



¿SÓLO HAY QUE MIRAR PARA VER? EL DESAFÍO DE MOSTRAR LAS HUELLAS DE LA HUMANIDAD CON IMÁGENES PARA TODOS LOS SENTIDOS. ACCESIBILIDAD Y DISEÑO UNIVERSAL EN ÁMBITOS CULTURALES.

**BENARDELLI, Claudio Alejandro; ÁLVAREZ, Alejandra Victoria;
MARTÍNEZ SASTRE, Carla; GIORDANO, Martín Ezequiel**

cbenardelli@yahoo.com.ar, avaalvarez@gmail.com,

carlamartinezsastre@gmail.com, tingiordano@gmail.com

Centro de Investigación Barreras Arquitectónicas, Urbanísticas y del
Transporte - Comisión Pro Medios Accesibles CIBAUT - COPROMA.
FADU-UBA.

Resumen

La cultura se compone de procesos de pensamiento (actitudes, creencias, ideas y valores), pautas de comportamiento normativo o modos de vida y de los productos de esos procesos (obras de arte, artefactos, productos culturales) donde el hombre es creador de realidades y protagonista a la vez de un contexto que se traduce y percibe como una diversidad de imágenes.

Estas imágenes que se constituyen en fuente, objeto y producto de ese hacer creador, que trascienden en el tiempo y definen la sociedad que conforman son a la vez escenario y actor, trama y detalle que reflejan lo sucedido, lo aprendido y lo esperado, lo subjetivo y lo objetivo, y donde el lenguaje utilizado para la comunicación y reconocimiento de su existencia, será la herramienta fundamental que permita la necesaria interacción y participación social para su entendimiento.

Los espacios culturales históricamente han posibilitado esta continua interrelación dialéctica de



realidades sociales, usando como lenguaje una marcada cultura ocular centrista para transmitir dichas imágenes y propiciar la participación de los usuarios y para la configuración tanto de los contextos como de sus contenidos, ignorando o subestimando en cierta medida al resto de los sentidos en la trasmisión del conocimiento.

Con esta actitud se ignora al resto de los sentidos desestimando que estos son indispensables para la participación social, en equidad de oportunidades respetando las necesidades de todas las personas en su diversidad.

Así, esta propuesta invita a descubrir, valorar y recuperar la función de todos los sentidos que participan y favorecen la experiencia del entendimiento, complementados con las ayudas técnicas y tecnológicas, que este tiempo ofrece como instrumentos para un mejor aprovechamiento de las experiencias que se ofrecen en estos ámbitos.

Inscrito dentro del Proyecto Marco “Certificación en Accesibilidad Universal - Condicionantes para la acreditación de entornos físicos y comunicacionales”- (Código de Proyecto: 20020170100134BA) - con sede en CIBAUT COPROMA, tiene objetivos comunes respecto a la evaluación de la accesibilidad. Como aporte, ésta investigación permitirá determinar aquellas pautas y estrategias que requieren los ámbitos culturales, en particular los museos, para que la oferta que éstos proponen y exponen, garanticen que éstos ámbitos de conocimiento, cultura y recreación estén diseñados para la deambulación, comprensión, el alcance, uso, reconocimiento, interpretación y goce de la mayor cantidad de personas posible, aplicando el Diseño Universal para materializar la plena accesibilidad de los entornos, productos y servicios que éstos brindan.

Es así que se identificarán los obstáculos más frecuentes en materia de accesibilidad y se determinará cómo transformarlos en facilitadores para el pleno goce de las personas, sin importar la



edad, habilidad, condición u otra situación, y así evaluados, acreditarse como verdaderos espacios culturales accesibles e inclusivos.

Palabras clave

Accesibilidad Universal en ámbitos culturales, Imágenes para todos los sentidos, Imágenes y de representación, Imágenes como huellas, Imágenes que interpelan

Introducción

La aspiración legítima de todas las personas a disfrutar de los mismos derechos que cualquier otra abarca todos los ámbitos posibles de la vida y la participación en todo tipo de actividad desarrollada en la sociedad. Durante mucho tiempo los esfuerzos para favorecer las condiciones de vida de las personas con discapacidad se centraron prioritaria, y a veces casi exclusivamente, en lo que se consideró más esencial, que fue en primer lugar la educación y después el trabajo (...).

(...) Los cambios conceptuales y el desarrollo de principios inclusivos en las últimas décadas han permitido resituar el entendimiento de la persona con discapacidad desde una perspectiva social y ecológica, donde, sin perder de vista a la persona y sus necesidades concretas, lo que prima es la identificación de variables ambientales que se pueden modificar para permitir que todas las personas con o sin discapacidad, y con cualquier tipo de discapacidad, puedan acceder a los espacios vivos de la comunidad en que viven.

(...) Para este objetivo, así como para disfrutar de la cultura en cualquier momento de la vida adulta, se necesita poder «acceder», lo que equivale a que te den permiso. Y dado que habitualmente la sociedad sólo ha pensado en un ciudadano sin dificultades, se necesitan abordar muchos cambios en los espacios culturales habituales, no sólo en su acceso físico (esto sería reduccionista, de nuevo), sino pensando en todas las discapacidades y sus diferentes limitaciones, y también en su regulación, en su gestión, y en la evaluación de satisfacción con sus resultados Verdugo Alonso¹, (2015: 11-129).

¹ Miguel Ángel Verdugo Alonso. Director del Instituto Universitario de Integración en la Comunidad. Universidad de Salamanca.



Desde el actual modelo social y el de los derechos humanos, crece la “visibilidad” de las personas con discapacidad, y frente a esto, aparecen y se evidencian las “barreras” que nunca antes se habían tenido en cuenta.

La accesibilidad es un derecho básico de cualquier ser humano, reconocido por leyes nacionales e internacionales que, hasta el momento, ni siquiera los países que se consideran más avanzados han logrado garantizar. Por el contrario, los índices objetivos de discriminación que en este sentido soportan ciertos colectivos son muy elevados en comparación con los que sobrelleva la sociedad en su conjunto (Congreso Europeo, 2002). En consecuencia, la aproximación de muchas personas al mundo físico y cultural del que forman parte sigue dependiendo, en gran medida, de variables sobre las que individualmente solemos tener poco o nulo control: procedencia sociocultural, nivel económico, contexto en el que nos desarrollamos, aprendizajes previos. y, también, esas peculiaridades que hemos dado en llamar “discapacidades”.

El concepto de accesibilidad universal, tiene como virtud que involucra a todas las personas, entendiendo al respecto, el universo más extenso posible de potenciales usuarios, abarcando situaciones de discapacidad derivadas de: Deficiencias mentales o físicas: cognitivas e intelectuales, sensoriales (visuales y auditivas), motrices, viscerales y/o patológicas y antropometría. Factores cronológicos: adultos mayores y niños menores de seis años. Situaciones transitorias: embarazo, convalecencia, etc.

Esta situación, que conlleva graves consecuencias para diferentes sectores de la población (casi un 40%), supone un déficit social de difícil justificación, al afectar tanto al desarrollo personal de muchos seres humanos –que ven limitadas sus posibilidades de acceso al conocimiento– como también a su participación, al dificultarse el acceso a situaciones habituales en la sociedad a la que pertenecen o visitan.

Así, es fundamental que los espacios culturales, con su máxima expresión en los centros de arte y museos, que propician tanto la apreciación como la producción de obra, inicien y garanticen con urgencia el camino hacia la inclusión.

Accesibilidad y cultura, tienen en común su carácter dinámico y el interés por la persona como protagonista de la acción. Todo esto nos conduce a reflexionar sobre la accesibilidad como una condición a incorporar en los bienes culturales sin afectar a sus valores.



Marco Teórico (general y conceptual)

La cultura

Cultura es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es.

Por lo tanto, analizar en forma conjunta cultura y accesibilidad universal es un ejercicio no exento de riesgo.

Analizar esa dupla exige asomarnos a ambos conceptos, a ambas realidades, a su esencia y raíces, a su evolución, a sus manifestaciones y enfoques.

La cultura y el patrimonio cultural forman parte de la historia de los pueblos, es parte de la riqueza de éstos.

Existen profesionales que consideran que el patrimonio histórico cultural de la Humanidad es intocable.

La pregunta es entonces, ¿Es de la humanidad o no el patrimonio?

Por otro lado la accesibilidad universal debe ser también una cualidad más del entorno, por lo que debe analizarse teniendo en cuenta la globalidad del medio sin fanatismo.

El museo

Como definición de museo, universalmente se acepta la del Consejo Internacional de Museos (ICOM)² que dice

Son museos las instituciones sin fines de lucro, de carácter permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente, para fines de estudio, educación y contemplación, tales como conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural.”

² ICOM (International Council of Museums), creado en el año 1946 en París, es la organización internacional de los museos y de los profesionales de museos, dedicada a promover los intereses de la museología y de las demás disciplinas relativas a la gestión y a las actividades de los museos. En “Breve historia de los Museos” (2015) Revista electrónica EVE Museos e Innovación - Museología. [Recuperada de: https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/](https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/)



La historia del museo, es la historia del “coleccionismo” continuada y hecha pública. (Fernández Arenas, 2015)³ Estos tuvieron su origen con la recolección y conservación de objetos valiosos, hoy denominados “bienes culturales”, pero cuya recolección tuvo otros fines antiguamente, y donde los gabinetes, colecciones y galerías privadas, solo eran visitados ocasionalmente por intelectuales, eruditos y científicos o amigos de los propietarios. La recolección podía constituir tanto una manifestación de poder, como también ser juntados con fines científicos o educativos al servicio de la sociedad, o simplemente para admirar sus particularidades. Con el correr del tiempo, esta institución evoluciona al compás de la Sociedad, y va transformando su rol en un servicio a la comunidad y a la sociedad en general, de acuerdo con los cambios y demandas de la cultura.

De la definición museo se desprenden sus funciones:

- Conservadora.
- Investigadora, para el estudio de los objetos conservados.
- Educativa.
- Difusora, por medio de la exposición, principalmente.
- Y de deleite o emocional.

Según Monterroso Montero (2015)⁴ existen hoy múltiples centros que se presentan a sí mismos desde su denominación como Museos, que se ofrecen como una ventana abierta a todos los tiempos, y que “no son meros contenedores de objetos.” En ellos la cultura, el arte y en definitiva el patrimonio cultural, se pone a disposición y al alcance de la mano de los ciudadanos, con una cercanía y una facilidad, impensada para otros momentos de la historia. Se constituyen como “espacios de conocimiento, de formación no reglada” para entender y reconocerse en un entorno inmediato. El museo de hoy, se presenta como ese espacio de todos y principalmente para todos”, y no ya como un lugar al que solo accede quien tengan educación o una sensibilidad específica para disfrutarlo.

Estos espacios cumplen en sí mismos con varios objetivos: tienen una voluntad implícita de servicio público, gran potencial para fomentar la participación social y cultural, son lugares de encuentro y de goce individual y colectivo, espacios donde se comparte y transmite una forma de ver el mundo (Cacheda Barreiro; Lamigueiro Romeo; 2015, p.20).

³ Fernández Arenas, J. (2015) “Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas” Revista digital recuperada de <https://nuevamuseologia.net/origen-del-museo/>

⁴ Monterroso Montero, J.M. (2015) en Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) “La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia” Prologo (p.13-15).



De ello se interpreta que lo expuesto debe ser considerado como derecho de ser vivenciado por la mayoría de las personas sin distinción.

En la definición de los museos, podemos encontrar dos concepciones diferentes entre sí, pero no que no resultan incompatibles y que pueden incluso complementarse una con la otra. Podemos identificar como “tradicional”, un museo más estático, donde las obras de arte y de cultura están exhibidas y a disposición de la contemplación para su reconocimiento. La otra, más “contemporánea”, presenta intervenciones y propuestas con un carácter más dinámico, donde los visitantes pueden interactuar y participar, experimentando vivencias que lo invitan a aprender disfrutando, en espacios de convivencia e inclusión social. Así “la idea de los museos como agentes de manifestaciones culturales, se completa con la de espacios dinámicos y de desarrollo de la comunidad” (Cacheda Barreiro; Lamigueiro Romeo; 2015, p.22).

El desafío de hoy, para la oferta y los programas museísticos, radica en su adaptación a la diversidad humana, generando tanto múltiples respuestas que se adecúen a la “multiculturalidad”, tanto como a la diversidad, al momento de brindar experiencias significativas para los visitantes, que hagan de su oferta una propuesta que no pueda dejar de experimentarse, que invite y motive a acercarse para descubrir lo que se ofrece en ese espacio.

La propuesta incluye el poder indagar en el posible equilibrio que podría establecerse entre cultura (museos) y accesibilidad universal, dos cuestiones distintas, surgidas en periodos diferentes pero que tienen en común el ser humano, la persona, su creatividad, su afán por descubrir, por asombrarse.

En la Fotografía 1, puede observarse a una persona con discapacidad visual analizando el recorrido del Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori de la Ciudad de Buenos Aires para poder luego admirar lo que se expone en el mismo. Esa actividad es sólo una parte de la cadena de accesibilidad que comprende el poder tener acceso a la cultura por todas las personas en igualdad de derechos.



Fotografía 1: Plano háptico en el Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori



Fuente propia

Imágenes que identifican y transmiten

Todo lo que vemos, percibimos, oímos, olemos, tocamos, leemos, decimos, etc., todo comunica, pero hacer que en la “capacidad constructiva del mensaje” simbólico, vaya implícito su poder trascendente e integrador, es en sí mismo el desafío de nuestros días. Entendiendo que éste, como afirman Berger P. L. y Luckmann T. (1968-2003)⁵, se convierte en un depósito objetivo de innumerables experiencias y significados que pueden perdurar y permanecer a través del tiempo, “permitiendo a su vez, con su capacidad de abstracción, transmitir un mundo sin necesidad de transportarlo completo”. Virtud que debemos explotar y capitalizar para que se alejen las barreras y situaciones discapacitantes de la sociedad y se conviertan en puentes integradores de la vida en lo cotidiano.

Cada acto de diseño (su proceso, elementos y componentes particulares, y la materialización del resultado final), también es en sí mismo un instrumento comunicacional, con un mensaje de y para la sociedad y la concreción de este

⁵ Berger, P.L. y Luckmann T. (1968-2003) – “La construcción social de la realidad”- Amorrortu Editores (p.37, 38) Editorial Cultura Libre - Arg.



acto, será a su vez, la respuesta a distintas necesidades y requerimientos, manifiestos o implícitos, del colectivo al que está dirigido. Es por esto que debemos entender que el mismo se constituirá en un elemento facilitador o en una barrera como tal, según sea el mayor o menor conocimiento que el o los profesionales intervinientes en dicha instancia creativa y comunicacional, tengan sobre la diversidad de usuarios a los que está dirigido su hecho creativo. Así, este conocimiento condicionará las posibilidades de uso, entendimiento, acceso, deambulación, comprensión, aprehensión y disfrute que se les ofrezcan a éstos usuarios.

De la prevalencia de una “cultura ocularcentrista” al desafío de diseñar para todos los sentidos y todas las personas

La cultura traducida en imágenes, se manifiesta a través de objetos, textos, pinturas, fotos, esculturas, edificios, sonidos, música, vestimentas, y tanto más, que va conformando y definiendo ese hacer creador del hombre que trasciende. Es el reflejo de lo objetivo y lo subjetivo, de lo aprendido y de lo deseado por el hombre en su transitar creador, es todo aquello que lo identifica y lo representa. Es a su vez, el escenario donde todo transcurre y la huella misma de cada hecho.

Desde allí que la variedad de lenguajes con que esta se presenta, sea el gran desafío al momento de lograr una real interacción y participación social, que permita su entendimiento a todas las personas, en los espacios culturales y los museos, que históricamente han posibilitado dicha interrelación dialéctica con la sociedad. Desafío porque se ha utilizado como lenguaje para este intercambio, básicamente uno marcado por la cultura ocular centrista, al momento de transmitir tanto los contextos como de sus contenidos, y se ha ignorado o subestimado en cierta medida, al resto de los sentidos que también intervienen en la trasmisión del conocimiento, y con esto también, a la diversidad de realidades sociales que se acercan a vivir dichas experiencias.

La vista ha sido, históricamente en las diferentes culturas, considerada como el sentido más noble y relevante. Al punto de afirmar que “Los ojos son testigos más exactos que los oídos”, según escribiera Heráclito (Levin, 1993: 1)⁶. Con pensamientos filosóficos como los de los griegos, donde la *visión clara* representa el conocimiento y la *luz la verdad*, hasta la invención de la representación en perspectiva, hicieron del ojo el punto central del mundo perceptivo, así como del concepto del yo⁷. Así, desde esta la filosofía, la cultura y el arte en “el pensamiento occidental ha estado dominado por este paradigma ocularcentrista, con una interpretación del conocimiento, la verdad y

⁶ Levin, D. M. (ed.), op. cit. en Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.16).

⁷ Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.15).



la realidad que se ha generado y centrado en la vista”⁸, dejando en segundo lugar al oído, y casi descartando al resto de los sentidos, generando una gran parcialidad en la cognición. Levin (1993) también señala la autonomía y la agresividad que tiene la vista en nuestra cultura ocularcentrista

La voluntad de poder en la visión es muy fuerte. Existe una tendencia muy sólida de la vista a captar y a fijar, a cosificar y a totalizar: una tendencia a dominar, asegurar y controlar que, con el tiempo, dado que se ha promovido ampliamente, ha asumido cierta hegemonía indiscutible sobre nuestra cultura y su discurso filosófico, estableciendo una metafísica ocularcentrista de la presencia al mantener la racionalidad instrumental de nuestra cultura y el carácter tecnológico de nuestra sociedad.⁹

El dominio del ojo y la eliminación o restricción del resto de los sentidos, tienden a empujarnos hacia un distanciamiento en la socialización de la Cultura, tanto para aquellas personas que por su condición requieren de recursos de diseño que faciliten la interpretación y el reconocimiento de los diferentes objetos y ámbitos a través del tacto, el oído y el olfato, y priva a todos de una vivencia que además se enriquece y mejora, contemplando en las propuestas de interacción, al resto de los sentidos.

Sin dudas, superar la hegemonía de la vista que se encuentra fuertemente consolidada desde la variedad tecnológica que refuerza, produce y multiplica imágenes como una “infinita lluvia”(Calvino, 1993)¹⁰, hacen que, como refiere Heidegger (1977) ““I acontecimiento fundamental de la edad moderna sea la conquista del mundo con una imagen”.¹¹ Así también ocurre con los sonidos o el ruido, tantas veces excesivo y agobiante que ofrecen los entornos y hasta las mismas experiencias culturales en sus propuestas, sin dejar de señalar en esta descripción moderna del habitar, descubrir e interactuar, que incluso el sentido del olfato, no siempre es esa imagen compensada a la intensidad y calidad deseable, sobre todo en las experiencias cotidianas y urbanas. El punto es que éstas se han intensificado de tal manera que, la variedad, cantidad y calidad de estímulos, muchas veces consiguen más una saturación que una percepción deseable al momento de nuestras vivencias. Lo que no pueden reemplazar las tecnologías, es la poderosa identificación y proyección que se produce en el trabajo creativo. Allí es donde el cuerpo y la constitución mental se convierten en el lugar de trabajo, y el tacto es el modo sensorial que integra las experiencias del mundo con nosotros mismos. Es el cuerpo, y no una acción cognitiva, el que registra el éxito o el fracaso; y la obra de arte o de arquitectura

⁸ Levin, D. M. (ed.), op. cit. en Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.16).

⁹ Levin, D.M. (1993) “*Modernity and the Hegemony of Vision*” (p.212) en Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.18).

¹⁰ Calvino, I. (1993) “Seis propuestas para el próximo milenio” en Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.20).

¹¹ Heidegger, M. (1977) “*The age of the world picture*” (p.57) en Juhani Pallasmaa (2006) “Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos” (p.20).



una verdadera contribución vivencial que involucra todos los sentidos simultáneamente, y funde el sentido de identidad con la experiencia del mundo. (Juhani Pallasmaa, 2008, p.81)¹²

Si bien esta Cultura extremadamente visual que nos habita, desde la tecnología debilita de alguna manera los otros “dominios sensoriales, ya como una exclusión cultural, o como una reacción defensiva frente al ruido o los olores desagradables”; y donde además se pone distancia y suprime en particular la “hapticidad, el sentido de cercanía, intimidad y afecto”, también ha hecho que se promuevan y revaloricen las experiencias hápticas y multisensoriales, como una invitación y una provocación para contrarrestarla. Así lo expresa en sus escritos, Maurice Merleau-Ponty (1964) quien plantea con énfasis sobre la integración de todos los sentidos, al definir la complejidad y el misterio del fenómeno artístico. Señala que

Mi percepción no es la sumatoria de datos visuales, táctiles y auditivos, percibo de una manera total en mi ser por completo, capturo la estructura única de las cosas, una manera integral de ser, que habla de todos mis sentidos a la vez. (Merleau-Ponty, 1964: 48)¹³, resaltando además que “la verdadera maravilla de nuestra percepción del mundo es su integridad, continuidad y constancia a pesar de lo fragmentario de nuestras observaciones”.

Y he allí también el desafío, para el uso de las tecnologías electrónicas y audiovisuales, en las experiencias culturales y de aprendizaje vivencial. Sus propuestas, pueden hoy colaborar en re-equilibrar también el *necesario mundo de los sentidos* que estas implican y replican. Pueden hacer de la experiencia vivencial - cultural de cada persona, las imágenes de una real equiparación de oportunidades, aprovechando el potencial de las nuevas herramientas, y poniendo en valor la simultaneidad sensorial que ya vimos lleva implícita la vivencia, más allá de cualquier condición que puedan presentar las personas que se acercan a disfrutarla.

El ámbito cultural y la accesibilidad: una cuestión de Derechos Humanos

Los derechos de acceso a la cultura ocupan un mismo lugar para todas las personas donde los que tienen un papel fundamental, son los apoyos que deben brindarse para que esto sea factible. Y cuando hablamos de apoyos, la referencia no consigna únicamente al valioso papel que tienen las personas que rodean y acompañan a quienes tienen discapacidad. Estos involucran

¹² Juhani Pallasmaa (2008) “Tocando el Mundo: espacio vivencial, visión y hapticidad” Ensayo del autor basado en el manuscrito presentado en Concepción, Chile en 2007, Traducido por García Alvarado, R.

¹³ Merleau - Ponty, M. (1991) en Juhani Pallasmaa (2008) “Tocando el Mundo: espacio vivencial, visión y hapticidad” (p.83).

específicamente a la tecnología y a la modificación de los espacios y ambientes en los que se desenvuelve cualquier ciudadano.

Naciones Unidas, a través de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad firmada en el año 2006 (CDPcD-2006)¹⁴, sancionada y promulgada en nuestro país en el año 2008¹⁵, y con rango constitucional a partir de la promulgación de la Ley 27.044, reconoce en su Art. 30, la participación en la vida cultural de las personas con discapacidad (PcD), y pone el énfasis desde su preámbulo, en que “cualquier tipo de discriminación hacia las PcD, constituye una vulneración a la dignidad y el valor inherente del ser humano”¹⁶. También habla de los numerosos obstáculos y barreras que encuentran para poder participar en igualdad de condiciones con los demás¹⁷, y resalta el valor que reviste que las PcD puedan ejercer sus derechos con autonomía e independencia, incluso para la toma de decisiones.¹⁸

Como condición para poder ejercer y gozar plenamente de sus derechos humanos y libertades fundamentales, reconoce la importancia de la accesibilidad¹⁹ al entorno físico, social, económico y cultural, a la salud y la educación, y a la información y la comunicación. Señala y define además, todas las alternativas que esta involucra como son el sistema Braille, visualización de textos, comunicación táctil, lenguaje escrito, macrotipos, sistemas auditivos, lenguaje sencillo, medios de digitalización de voz, diferentes medios y formatos aumentativos o alternativos de comunicación, las tecnologías de fácil acceso, el lenguaje oral, la lengua de señas u otras formas de comunicación no verbal. Contempla además los ajustes razonables y las modificaciones y adaptaciones necesarias para garantizarlo, y refiere al *Diseño Universal* como la estrategia para resolver el diseño de entornos, productos, programas y servicios, incluidas las ayudas técnicas, para que puedan ser utilizados por todas las personas en la mayor medida posible²⁰.

Diseño Universal y Diseño Inclusivo como estrategias para la materialización de los derechos

Encausada dentro del contexto del Diseño Universal, la accesibilidad que requieren hoy los espacios sociales, culturales y públicos, como una cuestión de Derechos Humanos, implica brindar no solo la tan necesaria e identificable accesibilidad física, sino además, accesibilidad sensorial y comunicacional,

¹⁴ Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006) ONU.(CDPcD-2006)

¹⁵ Ley Nacional N°26.378. Sancionada el 21 de Mayo de 2008. Promulgada el 06 de junio de 2008.

¹⁶ (CDPcD-2006) Preámbulo, h).

¹⁷ (CDPcD-2006) Preámbulo, k).

¹⁸ (CDPcD-2006) Preámbulo, n).

¹⁹ (CDPcD-2006) Artículo 9 y Preámbulo, v).

²⁰ (CDPcD-2006) Artículo 2, Definiciones.



como requisito indispensable para la plena inclusión social. Esta es una tarea colectiva que nos interpela íntimamente, invitándonos a derribar nuestros propios muros y preconcepciones, para construir sobre los remanentes que definitivamente quedarán en ese transitar.

Este cambio de paradigma nos enseñará a “ver”, que no es lo mismo que “mirar”. Mirar es una cuestión biológica, pero el ver, remite a “percibir, descubrir, apreciar, valorar, sentir” y lleva implícito las sensaciones como acciones, más que como meras cualidades intrínsecas que, quienes tenemos la posibilidad de “mirar”, muchas veces las pasamos por alto. Nos distraemos con lo visual y dejamos de conectarnos con todos los otros estímulos que nos transmite lo que nos rodea. Nosotros lo naturalizamos. Las personas con discapacidad “necesitan” que se los “mostremos a todos sus sentidos” para poderlo “ver”. Pero las experiencias así planteadas, las podemos disfrutar igualmente todos. Eso hace la gran y necesaria diferencia.

Las estrategias de diseño que permiten que se materialice la interacción entre sociedad y cultura, tienen para su concreción distintas herramientas:

Diseño Universal: Como concepto, que fuera introducido en 1985 por el arquitecto Ron Mace en EE.UU., y es equivalente al llamado “Diseño para Todos” en algunos países de Europa. Se basa en el principio de que sólo existe una población, comprendida por individuos que tienen características y habilidades diferentes. No separa a las personas, no define la accesibilidad con un enfoque basado en las diferencias, y sostiene que es posible diseñar la mayoría de los objetos, productos y servicios, para que puedan ser utilizables por un rango amplio que incluye a niños, personas adultas mayores, personas con discapacidad o personas de diferentes medidas, sin limitar el diseño a dar respuestas desde normativas que son específicas para las personas con discapacidad (Mace, Hardie & Place, 1991). Diseño Universal significa simplemente diseñar todos los productos, servicios, entornos, edificios y espacios exteriores, para ser utilizables por todas las personas, en la mayor medida posible (Mace, Hardie & Place, 1991)²¹.

El Diseño Universal evita la estigmatización y aumenta la facilidad de participación en las actividades de la vida diaria sin requerir adaptaciones especiales.

Tanto la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD-2006), como el Informe Mundial de la Salud (OMS – 2011)²², resaltan

²¹ Mace R. L., Hardie, G. J. & Place J.P. (1991). *Accessible Environments: Toward Universal Design*. The Center for Universal Design, North Carolina State University. En Alonso López, F. (2016) *La Accesibilidad en Evolución: La adaptación Persona-Entorno y su aplicación al entorno Residencial en España y en Europa*. (Cap1, p.41) Tesis Doctoral. Febrero de 2016. Universidad Autónoma de Barcelona.

²² Informe Mundial sobre la Discapacidad (2011) – (OMS) “*Ambientes Favorables*” - Cap. 6, (p.187/227).



que el Diseño Universal, “favorece a todas las personas”, y no solo a las Personas con Discapacidad (PcD), y este último además, ofrece una completa guía para poder desarrollar y responder a las necesidades de accesibilidad que se plantean. Así, dando respuestas inclusivas mediante el Diseño Universal como estrategia, se podrá materializar la autonomía, la participación y la no discriminación, dando respuesta a todos los factores externos que hoy obstaculizan el ejercicio de los derechos de las PcD, y sumando a su vez, a todo un amplio colectivo en las propuestas.

Un grupo de expertos en Diseño Universal, del Centro para el Diseño Universal (*Centre for Universal Design, E.E.U.U.*) desarrolló en 1997 los siete principios que lo rigen:

1. Uso equiparable (para personas con distintas capacidades). 2. Uso flexible (con amplio rango de preferencias y habilidades). 3. Simple e intuitivo (fácil de entender cualquiera que sea la experiencia, conocimiento, nivel de concentración o habilidades lingüísticas del usuario). 4. Información perceptible (comunica eficazmente la información necesaria en condiciones ambientales diversas o para usuarios con distintas habilidades sensoriales). 5. Tolerante al error (que reduce riesgos o acciones involuntarias) 6. Con poca exigencia de esfuerzo físico (pueden ser usados de manera eficiente y confortable con un mínimo de fatiga). 7. Tamaño y espacio adecuados para el acceso y el uso (Tamaño y espacio que permiten la aproximación, alcance, manipulación y uso, con independencia del tamaño corporal, la postura o la movilidad).

“Diseño Inclusivo”: Es un concepto que “surge y se orienta para garantizar que los objetos, productos y servicios, respondan a las necesidades de la mayor cantidad de público posible” (Reed & Monk, 2010)²³. Está fundamentado y orientado a las “capacidades”, con un Lenguaje orientado deliberadamente a lo que las personas pueden hacer. El Diseño Inclusivo incluye una aproximación ergonómica y de participación en el proceso de diseño mediante la comprensión de las preferencias, accesibilidad y apropiación. Busca un cambio en la actitud y la mentalidad de los diseñadores de productos y servicios, favoreciendo desde su información la forma más amplia del conjunto de usuarios efectivos.

Se observa, no obstante, los claros beneficios a los que apuntan ambos conceptos desde su análisis y aplicación, cierta dificultad para transmitir la “verdadera universalidad” que, tanto la idea de diseño universal como la de accesibilidad universal, comportan. Es decir, que su proyección va más allá de las necesidades específicas de la discapacidad. Esto se complementa con

²³ Reed, D. & Monk, A. (2010). *Inclusive design: beyond capabilities towards context of use*. Univ Access Inf Soc. Springer. En Alonso López, F. (2016) *La Accesibilidad en Evolución: La adaptación Persona-Entorno y su aplicación al entorno Residencial en España y en Europa*. (Cap1, p.42) Tesis Doctoral. Febrero de 2016. Universidad Autónoma de Barcelona.



formulación del Diseño Inclusivo, que abre expresamente el espectro del diseño, donde además hoy tiene un importante rol el diseño comunicacional accesible, como producto y servicio.

Por todo lo expresado, en este trabajo nos proponemos reconocer y comparar algunos aspectos relevantes del contexto vivencial-comunicacional de los espacios y elementos culturales de los museos, y del mensaje que transmiten.

Así, desde los parámetros del Diseño Universal, interpretar cómo se manifiestan y materializan dichos actos de diseño, e identificar cuáles son las “imágenes” creativas con que este mensaje será transmitido, percibido y finalmente comprendido, verificando si para esto se cumple o no y por qué, con la propuesta de una que favorezca su llegada a todas las personas, con y sin discapacidad.

Esta propuesta indagará tanto a los productos y objetos culturales, como al entorno y los servicios que los apoyan, en pos de favorecer la concreción de un todo accesible. Con la particular y específica función de “comunicar e informar”, y donde del resultado final del producto ofrecido, esté a favor de incluir a la mayor cantidad de personas en dichos actos comunicacionales.

Las preguntas que busca responder el proyecto de investigación que da pie a esta presentación, son la de cuestionarse qué se pretende en el ámbito cultural respecto a la accesibilidad, cuáles son los motivos que llevan a considerar la accesibilidad universal como condición para el diseño en ámbitos culturales. Será el Diseño Universal la estrategia a utilizar para brindar soluciones de accesibilidad universal y por último cuáles serían los criterios a tomar en cuenta para diseñar ámbitos culturales accesibles de manera física, comunicacional y cognitiva.

En el estado actual pueden verse distintas respuestas a estos interrogantes pero el resultado buscado es si realmente se toma en cuenta, mediante el análisis exhaustivo que se pretende realizar, la cadena situaciones accesibles que comprende el poder vivenciar de manera igualitaria a la cultura y en especial el ámbito museológico.



Antecedentes y estado del arte

La Accesibilidad en el Contexto de los Museos

Dijimos al comienzo que el museo de hoy, se presenta como un espacio “de todos”, pero y principalmente “para todos”.

Pero, en ese “para todos que ofrece”, ¿están realmente todos incluidos?, ¿cumplen con esa “exigencia” de pertenencia e inclusión? Monterroso Montero (2015, p.14)²⁴ sostiene que para cumplir con esta consigna “los museos deben hacerse accesibles para todos en todos los sentidos imaginables”, de una forma integral.

Y es aquí que la accesibilidad a la que se hace referencia, comprende el salvar tanto las barreras físicas, asociadas a la movilidad (que aun siendo las más evidentes, persisten en la mayoría de los museos), las limitaciones visuales y auditivas para quienes requieren que estas sean su apoyo, adecuar materiales táctiles o facilitar la experiencia desde el tacto, como también propiciar el cambio en la forma de pensar y actuar de todas las personas que trabajan en un museo.

Se debe repensar tanto los contenidos, como el mensaje que estos ámbitos representan. Todo debe estar al alcance de todos. El museo mismo debe comunicar desde lo no verbal y adecuarse a cada visitante, debe ser una invitación y una respuesta permanente, donde la accesibilidad sea la premisa que facilita, sin quedar en evidencia.

Así el museo, pasará de ser un elemento educador a uno transformador desde la toma de conciencia y la participación de la diversidad humana. Para esto es necesario pensar y modificar, tanto los espacios físicos, como los virtuales, ya que en ninguno se cumplirá el objetivo, ni las obras u objetos que contengan tendrán sentido, sin usuarios que las contemplen y disfruten.

Propiciar buenas prácticas implica comenzar con las experiencias, y visualizar los procesos de las gestiones aplicadas y analizar sus resultados. Por eso es esencial conocer que se ha hecho en materia de accesibilidad en los museos, y analizando estos ejemplos, poder determinar aquellas pautas que serán las que guíen las acciones futuras a implementar. Las que determinen cuales deben existir siempre, y cuales dependen de la creatividad y singularidad de las propuestas que ofrezcan.

“La accesibilidad no puede ser un deseo plasmado sólo en palabras, tiene que ser el principio para la acción, debe ser la respuesta de cualquier sociedad ante

²⁴ Monterroso Montero, J.M. (2015) en Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) “La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia” Prologo (p.13-14).



el reflejo que proyecta en cada uno de sus ciudadanos”(Monterroso Montero, 2015, p.15).²⁵

Accesibilidad y cultura, tienen en común su carácter dinámico y el interés por la persona como protagonista de la acción. Todo esto nos conduce a reflexionar sobre la accesibilidad como una condición a incorporar en los bienes culturales sin afectar a sus valores.

Existen en el mundo probadas situaciones donde el ámbito cultural se adecuó de manera tal que todas las personas, independientemente de sus habilidades o capacidades, pudieran tomar contacto y mejorar el conocimiento general de la historia y del arte.

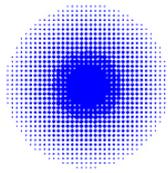
Países como España, Inglaterra, Países Bajos, Hungría o Austria han tomado en cuenta la estrategia de abrir a la mayor cantidad de personas los estandartes culturales mediante el diseño de tácticas que no sólo cumplimenten las normativas vigentes, sino que además confluyan en un binomio de respeto entre lo patrimonial / cultural y la accesibilidad universal.

Estos han desarrollado sistemas integrados de accesibilidad basados en las Normas Técnicas Europeas y en las legislaciones vigentes como la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, además de converger en pautas, que si bien son generales, se adecúan luego a cada espacio en particular dado su especificidad.

Entre los ejemplos podemos citar: La Casa Batllo, del arquitecto Gaudí, en Barcelona, que proporciona al visitante un sistema de accesibilidad universal basado en lo edilicio, lo comunicacional y lo cognitivo desde el inicio de la búsqueda de información desde su página Web, hasta la finalización de la visita. La misma es apta para personas ciegas. Posee a disposición el texto del audio de la “*smartguide*” (guía inteligente), disponible actualmente en tres idiomas: catalán, castellano e inglés que brinda accesibilidad a personas con discapacidad visual y los visitantes usuarios de silla de ruedas pueden acceder a gran parte del recorrido, visitando las áreas más significativas de la casa.

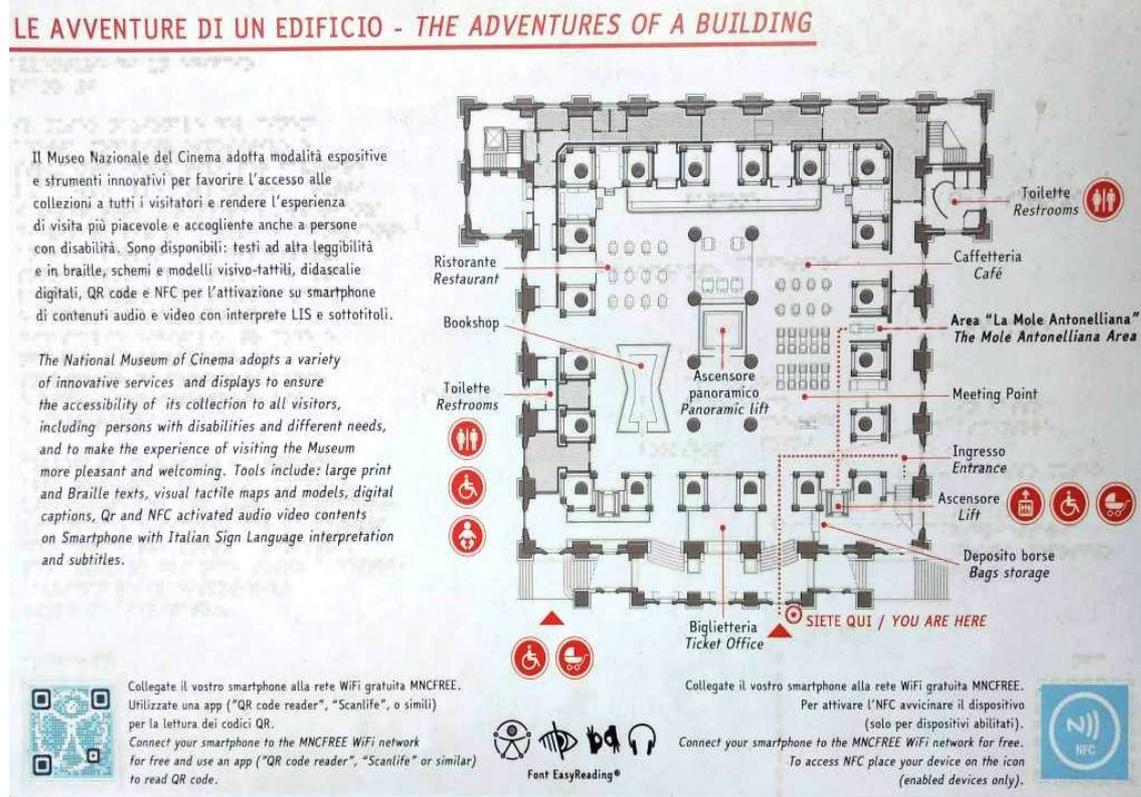
El museo Van Gogh en Amsterdam, ofrece accesibilidad física mediante el diseño edilicio, accesibilidad a personas con discapacidad visual invitadas a usar sus sentidos del tacto y el olfato para descubrir los cuadros de Van Gogh en 3D. Además ofrece visitas con intérprete de lengua de señas para personas con discapacidad auditiva y sistemas de aros magnéticos para personas con hipoacusia.

²⁵ Ídem (p.15).



Por ejemplo, en la Fotografía 2 podemos observar la guía de visita al Museo Nacional del Cine en Italia en la cual se advierte a los visitantes todas las facilidades que poseen para poder realizar una visita totalmente accesible

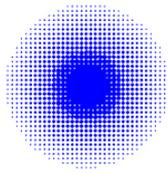
Fotografía 2: Información sobre accesibilidad al Museo Nacional del Cine. Italia



Fuente propia.

En nuestro país y a partir de la Ley 24.314 y su Decreto Reglamentario N° 914/97 de manera lenta pero segura, se han ido incorporando situaciones de accesibilidad en ámbitos culturales de exhibición que han generado varias veces más conflictos que soluciones al no estar planificados mediante la redacción de pautas que condujeran a brindar una cadena de accesibilidad integral.

Cómo ejemplo de buena práctica se puede mencionar el Museo Nacional de Bellas Artes que, desde el año 1985 fue incorporando soluciones de accesibilidad física, hasta el día de hoy, en que ofrece a visitantes con discapacidad visual visitas guiadas con expertos y posibilidad de utilizar el tacto para el reconocimiento de obras exhibidas. Brinda además intérpretes de lenguas de señas para quien así lo necesite.



Sólo en el mencionado Museo de Van Gogh se ofrece información sobre accesibilidad cognitiva a fin de que las personas que puedan tener cierta sensibilidad sensorial por su discapacidad, puedan preparar su visita de antemano.

De tal suerte, los aportes de la presente investigación, conjugan una importancia relevante al momento de pensar que la cultura es patrimonio de la humanidad, considerando que en esa humanidad estamos presentes todos los seres humanos sin excepción y que una imagen puede ser interpretada aunque no se la vea como se muestra en la Fotografía 3.

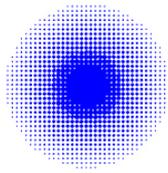
Fotografía 3: La fragua de Vulcano. Museo del Prado



Fuente: Europa Press. 2015

Propuesta de investigación

Este trabajo intenta favorecer una puesta en valor del museo como elemento patrimonial (tangible e intangible), desde la accesibilidad. El análisis de ejemplos de museos, servirá para detectar cuáles son los mayores obstáculos y falencias, y las respectivas interacciones que las propician, no para resolver expresamente los problemas de estos en dicha temática.



Este análisis remite a determinar los condicionamientos en el entorno (comprendiendo tanto su aspecto físico, y los recursos, productos y servicios a los que puede acceder, elegir y utilizar cualquier ciudadano), desde la observación, y la evaluación por parte de los usuarios, para conocer intereses y objetivos de los visitantes en algunos museos seleccionados.

Conocer y evaluar las condiciones de accesibilidad física, sensorial y cognitiva, ayudará a demostrar la realidad existente en los espacios museísticos, y permitirá evidenciar que sucede con sus visitantes, en relación con los temas sociales y humanos, respecto de la no discriminación y la igualdad.

A partir de la elaboración de variables que ayuden a implementar las mejoras de la accesibilidad en los museos, se busca favorecer que a dichos espacios los disfrute la mayor cantidad de personas posible y generar así un cambio en favor de la consolidación y respeto de los derechos humanos, y de la forma de disfrutar de los contenidos culturales que allí se ofrecen.

Los objetivos generales de la investigación presentada son los de promover la equiparación de oportunidades y la plena convivencia, atendiendo a la diversidad humana, en el marco de la accesibilidad física, sensorial y cognitiva, y a la comunicación, la información y la comprensión espacial accesible, en ámbitos culturales de exhibición para poder contribuir al conocimiento de la temática de la accesibilidad universal concibiendo herramientas de evaluación que faciliten la comprensión en la aplicación de las normativas.

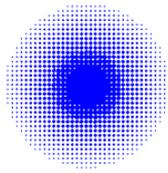
Particularmente se trabajará en detectar los obstáculos originados entre los ámbitos culturales de exhibición y los visitantes con algún tipo de discapacidad en su relación con los sistemas de información, señalización, su infraestructura y la comprensión de los contenidos.

En el mismo orden se tratará de identificar las distintas interacciones en las cuales se producen dichos obstáculos proponiendo lineamientos de evaluación que sirvan a la planificación de la accesibilidad universal, destacando el potencial de los beneficiarios, para favorecer que la cultura llegue a un colectivo mayor de usuarios.

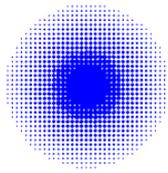
De tal suerte se pretenderá transferir los instrumentos con el propósito de que se implementen en políticas, facilitando la aplicación de las normativas en materia de accesibilidad universal.

Los seis ejes para otorgar accesibilidad universal en lo edilicio, cognitivo y comunicacional en el trabajo serán los siguientes:

1. **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.



2. **Área de bienvenida.** Los museos deben ofrecer y contar con folletería con lectura fácil, macrotipos 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.
3. **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 patrimonio cultural 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.
4. **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. Por ello, es importante que esté bien diseñado para toda esta universalidad de usos y señalizado correctamente.
5. **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 deben tener en cuenta el acceso a lo expuesto y circulación en el espacio de personas usuarias de sillas de ruedas y de baja estatura.
6. **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 guías y videos en LSA, 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.



Bibliografía

Alonso López, F. (2016) *“La Accesibilidad en Evolución: La adaptación Persona-Entorno y su aplicación al entorno Residencial en España y en Europa”*. Tesis Doctoral. Febrero de 2016. Universidad Autónoma de Barcelona.

ANDIS (2017- 2022) Agencia Nacional de Discapacidad *“Plan Nacional de Discapacidad”* Recuperado de:

<https://www.argentina.gob.ar/plan-nacional-de-discapacidad>

Decreto N° 868/17 (2017-2022) (PDF) Recuperado de:

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/plan_nacional_discapacidad_imagenes_04-2018.pdf

Berger, P.L. y Luckmann T. (1968-2003) *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores. Editorial Cultura Libre, Argentina.

Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) *La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia*. 1ª edición: Santiago de Compostela, 2015. Andavira Editora S.L., España. Recuperada de:

http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO27205/accesibilidad_museos.pdf

EVE Museos e Innovación (2015) Museología *“Breve historia de los Museos”* Revista electrónica. Artículo del 30 de noviembre de 2015. Recuperado de

<https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>

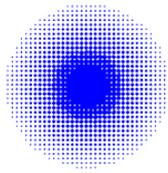
Fernández Arenas, J. (1996) *“Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas”* Ed. Ariel, Historia del Arte. Barcelona. En revista digital art. (28/12/2015) recuperada de: <https://nuevamuseologia.net/origen-del-museo/>

Juhani Pallasmaa (2006) *“Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2006. Recuperado de:

<https://www.studocu.com/...los-ojos-de-la-piel-la-arquitectura-y-los-sentidos/.../view>

----- (2008) *“Tocando el Mundo: espacio vivencial, visión y hapticidad.”* Ensayo del autor basado en el manuscrito presentado en Concepción, Chile en 2007, Traducido por García Alvarado, R. Arquitecturas del Sur; V.27, N.36 (Diciembre 2009): IDENTIDAD Y ARQUITECTURA; 80. Recuperado de: <http://revistas.ubiobio.cl/index.php/AS/article/view/826>

OMS (2011) Organización Mundial De la Salud *“Informe Mundial sobre la Discapacidad.”*



ONU (2006) Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Citas

Berger, P.L. y Luckmann T. (1968-2003) *“La construcción social de la realidad”* (p.37, 38).

Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M; (2015) en Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) *“La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia”* (p.20).

Calvino, I. (1993) *“Seis propuestas para el próximo milenio”* en Juhani Pallasmaa (2006) *“Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos”* (p.20).

Fernández Arenas, J. (1996) *“Introducción a la conservación del patrimonio y técnicas artísticas”* (p.123-126) Revista digital, artículo del (28/12/2015).

Heidegger, M. (1977) *“The age of the world picture”* en *“The questions concerning technology and other essays”* Harper & Row, Nueva York, 1977(p.57). En Juhani Pallasmaa (2006) *“Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos”* (p.20).

ICOM (*International Council of Museums*). En *“Breve historia de los Museos”* (2015) Revista electrónica EVE Museos e Innovación – Museología. Artículo del (30/11/2015).

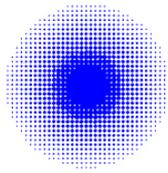
Levin, D. M. (ed.), op. cit. en Juhani Pallasmaa (2006) *“Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos”* (p.16).

----- (1993) *“Modernity and the Hegemony of Vision”* (p.212) en Juhani Pallasmaa (2006) *“Los ojos de la Piel. La arquitectura y los sentidos”* (p.18).

Merleau - Ponty, M. (1991) en Juhani Pallasmaa (2008) *“Tocando el Mundo: espacio vivencial, visión y hapticidad”* (p.83).

Monterroso Montero, J.M. (2015) en Cacheda Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) *“La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia”* Prologo (p.13-15).

Mace R. L., Hardie, G. J. & Place J.P. (1991). *“Accesible Environments: Toward Universal Design”*. *The Center for Universal Design, North Carolina State University*. En Alonso López, F. (2016) *“La Accesibilidad en Evolución: La adaptación Persona-Entorno y su aplicación al entorno Residencial en España y en Europa”*. (Cap.1, p.41).



OMS (2011) “*Informe Mundial sobre la Discapacidad*” Cap. 6 “Ambientes Favorables” (p.187/227).

Reed, D. & Monk, A. (2010) “*Inclusive design: beyond capabilities towards context of use*”. “*Univ Access Inf. Soc. Springer*” En Alonso López, F. (2016) “*La Accesibilidad en Evolución: La adaptación Persona-Entorno y su aplicación al entorno Residencial en España y en Europa*”. (Cap1, p.42) Tesis Doctoral. Febrero de 2016. Universidad Autónoma de Barcelona.

Verdugo Alonso, M.A. (2015) en CACHEDA Barreiro, R.M.; Lamigueiro Romeo, M.; Fernández Martínez, C. y López Calderón, C. (2015) “*La accesibilidad de los museos: visiones y perspectivas. Una propuesta de intervención en Galicia*” Presentación (p.11-12).