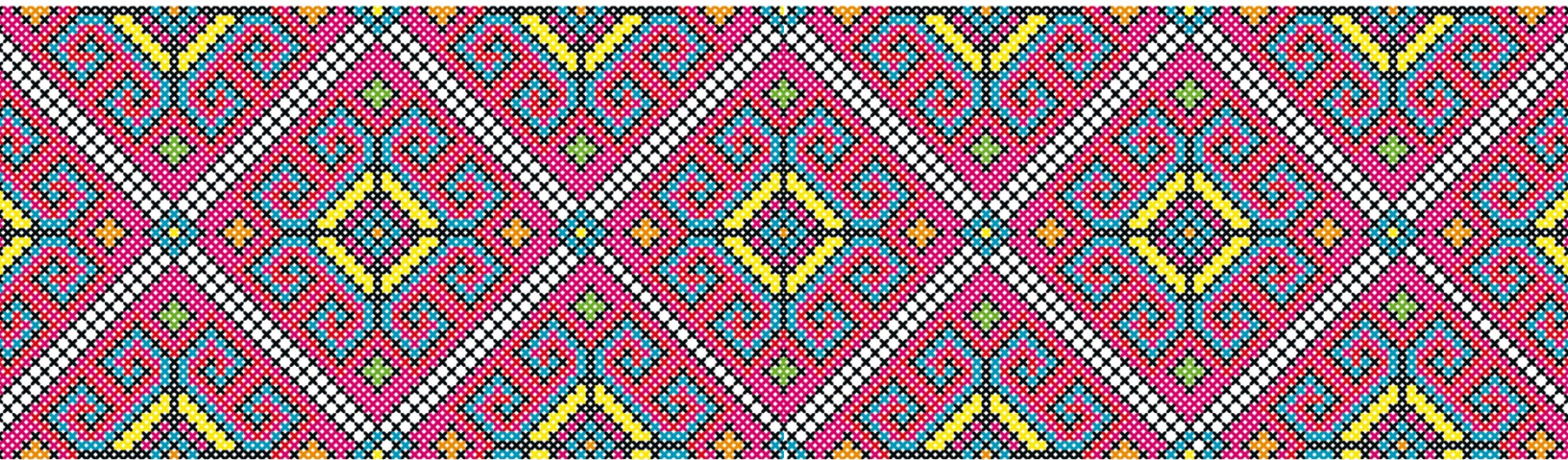


**3ER ENCUENTRO
NACIONAL DE GESTIÓN
CULTURAL MÉXICO**

**APORTES DE LA ACCIÓN
CULTURAL A LA AGENDA 2030
DEL DESARROLLO SOSTENIBLE**

**DEL 23 AL 26 DE OCTUBRE 2018
MÉRIDA, YUCATÁN**



Entendiendo necesidades, sistematizando experiencias: La labor del gestor cultural en los museos para lograr la accesibilidad de personas con discapacidad visual

César Joaquín Atayde Viveros

Ponencia presentada en el Tercer Encuentro Nacional de Gestión Cultural realizado en Mérida, Yucatán, México entre los días 23 al 26 de octubre de 2018

Palabras Clave: accesibilidad, discapacidad visual, museos.

Introducción

Es importante romper con la noción que limita la participación del “nosotros” y de nuestra imaginación, con la finalidad de entender plenamente la injerencia de nuestra acción como gestores culturales en la generación de estrategias que permitan lograr un acercamiento entre las personas con discapacidad y el acervo contenido en los museos.

Así, imaginemos por un momento que el espacio territorial en que nos encontramos se compone de una red, formada por una serie de nodos que interactúan y se comunican entre sí. A partir de esos nodos y el entrelazado que forman se establece un sistema de comunicación que permite la participación plena de todas las personas en las distintas actividades culturales y de desarrollo a las cuáles tienen derecho. Ahora observemos que en este entramado se encuentran los espacios museísticos de cada una de nuestras ciudades, con sus distintas propuestas artísticas y sus acervos, con sus variadas formas de acercarse a las personas con quienes interactúan (públicos o audiencias) y sus impactos en la generación de propuestas de desarrollo sociocultural.

En este entramado y dentro de una concepción de total inclusión, deben tener cabida todos y cada uno de los miembros de la sociedad, con igualdad de derechos de participación y aprovechamiento de los recursos culturales; sin embargo, se nota que la participación no es igual para todos, y la generación de oportunidades se observa limitada o poco extendida entre los distintos espacios; ocurriendo esto no por un desinterés consciente, pues muchas veces las limitaciones en las oportunidades de acción, son resultado o bien de una falta de conocimiento de estrategias para el acercamiento a los distintos públicos, o a una inadecuada sistematización de las acciones que ya son llevadas a cabo y de las que muchas veces no se tiene una plena consciencia.

Recientemente, se está logrando que dentro de este “entramado social” las personas con discapacidad visual puedan tener una mayor participación en el disfrute y aprovechamiento del acervo cultural y de las actividades desarrolladas por los museos. En el mundo existen ejercicios de inclusión que interpretan y presentan curadurías específicas dirigidas a personas con discapacidad visual; a continuación, se mencionan algunos ejemplos con el fin de ilustrar la manera como los temas de inclusión están siendo resueltos:

En el mundo:

- Museo del Prado y su proyecto Didú, que consiste en la impresión en relieve de obras famosas que forman parte de su colección, tratadas con el uso de herramientas tecnológicas, artísticas y pedagógicas.
- El Museo Anteros en Bolonia Italia, que ha generado además una continuidad curatorial que integra revisiones históricas y expande la experiencia a contenidos musicales y literarios, generando visitas ampliadas y consecutivas para mantener la continuidad de lo presentado.
- El Museo Británico en Londres, que enfoca su accesibilidad a la libertad y facilidad de movimiento en sus instalaciones, con el uso de ascensores y espacios modificados para el paso con sillas de ruedas.
- El Museo Cooper Hewitt, con la integración de 40 piezas táctiles, y el uso de medios digitales que hacen accesibles sus contenidos para todos.

En México:

- El Museo Nacional de San Carlos, con su sala táctil y en la que se cuenta con reproducciones impresas en tercera dimensión de algunas de sus piezas representativas.
- La Galería Táctil del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, con su colección de arte creado con la intención de ser manipulado por personas con discapacidad visual.

- El Palacio Nacional, con sus recién integrados recorridos inclusivos, la generación de reproducciones impresas en tercera dimensión, y sus dinámicas de sensibilización para personas normovisuales¹.

Estas propuestas son muy buenos ejemplos para ilustrar el acercamiento cada vez mayor al acervo artístico y cultural, pero también es importante reconocer que se dan ocasiones en las que se carece de una sistematización que permita que las personas con discapacidad visual puedan disfrutar de la misma manera de todos los acervos, sin tener que adaptarse a lo que las instituciones consideran que es lo necesario para lograr cumplir con los temas de inclusión (como pudiera pensarse por ejemplo con la integración de cédulas en lenguaje Braille, para la presentación de las obras).

En este sentido, la labor del Gestor Cultural (entre muchas otras) es entender la forma como funciona esta red, saber de que manera se puede lograr que el entramado funcione para todos, y llevar a cabo una sistematización que, a partir de la identificación de necesidades, permita un pleno goce del arte y las propuestas culturales para todos, más allá de tendencias y ejercicios que si bien intencionados, son faltos de sistematización.

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y la Agenda 2030.

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada en el año 2006 por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas² nos habla de su propósito de garantizar la igualdad en el goce de los derechos de las personas con cualquier tipo de discapacidad.

¹ La Secretaría de Educación Pública nos habla de personas “normovisuales” cuando se refiere a aquellas personas que no tienen algún grado de discapacidad visual.

² México firma la Convención y ratifica su Protocolo Facultativo el 30 de marzo de 2007.

En su artículo 21 en el inciso a), la Convención nos habla de la obligación que tienen los países parte a:

“Facilitar a las personas con discapacidad información dirigida al público en general, de manera oportuna y sin costo adicional, en formato accesible y con las tecnologías adecuadas a los diferentes tipos de discapacidad”.

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

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

a) Tengan acceso a material cultural en formatos accesibles.

c) 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” (Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, 2015).

Por su parte, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (ONU, 2015), nos habla entre sus objetivos de las necesidades de:

- Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos, esto en el objetivo número 4 de la Agenda.

El objetivo 4.5 tiene como meta:

“De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad”:

- Reducir la desigualdad en los países y entre ellos, en el objetivo 10 de la Agenda.

En específico el objetivo 10.2 tiene como meta:

“De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición”.

- Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles, en el objetivo 11 de la Agenda.

En específico el objetivo 11.3 tiene como meta:

“De aquí a 2030, aumentar la urbanización inclusiva y sostenible y la capacidad para la planificación y la gestión participativas, integradas y sostenibles de los asentamientos humanos en todos los países”.

Este contexto institucional, de lucha por los derechos, de mejora de condiciones en los asentamientos humanos y de reconocimiento de las necesidades de participación en nuevos espacios, nos presenta la innegable obligación de apertura en los espacios museísticos y su aprovechamiento para lograr la inclusión de las personas con discapacidad en las dinámicas de aprendizaje, aprovechamiento y disfrute que conlleva el participar en las exposiciones y los diversos eventos

artísticos generados por los museos, siempre con una visión de mejora de oportunidades y derecho a la participación en la escena sociocultural³.

Ante esta realidad, es importante observar la injerencia que el gestor cultural puede y de hecho está teniendo en la identificación de las necesidades de las personas con discapacidad al momento de acercarse a los recintos museísticos, así como en la sistematización de las experiencias, con la finalidad de generar aprendizaje significativo para este público específico.

La participación del Gestor Cultural.

Rubens Bayardo (Bayardo, 2009, p.11), nos dice que la gestión cultural:

“...integra una familia de ocupaciones preexistentes, como son la animación, promoción, administración y planificación culturales, entre otras. A la vez, implica significativos cambios de perspectiva y nuevas definiciones conceptuales, metodológicas y prácticas”.

Ante esta amplitud de acciones, y ante un innegable cambio de paradigma que nos lleva a generar nuevas formas de entendimiento y acción hacia la apertura de espacios inclusivos, el Gestor Cultural participa en la sistematización de acciones, en el entendimiento de necesidades y la generación de estrategias que permitan que no sólo las personas con discapacidad, sino todos los públicos, puedan tener acceso a los contenidos generados en los museos; incluyendo entre las acciones del gestor:

³ Teniendo siempre presente la visión que presenta al museo no como un gabinete cerrado o un mero depósito de arte, sino como un motor de enseñanza-aprendizaje, y un catalizador en la generación de inquietudes y nuevos conocimientos.

- La revisión de la legislación vigente a nivel nacional e internacional, partiendo de esta como base para la construcción de políticas y estrategias acordes a cada necesidad.
- La identificación de las necesidades de cada público específico.
- La evaluación y ajuste acordes a la solución de las necesidades identificadas.
- La sistematización de las acciones realizadas, y el establecimiento de su funcionalidad a través de la esquematización.

El logro en la implementación de cualquier acción planeada por el gestor cultural será posible únicamente si se cuenta con la participación del personal del museo, pues se trata de generar estrategias que faciliten el acercamiento entre las personas con discapacidad y el acervo contenido en los museos, y eso es posible solo si se cuenta con el apoyo de facilitadores, y personal que conozca plenamente las obras y las intenciones de cada exhibición.

Estas acciones, forman parte de la necesidad de animar y generar la participación de las personas con la finalidad de desarrollar las “potencialidades latentes” (Ander-Egg, 2006) entre los individuos y las comunidades. Esta participación es posible entendiendo las necesidades, los obstáculos y las posibilidades con que cuentan tanto el recinto museístico, la exhibición, y el público objetivo.

El gestor cultural observa y analiza la manera como los recursos son presentados por parte del museo, y tras conocer el contexto en que se desarrolla el público objetivo (elementos económicos, simbólicos, culturales, políticos y sociales, además de las particularidades biológicas, normativas y circunstanciales⁴), plantea posibilidades de acercamiento y relación entre las obras expuestas y quienes participan de ellas.

⁴ Para mayores referencias sobre los elementos que es necesario tomar en consideración a la hora de acercarse y entender las necesidades de cada público objetivo, revisar el trabajo de Patricia Brogna, en específico el relacionado a su “Modelo de la Encrucijada”, la bibliografía mencionada se presenta al final de este texto.

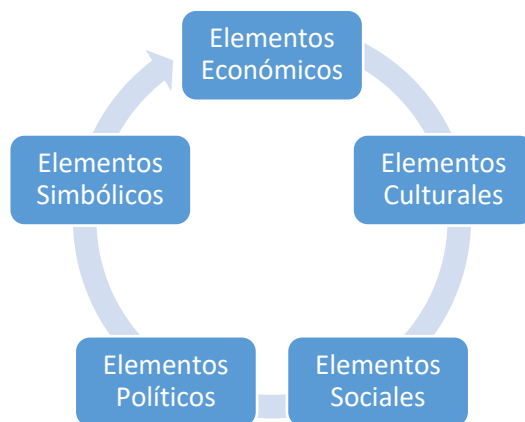


Ilustración 1. Elementos a identificar para reconocer las necesidades del público objetivo.

La sistematización inicia desde el momento en que el visitante ingresa a las instalaciones del museo, se lleva a cabo el primer acercamiento por parte del equipo del recinto, y se arranca con el recorrido por las obras; a partir de este momento la manera como sea tratada la visita, dependerá de las características propias de cada exhibición, pero el gestor cultural podrá en todo momento integrar elementos que considere necesarios para entender cuáles son las necesidades de la persona o grupo de personas con discapacidad visual que atienden a la visita.

Quien interviene la realidad al momento de llevar a cabo la sistematización, debe estar consciente que forma parte de esta realidad que intenta modificar o especificar, y ante este hecho debe considerar cualquier elemento que pudiera influir de forma positiva en el establecimiento de elementos que puedan ser replicables en distintos espacios en condiciones similares.

Sobre el entendimiento de necesidades (sistematizando experiencias).

La necesidad de animación cultural responde al aprovechamiento fructífero del tiempo libre por parte de las personas con discapacidad, dentro de una visión de

aprovechamiento máximo de las posibilidades creadoras (Cuenca. M, 1999), artísticas e intelectuales con el fin de enriquecer el desarrollo de la comunidad. Las acciones dirigidas en este sentido otorgan valores de identidad, libertad, autonomía y autorrealización, al poder contar la persona que vive la experiencia en el museo, con elementos que le garantizan un aprendizaje real, basado en su realidad, y sus necesidades de aprendizaje.

El enfoque en la sistematización de experiencias, resulta de la observación constante de las estrategias desarrolladas y llevadas a cabo en los museos que son objeto de la sistematización, espacios en los que cada recinto intenta abrir sus dinámicas hacia una inclusión total que permita que todos los tipos de públicos asistan y aprendan de los contenidos presentados; en la realización de estas acciones es importante revisar el entorno y el perfil cultural y existencial de los visitantes con quienes se está trabajando en el proceso.

Para lograr entender las necesidades y el contexto en el que se desarrolla el público objetivo, es importante volver la vista a la red de la que se ha hablado en un principio en este texto; la correcta sistematización resultará del entendimiento de los elementos que caracterizan la individualidad de los asistentes al museo, su integración como comunidad, y su interacción tanto con el museo como con su entorno social. Para esto será importante contar con herramientas que posibiliten la recolección y el control de la información obtenida, para su posterior aprovechamiento en estrategias de acercamiento al público.

Parte del entendimiento de las necesidades de las personas con discapacidad a la hora de asistir a un museo consiste en conocer y entender de forma no limitativa acerca de los siguientes elementos:

- Edad, sexo.
- Escolaridad.
- Lugar de procedencia.

- Estado de su salud visual (en este caso es de suma importancia identificar si se trata de personas ciegas de nacimiento o con ceguera adquirida).
- Actividades previas en museos.
- Intereses en su día a día.
- Ruta que se ha seguido para llegar al museo.
- Gustos
- Creencias
- Hábitos
- Así como sensaciones vividas durante el recorrido en el recinto.

La información obtenida integra un esquema con el cual se genera un “mapa de empatía”, que permite integrar 4 elementos principales con los que es posible lograr una conexión entre el recinto y los visitantes:



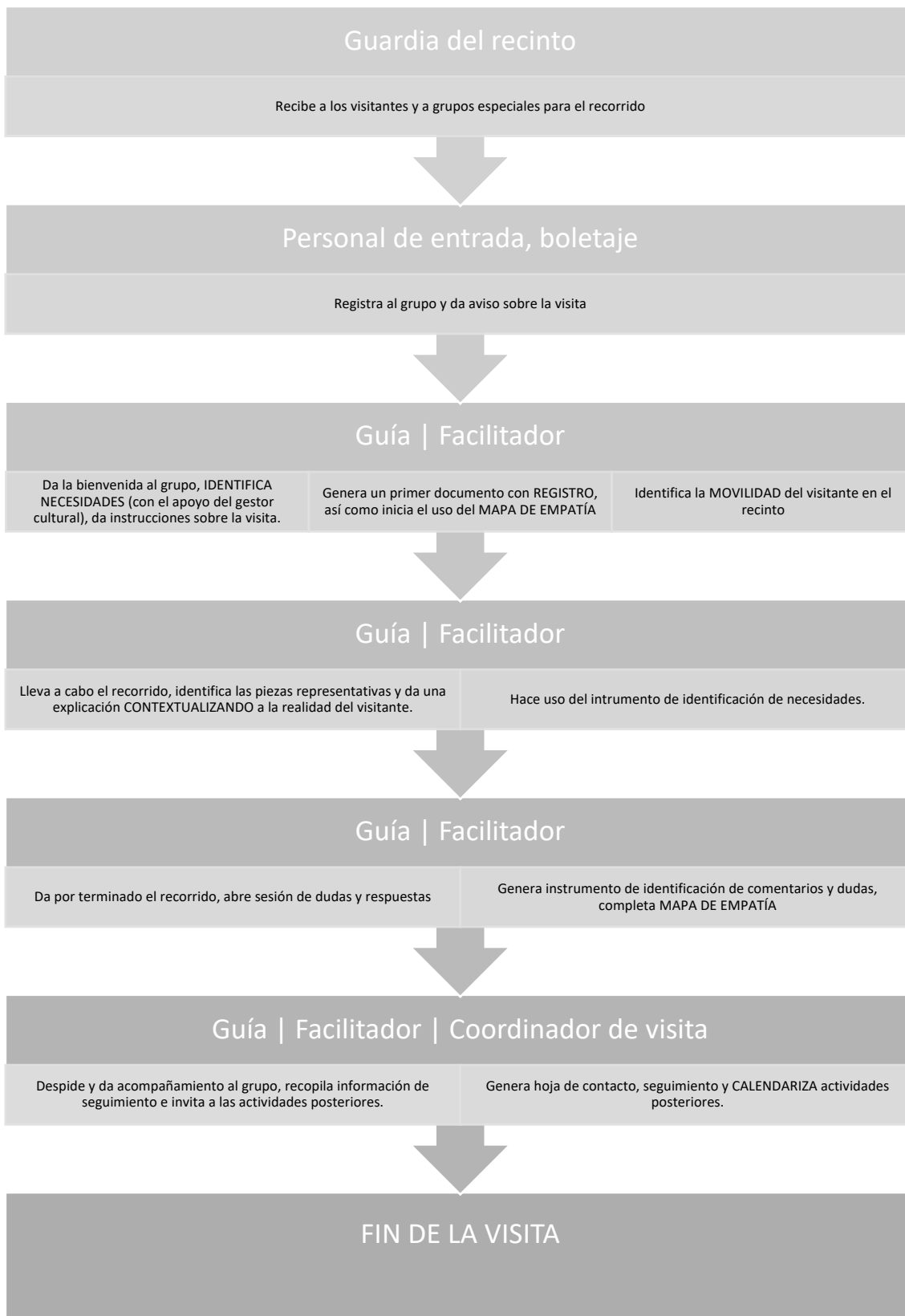
Este esquema nos lleva, del arribo del visitante al museo, pasando por su experiencia y su sentir durante la visita, terminando con retroalimentación sobre lo recién vivido, entendido, sentido y aprendido durante la exposición.

El logro de información confiable puede ser traducida en estrategias que permitan que el visitante con discapacidad visual se comprometa con una institución que también se compromete con él, a partir del entendimiento de su desenvolvimiento

sociocultural, sus antecedentes y sus necesidades, reconocidos estos elementos con la ayuda de herramientas como las aquí observadas.

Parte de la sistematización resulta también en acciones que pueden ser llevadas a cabo por los agentes del museo que tienen un primer contacto con el visitante, con acciones tan sencillas como evitar muletillas de comunicación tipo “como pueden ver”, “a su derecha pueden apreciar”, “¿vieron la puerta por donde entramos?” (situaciones que ocurren con frecuencia ante la falta de costumbre y la falta de procedimientos que deben ser llevados a cabo en visitas con grupos de personas con discapacidad visual), hasta la generación de verdaderos programas de seguimiento de visitas, en los que se generen recorridos y actividades subsecuentes a partir de la creación de una base de datos y una calendarización de visitas.

A continuación, un ejemplo de esquema que nos presenta como se podría dar una visita con un grupo de personas con discapacidad visual en cualquier museo, este esquema podría ser la base para el correcto recibimiento y atención, independientemente de lo contenidos de que conste la exposición; en este ejercicio ya no se observa la participación del gestor, pues son los guías y facilitadores quienes llevan a cabo la identificación de necesidades.



Independientemente de este gráfico, son muchas más las áreas que se encuentran involucradas para el logro de este objetivo, pues no sería posible llegar a este punto, sin la participación de curadores, museógrafos, especialistas en educación, pedagogos, psicólogos, antropólogos, etnógrafos, diseñadores e incluso arquitectos, pues es todo el equipo de trabajo en un museo quienes aportan para lograr que la inclusión y la sistematización sean posibles.

Conclusión.

El gestor cultural funge como interlocutor entre varias disciplinas y áreas de trabajo, teniendo en mente desde el primer instante la red, la interconexión y la participación de cada uno de los elementos que hacen posible la participación de las personas con discapacidad en las actividades desarrolladas por los museos. Su acción es dar forma a aquello que ya existe, pero se encuentra poco integrado entre un espacio y otro.

El objetivo es pasar de las acciones empíricas y distintas entre una institución y otra, a lograr que al menos en la acción directa con el visitante, exista un sistema de trabajo entre los distintos museos, que coadyuve a la formación de un público cautivo, entendiendo siempre las necesidades, y generando contenidos a partir del aprendizaje de estas, siendo siempre las necesidades y la voz de las personas con discapacidad, las que generen la posibilidad de crear contenidos y sistematizar experiencias que enriquezcan su participación en la escena cultural.

Este documento no busca ser un recetario, ni una fórmula infalible, pero sí intenta despertar la inquietud necesaria para que el gestor cultural participe en estas actividades de reconocimiento de necesidades, de identificación de públicos y de propuesta de estrategias; también busca el reconocimiento en las acciones y conocimiento del gestor como elemento de cohesión entre disciplinas y como animador sociocultural.

Finalmente, y tal vez el punto más importante, es lograr que las personas con discapacidad visual (así como otras discapacidades) participen plenamente en el entramado que constituye esta red de interacción social, que se convierta en un participante constante de las actividades del museo, y que sean observadas las potencialidades a partir del contexto en que se desarrolla su desenvolvimiento social, sus intereses y sus necesidades.

Referencias.

ONU. (2015). Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y su protocolo Facultativo. México. ONU-CNDH.

Idem. (2015), Resolución aprobada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015. Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Bayardo. R. (2009). Prólogo. En Mariscal. J. (compilador). Educación y Gestión Cultural. Experiencias de acciones culturales en prácticas educativas. México. UDG Virtual. Pp. 11

Cuenca. M. (1999). La educación del ocio. Ocio y formación. Hacia la equiparación de oportunidades mediante la educación del ocio. Bilbao. España. Universidad de Deusto.

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

Oliver. M (1998). ¿Una sociología de la discapacidad o una sociología discapacitada? En Barton L. Discapacidad y Sociedad. Ed. Morata.

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

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

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

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

Gibbons. S. UX Mapping Methods Compared: A cheat sheet. Nielsen Norman Group. November (2017). Recuperado en <https://www.nngroup.com/articles/ux-mapping-cheat-sheet/>

Cooper Hewitt Museum. (2018). Accesibility at Cooper Hewitt. Recuperado en <https://www.cooperhewitt.org/accessibility-at-cooper-hewitt/>

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

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

The British Museum. Accesibilidad. Recuperado en <http://www.britishmuseum.org/visiting/access.aspx>

Istituto Dei Ciechi Fancesco Cavazza. Museo Táctil Anteros. Recuperado en <http://www.cavazza.it/drupal/?q=it/node/315>