple, a les cues de les botigues. El poder del so és la seva capacitat per contextualitzar els diferents elements i per convertir-se en un gran recolzament per generar estats d'ànims.

A la visita sensorial s'introdueixen dues experimentacions auditives. Una ens introdueix a la ceràmica barroca, a través de 'La Primavera' de Vivaldi, que comença a sonar al entrar a la sala, mentre visualitzem el canvi estètic d'aquell moment. S'escull una música molt coneguda expressament perquè sigui el propi públic el que la identifiqui.

La segona experimentació, és amb els ulls tancats, en la sala més lluminosa i bella del museu. L'única que no té cortina, i que deixa veure la vegetació del parc posterior. Sona un so ambiental de natura, de bosc, ocells i aigua. És un moment de calma, de relax...que es completa amb un aroma floral i l'impacta de la bellesa de les peces al obrir els ulls.

L'olfacte: el gran oblidat

Les investigacions demostren que les persones tenen la capacitat de reconèixer els olors als que s'han exposat anteriorment i persisteix el llarg de molt de temps després de l'exposició. Morris i Ratneshwar, dos teòrics del marqueting olfactiu, han demostrat que els olors dels ambients augmenten el record i el reconeixement de les marques vistes.

Per altre banda, l'aromateràpia ens dona molta informació de com l'aroma per contribuir a generar emocions, bàsiques si volem dissenyar experiència als visitants.

A Feelings! ens ajuda a introduir al visitant en un espai natural, però estem comprovant que molts dels materials tàctils, tenen aroma. Les peces, el fang, les trepes encerades per pintar, els pigments etc. És un camp menys estudiat però molt interessant.

Heu provat d'olorar les peces de les vostres col·leccions? Millor fer-ho amb el museu tancat, però segur que teniu sorpreses.

El gust: la visita inesperada

Dintre del discurs de la visita, el gust és una picada d'ulls al visitant. Dintre del continguts, els coneguts com plafons de repertoris de fruites i verdures també són rajoles de mostra. Recordem que som un museu monogràfic i aquest tipus de peces s'exposa al final del recorregut.

Ens acomiadem tastant una safata de raïms, un tipus de fruit que trobem a la sala. És un recurs senzill i anecdòtic però el visitant surt de l'experiència amb un bon gust a la boca, refrescant, dolç i conegut, i s'agraeix com a cloenda.

Segons els escrits consultats sobre marqueting gustatiu, és un sentit molt complexa perquè els gustos son una combinació dels cinc sentits, i per tant és molt susceptible a influències externes. Un tema que veiem útil pels museus, tot i que caldria aprofundir molt més, és la relació directe entre les 4 sensacions gustatives i la seva unió als colors.

Els acompanyants: diàleg, participació i joc

Els acompanyants en tota la visita és el diàleg, la participació dels visitants i la incorporació d'un espai de joc. No només els infants gaudeixen amb el joc, els adults ho agraïm. Dintre del recorregut, per explicar la riquesa decorativa que aporten rajoles, hi ha un espai de joc de combinacions. Es tracta d'aprendre com 1 sol model de rajola pot generar molts patrons decoratius.

El cas de 'Feelings! Sentim les rajoles' podem dir que s'aconsegueix generar una vivència, un bon record. S'ha destinat a diferents perfils i estem en fase d'avaluació. Destacaríem els següents:

- Setmana de la gent gran. Perfil: adults majors de 65 anys i infants menors de 12 anys
- Dia Internacional de la discapacitat 2016. Perfil: adults entre 45-55 anys, amb dificultats visuals de diferents graus, invidents i altres persones.
- Dia Internacional de la discapacitat 2017. Perfil: adults entre 50-60 anys, sords signants
- Grups amb dificultats cognitives. Perfils: infants entre 6-9 anys, adults de diferents edats.
- Nit dels Museus 2018. Perfils: públic general de totes les edats.

Conclusions:

1. El públic general no existeix, cal un canvi profund en la manera de transmetre els continguts

Una de les conclusions és que el públic general no existeix, el públic és divers, és complexa, no es pot englobar ni estandarditzar. Els Museus han de buscar les fórmules per atendre la diversitat, per cobrir les necessitats específiques de la manera més integradora possible, i obrir nous camins que els converteixin en institucions amb un impacte social més destacat.

2. La museologia social és un camp a explotar, una nova disciplina que cal teoritzar.

La museologia sensorial es presenta com una bona eina per sumar accessibilitat, inclusió i valor afegit. Cal recerca, des de la pròpia museologia, però recollint aportacions interdisciplinàries com hem vist. La base de la psicopedagogia, l'antropologia, del marketing i de disciplines que poden semblar allunyades, com l'aromateràpia, per establir conceptes clars, dissenyar una metodologia, generar experiències

3. Les activitats sensorials són eines d'inclusió i un nou tipus d'oci cultural

La incorporació de tots els sentits en una visita permet incorporar de manera inclusiva a persones amb dificultats sensorials a grups mixtes. Sembla una contradicció, però no ho és.

El Dia Internacional de la Discapacitat 2015, es va realitzar l'activitat amb persones invidents de l'Associació Catalana per a la Integració dels Cecs i públic general que es va apuntar. És va incorporar el Braille dintre del material habitual i d'una manera normalitzada. Hi l'equip del nostre museu vam tenir l'experiència de fer realment una visita inclusiva. Tothom participava de manera oberta, en les mateixes condicions, i l'únic material específic que hi havia, el Braille, va servir als propis usuaris per donar a conèixer a la resta la seva vida diària.

En l'avaluació posterior, per les persones invidents va ser una activitat divertida, interessant i original, que recomanarien; per les persones que no coneixien el museu, va ser una grata sorpresa i van destacar que mai havien conegut algú cec, ni vist com es llegeix en Braille, o com s'interpreta una làmina en relleu, i admiraven l'autonomia que van veure. Pels que ja havien visitat el museu, la van valorar com la millor de les activitats que havíem fet, que mai havien gaudit tant i ens animen a fer més.

Bibliografía:

- AFANADOR, P. (2014). Marketing Sensorial en Museos: El caso del Museo Nacional de Colombia a partir de la exposición El silencio de los ídolos (2013-2014). Colegio de Estudios Superiores de Administración-CESA. Bogotá.
- AGUILAR, P.; EKDESMAN, D. I ZEPEDA, N. (2016). Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa. Equipo NodoCultura. México.
- BARRIOS, M. (2012). Marketing de la Experiencia: principales conceptos y características. Palermo Business Review nº7-2012. Palerm.
- CLASSEN, C. (2017). The Museum of the Senses Experiencing Art & Collections. Sensory Studies Serie. Bloomsbury Academic.
- HOWES, D. (2015). Introduction to Sensory Museology. The Senses and Society, Vol. 9 núm. 3, Center for Sensory Studies. Concordia University.

Possibilitats de fer del Museu Etnològic i de Cultures del Món un museu per a tothom

Reflexions sobre l'experiència d'aplicació i experimentació amb la tecnologia beacons.

Autors:

Oriol Pascual i Sanpons, Marcos Cereceda Otárola, Jordi Roig de Zárate.

És un equip interdisciplinari encarregat de desenvolupar un sistema de comunicació amb la tecnologia beacons als Museus Etnològic i de Cultures del Món. Oriol Pascual (sociòleg), és cap de programes del Museu, Marcos Cereceda (sociòleg) i Jordi Roig (enginyer informàtic) són investigadors de la Xarxa Oberta Beacons Barcelona (XOBB), i Anna Escardó de Dandelion Contents (comunicadora científica).

Resum:

Possibilitats de fer del Museu Etnològic i de Cultures del Món un museu per a tothom.

Reflexions sobre a l'experiència d'aplicació i experimentació amb la tecnologia beacons. A partir de les línies estratègiques de l'Institut de Persones amb Discapacitat, des de fa 2 anys s'ha anat creant una xarxa de col·laboració entorn del Museu Etnològic i de Cultures del Món que ha possibilitat experimentar amb diferents tipus de tecnologies, per a mitigar els efectes d'exclusió informativa que pateixen els usuaris amb diversitat sensorial.

Tal com assenyalen Fernádes Alles (2013) o Hers i Johnson (2010) i les diferents dades empíriques de la nostra recerca, el fet que en els museus no s'hi puguin tocar les peces o les obres exposades representa una barrera per a les persones amb diversitat sensorial, especialment per a les persones cegues o amb dèficit visual que fan servir el tacte per fer-se'n una idea. Així mateix, aquest tipus de barreres també afecten altres col·lectius, com les persones sordes, sordcegues, amb diversitat cognitiva, mental i física. Les nostres dades ens fan pensar que, tot i els esforços esmerçats des de diferents sectors, l'accessibilitat a la informació dels museus de Barcelona esta encara en fase de desenvolupament.

En aquest sentit la ciutadania de vegades pren la iniciativa i aleshores cerca solucions tecnològiques (Callon i Rebeharisoa, 2003; Callon i Rebeharisoa, 2008), i sovint ho fa de manera participativa, construint xarxes que combinen les característiques del teixit associatiu tradicional amb les dels nuclis dinàmics d'innovació (Anglada, 2016). Aquesta combinatòria és la que ha donat lloc a invents com la Xarxa Oberta Beacons Barcelona. L'ús social que li hem trobat a la tecnologia beacons, en principi

pensat per facilitar l'accessibilitat comunicativa a comerços, és la d'integrar les persones amb discapacitats al Museu Etnològic i de cultures del Món.

Els beacons (balisa) és una tecnologia bàsica, simple, de fàcil ús i comprensió per part de la ciutadania. Es tracta de petites balises que emeten un senyal bluetooth que és llegida pels telèfons intel·ligents en forma de trama, que es pot associar a un URL d'un gestor de continguts, que hem desenvolupat mitjançant l'app Barcelona sense barreres per a museus, una mena d'app gratuïta que es troba en procés universalització. La qualitat d'aquesta tecnologia rau en el fet que no són les persones les que han de buscar el beacons sinó que són els beacons que les busquen a elles, motiu pel qual resulta atractiva per les persones que no podien trobar altres localitzadors coneguts com el Qr o altres tecnologies NFC.

Però aquesta tecnologia, per si mateixa, tot i tenir grans potencialitats també té límits, és per això que ens preguntem ¿com podem fer del Museu Etnològic i de Cultures del Món un museu per a tothom?

Objectius:

Esposar diferents experiències al voltant de l'ús de la tecnologia beacons a la seu de Montjuïc del Museu Etnològic i de Cultures del Món

Explicació de la comunicació:

El problema de les barreres comunicatives als museus

Una de les principals queixes dels col·lectius i moviments socials de persones amb discapacitat o diversitat visual i sensorial, són els problemes que experimenten per gaudir dels serveis que donen els museus. Durant anys les polítiques d'accessibilitat s'han centrat en l'eradicació de les barreres arquitectòniques, però les solucions per mitigar els efectes de les barreres comunicatives encara no s'han donat, tot i la creixent preocupació dels responsables dels museus sobre aquest tema.

L'accessibilitat comunicativa als museus és possible, però a hores d'ara les solucions topen amb la prohibició de tocar les peces o objectes, que no només és un tema normatiu i tècnic, ja que també intervé el paper que juguen els sentits en la cultura occidental. De fet, la visió ocupa un lloc central (Howes, 1991, 2005; Classen, 1993, 2005) dins de la jerarquia sensorial de cultura moderna. És per això que el tacte, l'oïda o l'olfacte són pràctiques sensorials relegades, poc considerades i, fins i tot, prohibides. Manipular objectes esdevé sovint una pràctica reservada als xamans, als sacerdots o, en una societat tecnificada com al nostra, als experts, en tant que peses sacralitzades ja que la societat els hi atorga un valor simbòlic.

En aquest patró cultural, conegut com a "ocularcentrisme", rau el problema l'accessibilitat comunicativa als museus. "L'ocularcentrisme" és el rerefons de tota la

nostra producció cultural, i la causa del concepte de "mostra" excessivament visual, que de manera intel·ligent, els museus han d'anar implementat amb audioguies, dispositius audiovisuals i "realitats augmentades" suscitant efectes perniciosos a l'hora de pensar un sistema de comunicació amb continguts audihàptics (o audiotàctils) o hàpticofactius. Per tant es genera de manera directa un "grup orfe" (Callon i Rebeharisoa, 2008), és a dir, un grup d'usuaris que per les seves característiques sensorials no són considerades i resten exclosos del plantejament de les mostres museogràfiques. A més com són pocs els visitants que miren tocant, que llegeixen en braille, amb pictogrames o llengües de signes, els responsables dels museus no consideren prioritari atendre les seves demanes i és centren, per contra, en millorar la manera de transmetre continguts i experiències visuals.

Tanmateix és a la mateixa ciutadania que desenvolupa infraestructures i tecnologies per resoldre els problemes que l'afecten. Aquest tipus d'innovació, impulsada des de la base i de naturalesa participativa, és un fet a Barcelona, i els col·lectius i moviments de la diversitat en són els seus protagonistes. Exemples com els projectes "entorno a la Silla" (Sanchez Criado, T., Rodríguez Giralt i Mencaroni, 2016), un projecte de disseny col·laboratiu d'una rampa portàtil; la "Maqueta 3D" del Palau Robert, impulsat per ACIC, o les exposicions sobre els "sentits" que realitzen els socis ADVC-b1b2b3, mostren l'activitat i incidència dels moviments socials de la diversitat per desenvolupar solucions, i ho fan creant xarxes que generen sinergies entre el teixit associatiu i les entitats d'innovació. Aquestes dinàmiques de doble direcció són les han desembocat en la Xarxa Oberta Beacons Barcelona, que ha trobat l'encaix de la tecnologia beacon (XOBB) -en principi pensat per facilitar l'accessibilitat comunicativa a comerços- amb la demanda d'accessibilitat dels col·lectius de persones amb discapacitats sensorials i cognitives als continguts exposats en la seva seu de Montjuïc del Museu Etnològic i de Cultures del Món.

El paper de les tecnologies

Diferents tipus de tecnologies habitualment són posades a prova i desenvolupades per millorar l'accés als continguts. Els usos que s'han fet dels còdec Qr o marcadors NFC representen, si més no un gran avenç en polítiques d'accessibilitat comunicativa. Tanmateix, aquestes tecnologies tenen el problema que per activar-les necessiten ser localitzades. Aquesta característica els fa un poc útils per una persona que no pot trobar un marcador, perquè no hi veu o no arriba a l'alçada necessària per reconèixer-lo. És per això que la tecnologia beacon és una opció alternativa des del moment que envia un senyal Bluetooth, que detecta el telèfon intel·ligent o tablet en forma de trama, i l'associa automàticament a un contingut digital. En funció de l'espai, la distribució dels objectes o àrees el radi d'acció d'aquest senyal es pot regular. Dit això, el projecte dotar

d'un sistema de beacons a la seu de Montjuïc del Museu Etnològic i de Cultures el Món ha consistit en la instal·lació de 31 beacons en dues plantes (Exposició permanent i reserva visitable) i en els accessos com escales, ascensors, portes, etc. La versatilitat de la tecnologia ens permet posar beacons per dins i per fora de l'edifici i fins i tot imaginar rutes urbanes per promocionar el museu i atraure visitants nous.

En quant a l'estructura de continguts, es treballa des de la premissa de la seva universalització a partir de l'app Barcelona sense barreres, una aplicació gratuïta pensada per fer accessible la informació dels comerços, que hem adaptat als requeriments d'un museu amb un gestor de continguts propi, actualment en fase de desenvolupament. El repte que es planteja l'equip és assolir un estàndard més a prop a la universalitat, incorporant a l'app d'imatges, elocucions de veu, lectura fàcil amb pictogrames i vídeos amb llenguatges de signes, en col·laboració amb entitats i col·lectius especialitzats en persones amb discapacitats sensorials i cognitives.

Però les diferents proves i experiments participatius amb els usuaris ens han donat alguns claus, els beacons no són l'objectiu, sinó que ho és l'accessibilitat comunicativa i per tant cal una anàlisi crític que ens ajudi a millorar o comprendre les potencialitats i límits, per continuar innovant. Els beacons no són una tecnologia orientativa, és una tecnologia que informa en temps real en un radi de distància limitat, que varia segons les característiques de l'entorn, per tant considerem que pensar un sistema de guiatge i orientació per l'espia amb sistema que només far servir beacons no és la línia a seguir. Tanmateix en el Museu Etnològic i de Cultures del Món investiguem un possible estàndard de comunicació que ajudi a les persones a guiar-se partint d'amidaments de la distància en passes que hi ha entre els beacons.

Més enllà de l'estructura de presentació dels continguts i possibilitats comunicatives de la tecnologia, un repte és trobar la narrativa que doni coherència als nòduls del sistema (a cada element beaconitzat) i en general (a tot el sistema) cal tenir un equilibri entre la informació que descriu la forma de l'objecte i la informació de la dada etnològica

Els beacons funcionen bé amb "aliances tecnològiques", poden ajudar a fer accessible al Museu Etnològic de Cultures del Món sempre i quant es posin en relació amb altres tecnologies, com podrien ser els encaminaments podotàctils, l'ús de maquetes 3D o reserves d'àrees on es pugui tocar repliques d'objectes originals. Aquestes possibles aliances ha estat les que ens han comportat en pensar en la possibilitat de fer del Museu Etnològic i de Cultures del Món un entorn multisensorial que apropi la cultural a la diversitat dels seus usuaris.

Conclusions:

Però el problema fons continua present: l'ocularcentrisme que impregna les museus, tot i que les tendències museogràfiques del nord d'Europa des de fa temps assenyalen la necessitat d'evolució cap la multisensorialidad (Pallasmaa, 2012; Devlieger, 2006) com una forma de compensar l'excessiu "retinisme" de les exposicions, on les tecnologies IoT com els beacons i les diferents combinacions o aliances tecnològiques poder donar molt de sí. Repensar la multisensorialidad ens fa abordar el problema de l'accessibilitat comunicativa des de el respecte i comprensió als diferents modes d'existència (Latour, 2013), per tant també ens ajuda a democratitzar el coneixement dels museus.

Bibliografia:

- Callon, M., & Rabeharisoa, V. (2008). The growing engagement of emergent concerned groups in political and economic life: Lessons from the French association of neuromuscular disease patients. *Science, Technology, & Human Values*, 33(2), 230-261.
- Callon, M., & Rabeharisoa, V. (2003). Research "in the wild" and the shaping of new social identities. *Technology in society*, 25(2), 193-204.
- Classen, C. (1993). *Worlds of sense: Exploring the senses in history and across cultures*.
- Devlieger, P. (Ed.). (2006). *Blindness and the multi-sensorial city*. Garant Uitgevers NV.
- Fernández Alles, M. T. (2013). Los museos accesibles en España: el caso Guggenheim. *Pasos. Revista de turismo y patrimonio cultural*, 11(2).
- Hersh, M., & Johnson, M. A. (Eds.). (2010). *Assistive technology for visually impaired and blind people*. Springer Science & Business Media.
- Howes, D. (1991). *The varieties of sensory experience: A sourcebook in the anthropology of the senses* (No. 1). Univ of Toronto Pr.
- Howes, D. (2005). *Empire of the Senses*. Oxford, UK: Berg Publishers.
- Latour, B. (2013). *An inquiry into modes of existence*. Harvard University Press.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: architecture and the senses*. John Wiley & Sons.
- Sanchez Criado, T., Rodríguez Giralt, I., & Mencaroni, A. (2016). *Care in the (critical) making. Open prototyping, or the radicalisation of independent-living politics*.

El proyecto “Ver con las manos, escuchar con la mirada, sentir con los recuerdos y aprender sin limitaciones. El MNCN un museo accesible.”

Autoras:

Pilar López es doctora en Pedagogía por la UCM, estudió pedagogía en esa misma universidad y Magisterio en la especialidad de Ciencias en la UAM. Ha coordinado el Departamento de Programas Públicos del Museo Nacional de Ciencias Naturales desde 1989 hasta 2015. Actualmente es Directora de Comunicación y Programas Públicos.

Rocío de Iriarte es licenciada en biología, realizó un máster en Neurociencia y es Doctora en Neurociencia por la UAM. Desde 2011 hasta 2015 trabajó en el Laboratorio “Neurobiología de la Audición” (Instituto de Investigaciones Biomédicas “Alberto Sols”). Desde 2015 coordina actividades en el Museo Nacional de Ciencias Naturales.

Resumen:

La responsabilidad del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC), y en concreto del Departamento de Comunicación y Programas Públicos, estriba en diseñar programas educativos que abarquen el mayor número de públicos. Con el proyecto “Ver con las manos, escuchar con la mirada, sentir con los recuerdos y aprender sin limitaciones. El MNCN un museo accesible.” se pretende ampliar el programa de actividades de divulgación científica dirigiendo también la acción hacia un tipo de público que encuentra más dificultades a la hora de acceder al museo. Tiene, por tanto, la finalidad de facilitar y fomentar la participación en las actividades educativas de diferentes colectivos con necesidades especiales (personas con discapacidad visual, auditiva e intelectual y personas con enfermedades neurodegenerativas), aumentando su visibilidad e integración. Para ello este proyecto se propone cuatro acciones específicas:

ACCIÓN 1. VER CON LAS MANOS: Esta acción está destinada a personas con discapacidad visual, consiste en la impresión 3D de modelos a escala de cráneos de dinosaurios y su instalación en la exposición “Minerales, fósiles y evolución humana” y una visita descriptiva para que los participantes puedan tocar estos modelos. También se pondrá en marcha el taller táctil “Dinosaurios en la mano” dirigido a Educación Infantil y Primaria.

ACCIÓN 2. ESCUCHAR CON LA MIRADA: Esta acción, dirigida a personas con discapacidad auditiva, consiste en la implementación de videos signados y subtítulos en las piezas más emblemáticas del museo que facilite un recorrido autónomo por las salas. También se realizará una visita guiada y el taller “Pon

cara de dinosaurio” en Lengua de Signos Española. Además, se incorporarán bucles magnéticos en la recepción y en un aula educativa.

ACCIÓN 3. APRENDER SIN LIMITACIONES: Dirigida a personas con discapacidad intelectual, consiste en la realización de cartelería de lectura fácil en la exposición “Biodiversidad doméstica”, la realización del taller “Cuántos animales...domésticos” para Educación infantil, Primaria y público adulto y una visita guiada adaptada.

ACCIÓN 4. SENTIR CON LOS RECUERDOS: Esta acción está dirigida especialmente a personas con la enfermedad de Alzheimer. Consiste en el diseño y la realización de visitas guiadas con materiales táctiles para evocar recuerdos en los participantes.

Las estrategias anteriormente descritas serán validadas por entidades relacionadas con la discapacidad visual, auditiva, intelectual y enfermedades neurodegenerativas antes de la realización con el público.

Se realizará una presentación del proyecto en el salón de actos del museo para que las asociaciones, centros, instituciones, etc., relacionadas con la accesibilidad conozcan todas las acciones que se van a realizar en el MNCN y puedan opinar sobre éstas antes de lanzarlas.

Objetivos:

El Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) posee un compromiso con la sociedad debido a su condición de institución pública. Por ello, el objetivo principal de este Proyecto es acercar es acercar las colecciones del museo y la investigación que se realiza a todos los públicos y en especial a personas con discapacidad visual, auditiva, intelectual y con enfermedades neurodegenerativas, que tienen más difícil el acceso al museo y a la ciencia

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

- Atender las necesidades culturales, educativas y de ocio de todos los visitantes.
- Colaborar con asociaciones para su asesoramiento y la generación de estrategias específicas.
- Utilizar el espacio del museo como un lugar para descubrir, conocer y dialogar.
- Adaptar progresivamente las instalaciones del museo para que sean accesibles para toda la sociedad.
- Realizar visitas y talleres teniendo en cuenta las necesidades específicas de las personas con diversidad funcional.

- Visibilizar las acciones que se vienen realizando y las nuevas propuestas a efectos de convertir el MNCN en un museo inclusivo y accesible.

Explicación:

El acceso al patrimonio natural y cultural es un derecho amparado por las leyes, aunque raramente las personas con discapacidad y con riesgo de exclusión social lo pueden ejercer en los museos y centros de divulgación científica. Los museos se deben a la sociedad, y es ésta la que da sentido a su existencia. La idea del museo como institución inmóvil y cerrada ha quedado atrás, y en la actualidad se entiende como una institución más social y más abierta, que va transformándose en función de los cambios sociodemográficos, culturales y educativos. Poco a poco, el museo va abriendo los límites de su acción para llegar a un sector más amplio de la sociedad y facilitar, de este modo, la accesibilidad a sus colecciones y sus contenidos científicos. En este sentido, la responsabilidad del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC), y en concreto del Departamento de Comunicación y Programas Públicos, estriba en diseñar programas educativos que abarquen el mayor número de públicos. Este departamento posee una larga trayectoria ofreciendo un abanico muy amplio de actividades educativas centradas principalmente en el público escolar, familiar y en el visitante autónomo.

Con el Proyecto “***Ver con las manos, escuchar con la mirada, sentir con los recuerdos y aprender sin limitaciones. El MNCN un museo accesible.***”, el Departamento de Comunicación y Programas Públicos pretende ampliar su programa de actividades de divulgación científica dirigiendo también su acción hacia un tipo de público que encuentra más dificultades a la hora de acceder al museo. Tiene, por tanto, la finalidad de facilitar y fomentar la participación en las actividades educativas de diferentes colectivos con necesidades especiales (personas con discapacidad visual, auditiva e intelectual y personas con enfermedades neurodegenerativas), aumentando su visibilidad e integración. Este proyecto ha sido financiado por la Fundación Española de Ciencia y Tecnología (FECYT), con referencia **FCT-17-12123**, con un importe de 40.000 euros.

Un diseño para todos y un trato personal inclusivo son una apuesta que incide positivamente en el prestigio y responsabilidad social del MNCN y supone una nueva motivación para nuestro equipo humano. Por ello en este proyecto se proponen cuatro acciones específicas:

ACCIÓN 1. VER CON LAS MANOS: Es muy importante tener en cuenta que la percepción táctil es más secuencial y parcelada que la visual. El visitante con ceguera total o gran discapacidad visual necesita más tiempo para realizar un proceso de reconstrucción mental de las exposiciones del museo. Por ello, desde el Departamento de Comunicación y Programas Públicos del MNCN hemos

diseñado esta acción destinada a personas con discapacidad visual, consiste en la impresión 3D de modelos a escala de cráneos de dinosaurios y su instalación en la exposición “Minerales, fósiles y evolución humana” y una visita descriptiva para que los participantes puedan tocar estos modelos. También se pondrá en marcha el taller táctil

“Dinosaurios en la mano” dirigido a Educación Infantil y Primaria. Las estrategias específicas de esta acción se detallarán a continuación:

Realización de modelos a escala de cráneos de dinosaurios mediante impresión 3D

El Laboratorio de Morfología Virtual MNCN-CSIC (ViMoLab), dirigido por Markus Bastir, participa en este proyecto. Este laboratorio se centra en la generación, el análisis y el tratamiento de datos digitales y tridimensionales de objetos anatómicos. La digitalización de objetos anatómicos se realiza mediante un escáner, o bien de superficie (laser, luz estructurada) o mediante tomografía computarizada (TAC clínico, o microCT) para obtener un modelo 3D virtual del objeto bajo estudio. En el ViMoLab se cuenta con un equipo de diferentes escáneres de superficie según diferentes tamaños de objetos. En este proyecto se van a escanear cinco cráneos de dinosaurios aplicando esta metodología y se realizará la impresión 3D a escala de las piezas.

Instalación de los modelos en la exposición permanente “Minerales, fósiles y evolución humana”

Una vez escaneados e impresos los modelos a escala se procederá a su instalación en la sala de la exposición permanente “Minerales, fósiles y evolución humana”. El objetivo de esta instalación es que los todos los visitantes del museo puedan tocar estas piezas. Además, junto a los modelos se colocarán paneles informativos en castellano y en braille. Esta estrategia se realizará por todo el museo para orientar a los visitantes en el recorrido de las instalaciones. Se elaborará un mapa háptico para orientar espacialmente la visita a las personas ciegas y deficientes visuales.

Visita guiada descriptiva por las exposiciones permanentes del Museo

Se realizará una visita guiada descriptiva en compañía de un educador del museo por la exposición permanente “Minerales, Fósiles y Evolución Humana”. El educador del museo enseñará modelos tridimensionales y réplicas de fósiles para que los asistentes puedan manipularlos. De esta forma se participará activamente y la experiencia será más gratificante y enriquecedora.

Taller táctil “Dinosaurios en la mano”

Con este taller de modelado, dirigido a Educación infantil y Primaria, se pretende transmitir a los participantes de una forma eficaz distintos aspectos sobre los dinosaurios. Mediante estímulos táctiles, la narración y la dramatización se darán a

conocer conceptos como diversidad morfológica, alimentación, reproducción, hábitat y las hipótesis sobre su extinción. El desarrollo de este taller será el siguiente:

- Presentación de la actividad, a través de la narración por parte del educador del museo, sobre la biología de los dinosaurios y sus principales características, con apoyo de seis modelos de cabezas de dinosaurios (carnívoros y herbívoros).
- Actividad plástica de modelado que consiste en la elaboración de una escultura basada en la cara de un dinosaurio, a escoger entre los que se les presenta.
- Recorrido por la exposición permanente “Minerales, Fósiles y Evolución Humana” con modelos tridimensionales, réplicas de fósiles y piezas originales para que los asistentes puedan manipularlos.

ACCIÓN 2. ESCUCHAR CON LA MIRADA: Esta acción, dirigida a personas con discapacidad auditiva, consiste en la implementación de videos signados y subtítulos en las piezas más emblemáticas del museo que facilite un recorrido autónomo por las salas. También se realizará una visita guiada y el taller “Pon cara de dinosaurio” en Lengua de Signos Española. Además, se incorporarán bucles magnéticos en la recepción y en un aula educativa. Las estrategias específicas son:

Incorporación de bucles magnéticos en el Museo

Se incorporarán bucles magnéticos en la recepción del museo (taquillas e información) y en el aula educativa “Los 5 sentidos” para las personas con discapacidad auditiva. El bucle magnético es un sistema de comunicación para las personas que utilizan audífonos, puesto que disminuye el ruido de fondo y mejora la inteligibilidad de los sonidos.

Realización de vídeos signados en Lengua de Signos Española (LSE)

Se realizarán 8 vídeos subtítulos y signados en LSE de las distintas exposiciones permanentes del museo. Para ello se utilizará el sistema de guiado inteligente Bemuseums que el MNCN incorporó en 2016. Esta herramienta pone a disposición del público visitas autoguiadas que funcionan a través de una aplicación móvil. Beemuseums es una app que aprovecha la potencia de la Tecnología Beacon para dinamizar la visita del usuario, mostrándole otra realidad cargada de contenidos exclusivos para él. Así, permite que el usuario recorra las salas de exposiciones con un dispositivo digital (tablet o móvil) que da acceso a contenidos exclusivos según su ubicación. Beemuseums aprovecha los sistemas de proximidad (Beacon), funciona por

Bluetooth y permite, una vez descargada la información, que el dispositivo se conecte y muestre contenidos diferenciados y otras funcionalidades.

Para que funcione es necesario instalar la aplicación Bemuseums y descargar el contenido relativo al museo. Basta con tener la información en el móvil para que, con el único requisito de que el usuario se mueva por el centro, el sistema te dé la bienvenida y le ofrezca una visita personalizada. Esta información pueden ser referencias de una pieza concreta, recorridos optimizados en función del lugar dónde se encuentre el usuario, explicaciones sobre cómo llegar a un ejemplar concreto o información sobre detalles de las salas y las exposiciones. Esta aplicación nos permite, mediante distintas estrategias como es la realización de vídeos signados, acercar las colecciones y piezas del museo a todos los públicos.

Visita guiada en Lengua de Signos por las exposiciones permanentes del Museo

Se realizarán visitas guiada en Lengua de Signos en compañía de un educador por las exposiciones permanentes del Museo Nacional de Ciencias Naturales. Para que la visita sea completa el educador enseñará distintos modelos, piezas y materiales para que los asistentes puedan manipularlos. De esta forma, todos los asistentes participarán de una forma activa y la experiencia sea más gratificante y enriquecedora.

Taller “Pon cara de dinosaurio”

Con este taller de dramatización que realizará un educador en LSE, dirigido a Educación infantil y Primaria, se pretende transmitir a los participantes de una forma divertida y eficaz distintos aspectos sobre los dinosaurios. Se darán a conocer conceptos como diversidad morfológica, alimentación, reproducción, hábitat, y las hipótesis sobre su extinción. El desarrollo de este taller será el siguiente:

- Presentación de la actividad, a través de la narración por parte del educador del museo, sobre la biología de los dinosaurios y sus principales características, con apoyo de seis modelos de cabezas de dinosaurios (carnívoros y herbívoros).
- Actividad plástica que consiste en construir una máscara basada en la cara de un dinosaurio, a escoger entre los que se les presenta.
- Recorrido por la exposición permanente “Minerales, Fósiles y Evolución Humana” con modelos tridimensionales, réplicas de fósiles y piezas originales para que los asistentes puedan manipularlos. En este recorrido los asistentes se caracterizarán de dinosaurios para una mayor implicación en la actividad.

ACCIÓN 3. APRENDER SIN LIMITACIONES: Dirigida a personas con discapacidad intelectual, consiste en la realización de cartelería de lectura fácil en la exposición “Biodiversidad doméstica”, la realización del taller “Cuántos

animales...domésticos” para Educación infantil, Primaria y público adulto y una visita guiada adaptada. En junio de 2018, se va a inaugurar en el (MNCN-CSIC) la exposición temporal Biodiversidad doméstica. Esta exposición pretende mostrar a los visitantes la amplia diversidad de fauna que se encuentra habitualmente en nuestros hogares y que debido a su tamaño microscópico pasa desapercibida al ojo humano.

Nuestro reto es acercar esta exposición a todos los públicos, en especial a personas con discapacidad intelectual. Por ello, desde el Departamento de Comunicación y Programas Públicos del MNCN hemos diseñado una actividad educativa infantil, una visita guiada y la adaptación de la cartelería de la exposición en lectura fácil pensando en las personas con discapacidad intelectual y en el diseño universal. Las estrategias específicas de esta acción se detallarán a continuación:

Realización de cartelería de lectura fácil

El acceso a la lectura y a la información es un derecho y una necesidad social. Por ello, el MNCN está adaptando los textos de algunas de sus exposiciones en Lectura Fácil, para que la ciencia esté al alcance de todos los públicos.

La Lectura Fácil se dirige a todas las personas, en especial a aquellas que tienen dificultades lectoras transitorias (inmigración, incorporación tardía a la lectura, escolarización deficiente...) o permanentes (trastornos del aprendizaje, diversidad funcional, senilidad...).

La adaptación de los textos originales a lectura fácil y su posterior validación se está realizando con Plena Inclusión Madrid, que representa al movimiento asociativo de la discapacidad intelectual en la Comunidad de Madrid. La acción de esta entidad se traduce en proveer servicios, defender derechos y ser agente de cambio social. La validación de los 10 textos se realizará con grupos de lectores con discapacidad intelectual en dos sesiones distintas.

Visita guiada por las exposición temporal Biodiversidad doméstica

Se realizará una visita guiada en compañía de un educador del museo por la exposición temporal “Biodiversidad doméstica” teniendo en cuenta las necesidades especiales de cada grupo. Para que la visita sea completa el educador del museo enseñará modelos, maquetas y preparaciones microscópicas para que los asistentes puedan manipularlos. De esta forma, todos los asistentes participarán de una forma activa y la experiencia será más gratificante y enriquecedora.

Taller “¡Cuántos animales...domésticos!”

Este taller de plástica está dirigido a Educación infantil, Primaria y grupos de personas con discapacidad intelectual de todas las edades. Se muestran las diferencias y semejanzas entre algunos miembros del reino animal que se encuentran habitualmente

en las casas y que pasan desapercibidas al ojo humano por su tamaño microscópico. Para conseguir una mayor implicación por parte de los participantes, los educadores del museo enseñarán ejemplares de las colecciones del MNCN, tanto macroscópicas como microscópicas. El desarrollo de este taller será el siguiente:

- Presentación de la actividad a través de la narración por parte del educador del museo. Se hablará sobre la biología de la fauna doméstica y sus principales características, con apoyo de microscópicos y modelos.
- Actividad plástica que consiste en la elaboración de una careta de alguno de los animales que aparecen en la exposición.
- Recorrido por la exposición temporal “Biodiversidad doméstica”.

ACCIÓN 4. SENTIR CON LOS RECUERDOS: Esta acción está dirigida especialmente a personas con la enfermedad de Alzheimer. Consiste en el diseño y la realización de visitas guiadas con materiales táctiles para evocar recuerdos en los participantes. Las estrategias específicas de esta acción se detallarán a continuación:

Visita guiada por las exposiciones permanentes del Museo

Se realizará una visita guiada en compañía de un educador cualificado por las exposiciones permanentes, teniendo en cuenta las necesidades especiales de cada grupo. Se recorrerán las piezas más emblemáticas del Museo y para que la visita sea completa y los participantes sean parte activa de la experiencia, el educador del museo enseñará modelos, maquetas y otros materiales para que los asistentes puedan manipularlos. De esta forma la experiencia será más gratificante y enriquecedora. .

Todas las acciones descritas anteriormente tendrán las siguientes estrategias comunes: Validación del proyecto por entidades especializadas

Las estrategias anteriormente descritas serán validadas por entidades relacionadas con la discapacidad visual, auditiva, intelectual y enfermedades neurodegenerativas antes de la realización con el público.

Presentación del Proyecto a entidades especializadas

Se realizará una presentación del proyecto en el salón de actos del museo para que las asociaciones, centros, instituciones, etc., relacionadas con la accesibilidad conozcan todas las acciones que se van a realizar en el MNCN y puedan opinar sobre éstas antes de lanzarlas.

Difusión del proyecto a la sociedad

Se publicará toda la información relativa al proyecto en la página web del museo www.mncn.csic.es para que esté disponible y accesible a todo el público.

También se realizará una newsletter específica sobre el proyecto que se enviará al mayor número de organizaciones, asociaciones y colectivos educativos relacionados con la ceguera.

Se realizará una nota de prensa relativa al proyecto que se enviará a medios de comunicación para que éstos lo conozcan y puedan difundirlo.

Los perfiles de las redes sociales del museo también se harán eco de este proyecto y se colgará información de forma periódica.

Se diseñará un folleto informativo que incluya detalles sobre el proyecto que estará físicamente disponible en el museo y se hará llegar digitalmente a organizaciones, asociaciones y colectivos educativos relacionados.

Se buscarán vías para presentar el proyecto en programas de radio/televisión que traten temas relacionados con personas con diversidad funcional.

Además se contactará con las entidades y se visitarán periódicamente. También se asistirá a congresos y se contempla la realización de publicaciones en revistas especializadas.

Realizar evaluaciones de las acciones

Se realizarán dos evaluaciones: una primera evaluación para valorar las estrategias realizadas y la demanda de las actividades propuestas y una segunda para evaluar la totalidad del proyecto. Se publicarán los resultados en nuestra web para que todos los ciudadanos tengan acceso a los datos obtenidos con este proyecto.

Conclusiones:

El Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC), recibe cada año casi 300.000 visitantes y es uno de los institutos de investigación científica más importantes del país en el ámbito de las ciencias naturales. Con una plantilla de más de 70 investigadores en áreas que van desde la paleobiología y la geología hasta la ecología y el cambio climático pasando por la biología ambiental y la biodiversidad, el Museo es uno de los centros emblemáticos del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). Nuestro reto en la actualidad es transmitir los conocimientos que generan nuestros investigadores a la sociedad y, para ello, contamos con profesionales altamente cualificados dedicados tanto a las colecciones científicas que alberga el Museo como a las exposiciones que nos permiten explicar los descubrimientos científicos al público que nos visita. Nuestra máxima ilusión es que todos nuestros visitantes pasen un rato entretenido aprendiendo cómo es y cómo ha cambiado nuestro planeta y la enorme diversidad que ha albergado desde el origen de la vida hasta la actualidad.

Un museo debe promover un modelo accesible a todos los públicos para dar respuesta a las necesidades de la sociedad de nuestro tiempo. Con este proyecto el MNCN pretende “abrir” sus puertas a todas las personas basándose en el modelo de Diseño

Universal y hacer frente a los desequilibrios culturales y socioeconómicos. Estas convocatorias suponen una oportunidad de financiar estrategias que de otra manera no serían factibles por motivos económicos y/o contratación de personal.

Este proyecto pretende marcar un antes y un después en la experiencia que supone visitar nuestras salas. No es un proyecto aislado ni puntual, sino que marca el inicio de un compromiso real de trabajo para ser un referente a nivel nacional. Aspiramos a acercar la ciencia a cada individuo y a contribuir para que nuestra sociedad sea plural y diversificada.

Bibliografía:

- Documento electrónico: Museo Nacional de Ciencias Naturales
<http://www.mncn.csic.es/seccion=1177>.
- Documento electrónico: Plena Inclusión Madrid.
<http://www.plenainclusionmadrid.org/> Consultado: 27/6/2017
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledo, Carmina (2013). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural.
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (2015). Accesibilidad, inclusión y diseño para todas las personas en museos y patrimonio. Her&Mus: heritage & museography, ISSN 2171-3731, Nº. 16, 2015, págs. 11-20
- Espinosa Ruiz, Antonio (2017). Vilamuseu, Museo Municipal de Villajoyosa. Boletín del Museo Arqueológico Nacional, ISSN 0212-5544, Nº Extra 35, 2017 (Ejemplar dedicado a: 150 años de museos arqueológicos en España), págs. 2224-2232.
- Lamigueiro Romeo, Rosa (2015). La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas

Les altes capacitats van als Museus

Autora:

Sílvia Llucià Domènech: Pedagoga especialista en altes capacitats. Treballa principalment en formació i intervenció educativa en altes capacitats. Des del 2013 assessora alumnes, famílies i escoles per tot Catalunya. Codirectora del Programa Atlàntida, activitat extraescolar per a famílies amb fills amb altes capacitats que integra trimestralment una visita a museus.

Resum:

Als infants i joves d'altres capacitats els agrada aprendre coses noves, aprofundir en el que ja saben... són, per tant un col·lectiu silenciós que gaudeix en l'entorn que ens ocupa: els museus. Cal saber que quan parlem d'altres capacitats estem parlant de fins un 20 % de la població, entre els que tenen talents, despunten en una o més àrees, o aquells que tenen potencialitat per sobresortir en totes les àrees. Per tant, un bon grup dins la societat que, desgraciadament, en molts casos està per identificar. Identificat o no, aquests infants i joves existeixen i sovint tornen de les visites escolars desencantats perquè tot s'ha fet per la seva edat però no per les seves necessitats cognitives i molts cops no han tingut ni el temps de veure el museu pel seu compte ni de fer preguntes del que realment li interessa. Si no els atenem i no els donem el seu espai s'acomoden i perden l'element que més ha fet avançar la humanitat: la curiositat. Deixar d'observar, comparar, fer transferències, de fer preguntes és deixar d'avançar.

Tenim una llarga experiència en el món educatiu i això ens fa veure diverses solucions. Unes dins de l'àmbit escolar i d'altres molt més específiques, treballant amb grups d'infants i joves d'altres capacitats exclusivament. En l'àmbit de les sortides escolars veiem que amb una benvinguda especial en la qual se'ls informa que al final tindran un temps per parlar amb el guia i fer les seves preguntes pot baixar el seu nivell d'angoixa i permetre focalitzar l'atenció en temes paral·lels del seu interès. En aquests deu minuts o un quart d'hora tenen la possibilitat de gaudir del que saben i aprendre de la mà de tècnics. En l'àmbit de les sortides específiques des del Programa Atlàntida, activitat extraescolar per a famílies amb fills amb altes capacitats del qual estem celebrant la tercera edició, els proposem activitats i tallers a museus pels seus interessos no per la seva edat per això sovint, als més menuts, els cal una part d'informació teòrica que no tenen i que no han vist a l'escola però que capten de seguida. Això requereix un mínim de formació del personal del museu per saber com arribar a aquest col·lectiu atenent les seves necessitats. També es podrien obrir activitats específiques d'aprofundiment per edats primerenques, o pels més grans amb contacte amb la investigació, amb el

fons dels museus, amb la catalogació o restauració de peces... Atendre al col·lectiu d'infants i joves d'altres capacitats és possible també en l'àmbit dels museus.

Objectius:

L'atenció específica dels infants i joves d'altres capacitats en els Museus.

Explicació de la comunicació:

Quan parlem d'infants i joves amb necessitats educatives especials sense voler pensem en persones amb dificultats d'adquirir els mínims (en motricitat, comunicació, cognició...) però darrerament les coses van canviant... hi ha un col·lectiu heterogeni en el qual les dificultats no venen pels mínims sinó per la seva condició de quedar-se amb gana en l'aspecte cognitiu, social o emocional. És l'àmbit de les persones més capaces, més dotades.

Per què parlem ara d'elles? perquè en pocs anys l'estudi del cervell i l'aprenentatge ha canviat molt i cada dia coneixem coses noves de com aprenem els humans. Perquè ja no parlem d'un únic tipus d'intel·ligència, i des de les intel·ligències múltiples de Howard Gardner fins a la intel·ligència emocional de Daniel Goleman el ventall és molt ampli i complex perquè no són compartiments estancs sinó compartiments que es barregen i que evolucionen al llarg de la història personal dels individus.

Un entorn cada cop més enriquit fa que aquests infants i joves puguin desenvolupar les seves característiques naturals. Però necessitem una base potent. Les altres capacitats no es poden entrenar ni adquirir. Es tenen de naixement i es desenvolupen quan es troben en un ambient adequat sense hiperestimulació ni hipoestimulació. Com les esponges, aquests infants xuclaran la quantitat d'aigua que necessitin i alhora rebutjaran l'excés. Per tant no es tracta d'omplir un recipient sinó de permetre que es donin aquelles característiques que faran possible el coneixement.

Però potser la raó més important perquè ara hi hagi la necessitat de parlar d'aquests infants i joves és la necessitat d'atendre dins d'una escola i una societat inclusiva que reconeix les diferències però no com un aspecte a eliminar sinó com un element d'enriquiment. En el nostre entorn més proper la igualtat a l'accés al coneixement està superat. Tots els infants i joves estan escolaritzats. Una vella aspiració de l'esser humà modern. Ara hem de pujar un graó més. La paraula ja no és igualtat sinó equitat. Donar cadascú el que necessita, en el moment que ho necessita. Que es donin les condicions perquè cadascun dels infants i joves trobin el que necessitin per desplegar les seves característiques. Sí avui, els que estan en primera línia atenent els infants en un entorn on el que es potencia és la diferència han de poder treballar aquesta diferència com una riquesa. Per tant el primer punt imprescindible serà la formació de docents i personal que estan en contacte amb aquests infants i joves: personal de menjador,

extraescolars, d'activitats de lleure... tots ells necessiten saber com són aquests infants i joves i quines són les seves necessitats.

Per tal de facilitar el coneixement sovint el simplifiquem i treballem amb estereotips que ens permeten copsar les diferències més habituals i ens fem una imatge, que alhora de la veritat mai coincideix amb la realitat però ens ajuda a explicar la manca d'uniformitat. Els prejudicis se'ns enganxen i fan que quan sentim a parlar de superdotats o d'altres capacitats veiem per defecte en el nostre imaginari aquell nen amb les ulleretes, una mica fricki, amb dificultats de relació social i en les habilitats més físiques; una rata de biblioteca allunyat del seu entorn. Si pensem en femení veiem a "Doña Perfecta", amb llacet inclòs, aquella nena hipercorrecte que tot ho sap i ho sap fer, políticament correcte, educada i polida, amb unes presentacions excel·lents... Aquesta és una gran simplificació perquè entre els infants i joves d'altres capacitats n'hi ha de moltes menes diferents i al seu aspecte cognitiu se li barreja, com no podia ser d'altra manera el seu aspecte més personal perquè des del naixement ja són. Tot això amb els diferents ambients ens dona tantes combinacions com persones. Per tant no és tant buscar unes característiques sinó saber veure en la especificitat de cadascú aquelles condicions que els fan tenir un bagatge de capacitats molt superior a la mitjana. Aquest bagatge de capacitats sovint estan encara en mode possibilitat que encara no ha arribat a mode acte. Haurem de treballar perquè el que pot arribar a ser sigui, és la seva naturalesa i el que els farà feliços.

Després de d'uns anys d'experiència en l'àmbit educatiu com a mare i com a professional, em segueix meravellant com el primer dia la brillantor dels ulls d'aquell infant o jove que aprèn una cosa nova. Aquest és el moment que van perseguint perquè tenen gana de conceptes, de procediments, de relacions... Avui, aquest món connectat permet finestres obertes al món. Però no tot passa per les pantalles... l'escola, la casa, el món que ens envolta, seran els primers entorns d'aprenentatge i en ells també hi estan situats alguns centres específics de coneixements com les biblioteques o els museus.

Aquest col·lectiu d'infants i joves ben dotats no volen menjar preparat i triturat. Volen poder adquirir el coneixement, fer-ne relacions noves, processar-lo, poder preguntar, anar a la font... observar, compartir, arribar a l'essència, comparar, inferir... Per això quan van al museu amb l'escola i els expliquen o fan un taller per la seva edat solen quedar-se amb gana... Si són políticament correctes no diran res però quan arribin a casa tornarà a sortir la mateixa cançó... "quina pena!" podríem haver fet tantes coses... si m'haguessin deixat només cinc minuts... si haguéssim pogut parlar... si li hagués pogut preguntar... he vist una peça que no he entès...

Les darreres investigacions parlen d'aquests infants i joves amb xifres. Parlem d'entre un dos i un cinc per cent d'infants amb superdotació (molt bones capacitats en totes les

àrees) però aquesta xifra s'aixeca fins el 15 o 20 per cent quan parlem d'infants o joves amb talents (simples o compostos, amb moltes possibilitats en una àrea en concret mentre les altres poden ser bones). Això ens porta a un nombre molt alt d'infants. Però la identificació d'aquests infants i joves és ridícula. Hi ha una infradetecció total. Es fa el diagnòstic a un 0,02% dels alumnes, quan els estudis diuen que hi pot haver fins al 15% de la població escolar", critica Mónica Fernández Díaz coordinadora del Grup d'Investigació d'Altes Capacitats del Col·legi de Pedagogs de Catalunya (COPEC). Parlem d'un entre 56.914 (5%) i 170.741 (20%) en el curs 2010-2011.

Sembla que torna a haver-hi un cert interès i en premsa, el curs passat (El País 20 de maig de 2017) va aparèixer la notícia que en els darrers tres anys Ensenyament havia avançat de curs a 722 nens superdotats. És una mesura extraordinària, necessària en alguns casos. Però a part d'identificar hi ha moltes altres coses que es poden fer a l'escola o a l'institut per atendre aquests infants i joves. La base és el vincle: el reconeixement i l'escolta. A partir d'aquí cal atendre les especificitats d'aquests alumnes més capaços. Tornem al punt anterior: la formació és imprescindible per no quedar-nos amb aquells estereotips que segueixen ressonant a les escoles en veus de milers de mestres: "no ho veig", "hi ha altres alumnes més brillants", "sovint s'equivoca", "bada molt, sembla que no hi sigui", "només participa si se li demana directament", "les seves produccions no són extraordinàries", "quan està connectant és brillant", "quan una cosa li interessa..."

Diferents propostes per les activitats que es realitzen des de l'escola.

És freqüent i molt positiu que les escoles vagin als museus. Permet "viure l'experiència" de posar-se en contacte amb el món del coneixement. Certament, hem de pensar en el grup classe. Molt sovint algunes de les activitats comencen a l'aula. Les sortides ja no són un element decoratiu sinó que estan dins del procés d'aprenentatge. Sovint les escoles fan visites guiades als museus, o tallers relacionats amb la matèria que estan treballant. Aquesta és una part que complementa la tasca realitzada a l'aula. Avui els serveis educatius dels museus estan fent una gran tasca d'adequació de continguts i de propostes per les diferents edats i nivells.

Quan ens trobem amb aquests infants més dotats crec que podria ser molt bo donar-los un temps i un espai per a ells. Alguns pensen que això els farà diferents però no és cert. Ja són diferents i quan atenem a les seves necessitats estem anant al cor de la inclusió a través de donar a cadascú el que necessita.

Aquest temps podria ser previ a la visita. Saber què hi ha al museu, què se'ls proposarà... i a partir d'aquí despertar la seva curiositat en aquests aspectes que poden o no coincidir amb els seus interessos. Hi ha infants que són monotemàtics, per altres el món és el seu interès i són com tastataolletes. Tot els interessa però res prou. Les seves expectatives, el fet de poder preparar preguntes pot ser enriquidor per a ells i

elles. Aquestes respostes seria bo respondre-les en privat després de l'activitat de grup o si poden ser d'interès general incloure-les en l'explicació.

Podem també dedicar-los un temps amb posterioritat a l'activitat de grup. Sentint-se escoltats poden continuar comentant, parlant amb l'educador del museu sobre les peces, l'activitat o la feina de divulgador... els seus interessos són molt diversos.

Per acabar podríem suggerir-los que fossin ells després de la seva experiència els que fessin propostes. Sovint la seva creativitat i la seva opinió ens pot donar una mirada nova sobre una realitat que com educadors tenim per la mà.

Hi ha vegades que necessiten una part de coneixement teòrica que no tenen per edat. Cal que els proporcionem el just per continuar endavant. És tota una experiència quan infants d'Educació Infantil tenen coneixements sobre dinosaures perquè estan en el seu àmbit d'interès; o sobre instruments musicals perquè la seva il·lusió és dirigir algun dia la Filarmònica de Viena en el Concert d'any Nou quan encara no han començat la Primària; o quan des dels primers cursos de Primària volen descobrir algun element que faci més fàcil la vida de la gent perquè puguin ser més feliços...

Quant tenim el temps per escoltar-los és fantàstic. Cal trobar aquest temps perquè ells aprendran molt del nostre museu però nosaltres també aprendrem molt d'ells.

Les sinergies que es poden produir a partir d'aquí de ben segur que permetran coses noves que avui no podem ni intuir... El seu potencial és la seva força. Que siguem capaços de canalitzar-la serà una part important per seguir caminant cap a una societat de persones més completes.

Propostes d'activitats fora de l'àmbit escolar:

Altres propostes estan en l'àmbit de les trobades, tallers, conferències dedicades a infants i joves que avui potser no proposaríem però que ells i elles necessiten. En aquest aspecte tot el que sigui divulgació de qualitat per a ells és imprescindible. Una de les grans dificultats és com arribem al usuari final. Com els podem fer arribar la informació? Tot s'està movent. Cada cop més les xarxes connecten persones i les plataformes ens poden informar de les activitats que puguin connectar investigadors, universitats, mestres, infants, persones interessades de totes les edats... el que ells en diuen "persones interessants". Són aquelles que saben comunicar, que suggereixen, que donen dades o informen d'on les podem trobar... aquells a qui no ens cansaríem d'escoltar. Aquells que ens poden servir de models o de mentors. Al Museu de Granollers es fan unes xerrades sobre animals que estan en el calendari d'algun infant com a les coses més interessants del mes.

És molt interessant que alguns museus s'hagin obert a portar alumnes que fan treballs de recerca de Batxillerat. Però estaríem oberts també a aquells petits investigadors que

encara no han acabat la Primària o la Secundària? Podria ser una activitat de cap de setmana o part d'un monogràfic? Un altra possibilitat...

Sovint és a través dels concursos literaris, experiencials o gràfics que aquells interessats es posen en contacte amb el museu. Hi ha un interlocutor? En un moment on el pressupost ho mou quasi tot hem de ser capaços de trobar noves maneres de fer les coses que atenguin a tots els nostres usuaris. Els infants interessats poden ser uns usuaris molt fidels.

Podríem parlar d'activitats dirigides especialment a aquest col·lectiu. Nosaltres, des de Atenció a les Altes Capacitats, tenim una petita experiència perquè ja fa quatre cursos que trimestralment tenim una activitat que en diem coneixements a l'alta on anem al Museu amb infants i joves d'altres capacitats que trien el seu taller i treballen per la seva capacitat, no per la seva edat. Per la nostra població d'arreu de Catalunya aquesta activitat té lloc els diumenges al matí i es combina amb l'Escola de Pares. Permet una part cognitiva i procedimental però també el contacte entre ells, la possibilitat de treball cooperatiu entre gent interessada, obre noves possibilitats. En tots els casos ha calgut fer una mini-formació als educadors del museu perquè no són els infants que esperen, perquè no podem omplir el grup perquè són molt intensos, perquè cal un temps d'aclimatació però quan ja roden... els educadors queden impactats de l'energia, les ganes, la informació que tenen i de la que volen tenir, de la necessitat de que tot estigui justificat i argumentat... no és un col·lectiu fàcil però és fantàstic quan ells et diuen: "He après coses noves", "Ha estat molt interessant", "No ens han tractat com nens petits", "Ens han fet pensar"...

Aquests infants i joves existeixen, de vegades amagats, però han de trobar el seu espai per desplegar les seves capacitats i les seves necessitats d'aprendre. Els Museus poden ser un entorn fantàstic on poder aconseguir aquests dos elements bàsics per a ells. Ara que els Museus ja són només sales d'exposicions... fem un pas més acostem-los als més potents, un col·lectiu sovint amagat i oblidat.

Conclusions:

L'atenció específica dels infants i joves d'altres capacitats és possible en els museus sense una gran càrrega econòmica. Cal sensibilitat i formació.

Bibliografia:

És un treball experimental per tant no tenim bibliografia. En remetem als escrits i al blog de Javier Touron, vicedegà de l'UNIR que parlen de les característiques d'aquests infants i joves i de la necessitat d'atendre les seves característiques específiques perquè puguin desenvolupar les seves capacitats.