

MUSEO GASTRONÓMICO DE ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

GASTRONOMIC MUSEUM OF UNIVERSAL ACCESSIBILITY

VALERIA GABRIELA LISSA GUERRERO

Universidad de Lima

Este artículo aborda la realización de un proyecto académico sobre el diseño y la accesibilidad universal en el desarrollo de un museo gastronómico que busca fomentar la cultura, la educación, la recreación y ofrecer experiencias sensoriales de la gastronomía peruana. Se consideró crear un proyecto que no solo responda a las necesidades de accesibilidad de las personas con discapacidad, sino que también tomara en cuenta las edades y condiciones físicas y mentales que podrían tener los visitantes del museo. Debido a esto, se priorizó el despertar de los sentidos mediante la forma, el espacio y las actividades para las cuales el museo estaría diseñado, para garantizar una buena experiencia para todos y un mayor acercamiento a la cultura peruana. Además, para lograr comunicar el proyecto se emplearon distintas herramientas de accesibilidad, las cuales, en conjunto con el diseño universal, permiten que todos puedan formar parte de este museo gastronómico.

accesibilidad, cultura, diseño universal, educación,
experiencias sensoriales, museos

Recibido: 27 de junio del 2021

Aprobado: 8 de marzo del 2022

doi: <https://doi.org/10.26439/limaq2022.n010.5258>

This article describes an academic project on design and universal accessibility in developing a gastronomic museum that seeks to promote culture, education, and recreation and offer the sensory experiences of Peruvian cuisine. The project responds to the accessibility needs of people with disabilities and considers the ages and physical and mental conditions of museum visitors. Form, space, and the activities for which the museum is designed privilege the awakening of the senses to guarantee a good experience for all and a meaningful approach to Peruvian culture. Different accessibility tools used to communicate the project and universal design allow everyone to be part of this gastronomic museum.

accessibility, culture, education, museums,
sensory experiences, universal design

Actualmente, en la ciudad de Lima, Perú, nos podemos encontrar con un sinnúmero de museos, centros culturales y espacios que buscan fomentar la educación y la conservación de nuestra cultura en diversos ámbitos. Sin embargo, aproximadamente el 80 % de estos, como se puede apreciar en la *Guía de Museos del Perú* (Ministerio de Cultura, 2012), solo están enfocados en la arqueología y se caracterizan por tener únicamente exposiciones permanentes que no logran generar una buena interacción con los usuarios y que tampoco los invitan a visitarlos reiteradamente. Además, un gran problema con los museos de nuestra ciudad es la falta de accesibilidad universal en el diseño de su arquitectura, lo cual hace que los usuarios con algún tipo de discapacidad o habilidades diferentes no puedan visitarlos ni conocer un poco más sobre lo que cada uno expone, situación que hoy en día ya no debería suceder en ninguna ciudad.

Es por esto que en el curso Proyecto de Arquitectura IV planteamos diseñar un museo que rompa con la monotonía y poca accesibilidad de los museos actuales en la ciudad de Lima. Nuestro encargo fue desarrollar un museo gastronómico que ayudara a fomentar la cultura de la gastronomía peruana, la cual es uno de los mayores orgullos de nuestro país. El museo debía ser totalmente accesible por todos los posibles usuarios. Además, debía ser interactivo y crear diferentes sensaciones y atmósferas, ya que estas forman parte de nuestra experiencia en el museo: “La arquitectura capta la inmediatez de nuestras percepciones sensoriales. El paso del tiempo, la luz, la sombra, la transparencia, los fenómenos cromáticos, la textura, el material y los detalles...” (Holl, 2014, p. 9). Se buscó generar un espacio recreativo, educativo y cultural accesible para todos pensando principalmente en los usuarios, tal como lo plantea el arquitecto Jahn Gehl (2014) en *Ciudades para la gente*.

MUSEO GASTRONÓMICO

El Museo Gastronómico que desarrollé se encuentra ubicado en el límite entre San Isidro y Miraflores, muy cerca del acantilado, por lo que destacan su predominante vista hacia el mar, su relación con el Parque Ecológico y la llegada al lugar desde el Puente de La Amistad que conecta ambos distritos. Estos factores importantes del contexto serían tomados en cuenta en etapas posteriores del proyecto para el desarrollo de su volumetría y su emplazamiento.

Para empezar a desarrollar el proyecto, lo primero fue investigar más sobre la gastronomía peruana y su significado para las personas, especialmente los peruanos; así fue como se llegó al concepto de diversidad como unión, el cual fue utilizado a lo largo del desarrollo del proyecto. Se eligió basar el proyecto en este concepto por considerar que la unión y la fusión de la comida de las diversas culturas es lo que más representa a nuestra gastronomía, por lo que la intención era mostrar este gran significado mediante la arquitectura y las sensaciones que esta genera.

Seguidamente se creó una figura como representación del concepto, la cual ayudó a explorar, mediante un objeto, lo que se buscaba transmitir;

finalmente continuamos con la prefiguración y el emplazamiento (Figura 1) planteados como un conjunto de diferentes volúmenes con distintas alturas e inclinaciones que formaran una unión entre sí mediante la tensión que se generaba entre ellos. Para el diseño de la volumetría se tomó en cuenta también el contexto, por lo que la volumetría va descendiendo conjuntamente con el acantilado y las distintas inclinaciones priorizan estratégicamente las tres visuales principales del lugar (hacia la ciudad, hacia el Parque Ecológico y hacia el mar).

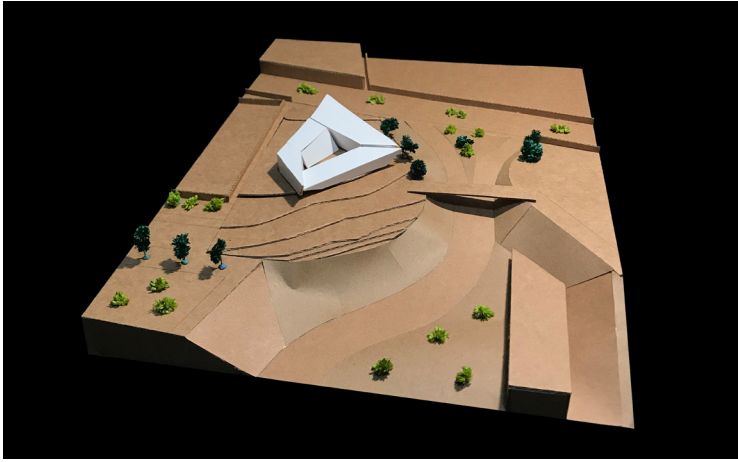
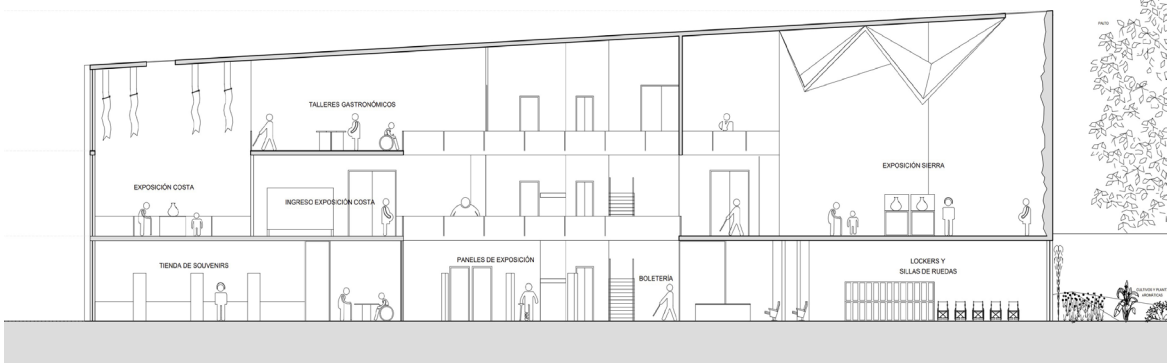


Figura 1
Maqueta del emplazamiento de la volumetría

En cuanto al desarrollo del proyecto, este presenta siete zonas: de acogida, educativa, cultural, administrativa, logística, técnica y de servicios de apoyo. Se distribuyeron los espacios en el museo de tal manera que se pueda generar una fuerte relación con el entorno y un recorrido que produjera en el usuario una gran experiencia al visitarlo.

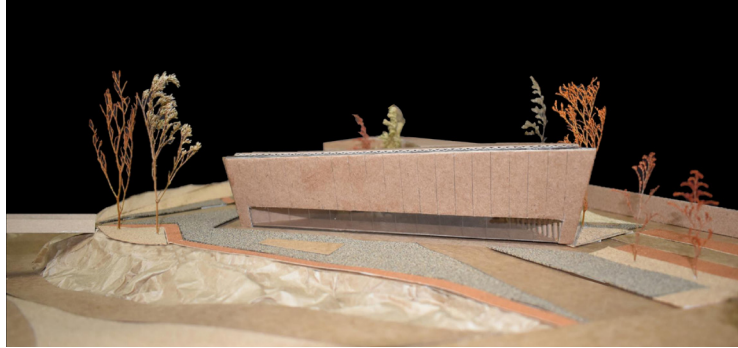
Figura 2
Corte de la zona de acogida



Primero se presentan unas plazas de ingreso que reciben a los usuarios desde los tres accesos principales al lugar y los dirigen hacia la zona de acogida (Figura 2) o al restaurante propuesto en la zona de servicios de apoyo. El ingreso principal proviene de la Av. del Ejército, por lo que desde esta avenida se genera un acceso tanto vehicular como peatonal (Figura 3).

Figura 3

Maqueta del ingreso desde la Av. del Ejército



Luego, está el ingreso que se forma por la llegada desde el Puente de la Amistad (Figura 4), en donde los usuarios son recibidos por una plaza de ingreso y por el restaurante del museo gastronómico. Finalmente se puede acceder al proyecto desde el Parque Ecológico vecino, el cual presenta un ingreso que remata en una plaza que lleva hacia la zona de acogida (Figura 5).

Figura 4

Maqueta del ingreso desde el Puente de la Amistad

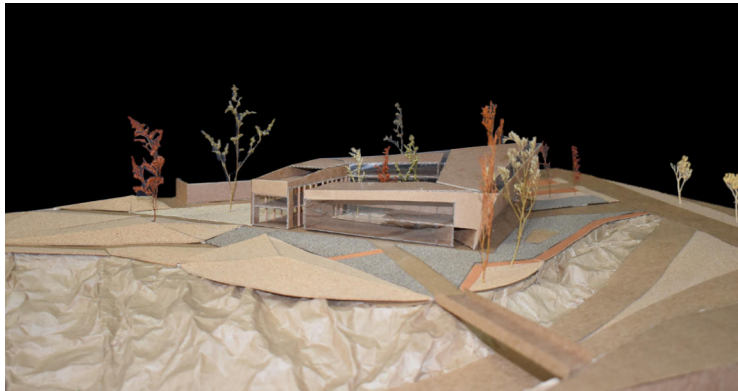




Figura 5

Maqueta del ingreso desde el Parque Ecológico



Figura 6

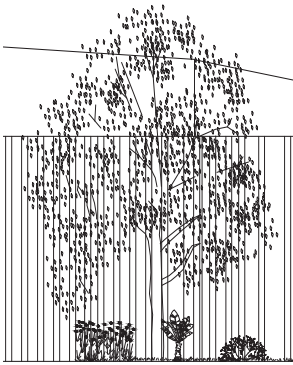
Vista en planta del huert

Figura 7

Representación de árboles frutales del Museo

El usuario puede decidir seguir el recorrido hacia la zona cultural, en donde se encuentran las exposiciones interactivas temporales y permanentes de las tres regiones del país —costa, sierra y selva— o dirigirse directamente hacia la zona educativa, la cual cuenta con talleres gastronómicos y un área de estudio de la gastronomía con una biblioteca y un huerto con árboles frutales, plantas y flores típicas del Perú. Esta estrategia de separar los flujos se planteó con el objetivo de facilitar el recorrido de los estudiantes en el museo y dejar más libres los flujos de la zona cultural para los visitantes de las exposiciones.

Lúcumo



Árbol de olivo



Palto

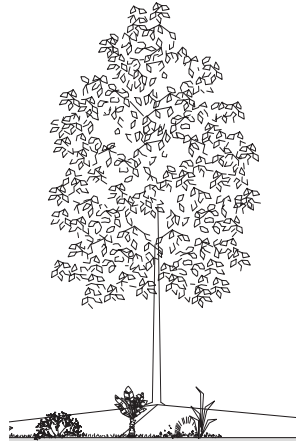
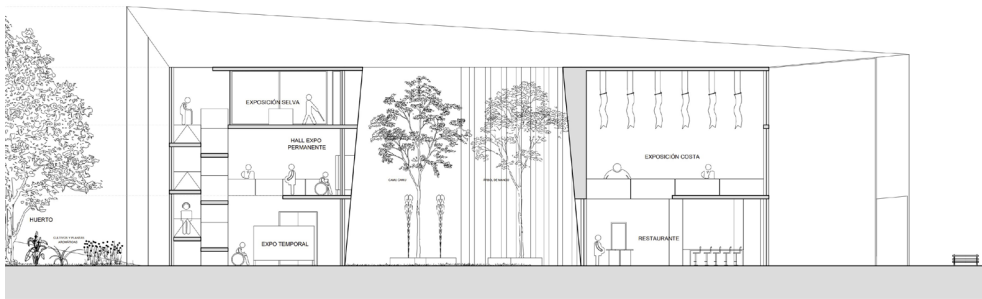


Figura 8

Corte del espacio público central

Otro de los aspectos del diseño de este museo es un espacio público central (Figura 8) formado con los mismos volúmenes, lo que generara una sensación de acogida y de unión entre los distintos elementos del proyecto. Además, esta plaza central ayuda a activar al museo, a crear relaciones visuales entre el interior y el exterior de los espacios y sirve como un área de descanso para los visitantes y las personas que solo pasan por el museo.



Para asegurar el funcionamiento del museo se propuso un área logística y una administrativa cuya arquitectura restringe el acceso al público visitante. Sin embargo, también se buscó darles a los trabajadores una buena experiencia en el espacio, tal como a los visitantes del museo, por esto se fueron creando zonas de descanso y recreación propias para los trabajadores y se tomaron en cuenta las visuales y sensaciones de sus espacios.

DISEÑO Y ACCESIBILIDAD UNIVERSAL

Para hacer de este museo gastronómico un proyecto totalmente accesible, desde un inicio se buscó implementar elementos y estrategias que ayudaran a fomentar el diseño universal. Para esto se tomó en cuenta no solo a las personas con algún tipo de discapacidad, sino también a todos los posibles usuarios, ya que en algún momento todos podríamos llegar a tener algún tipo de discapacidad o situación que no nos haga sentirnos bien durante nuestra visita al museo.

Desde el ingreso ya se pueden ir apreciando ciertos elementos que ayudan a que todos podamos visitar el museo, empezando por los estacionamientos, pensados tanto para personas con discapacidad como para madres embarazadas, y por las veredas y caminos amplios en las plazas que permiten cómodamente el paso de una silla de ruedas o coches para bebés.

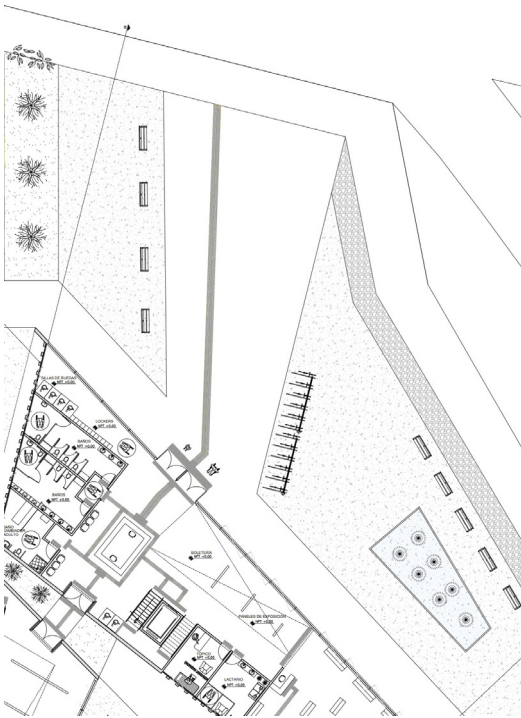


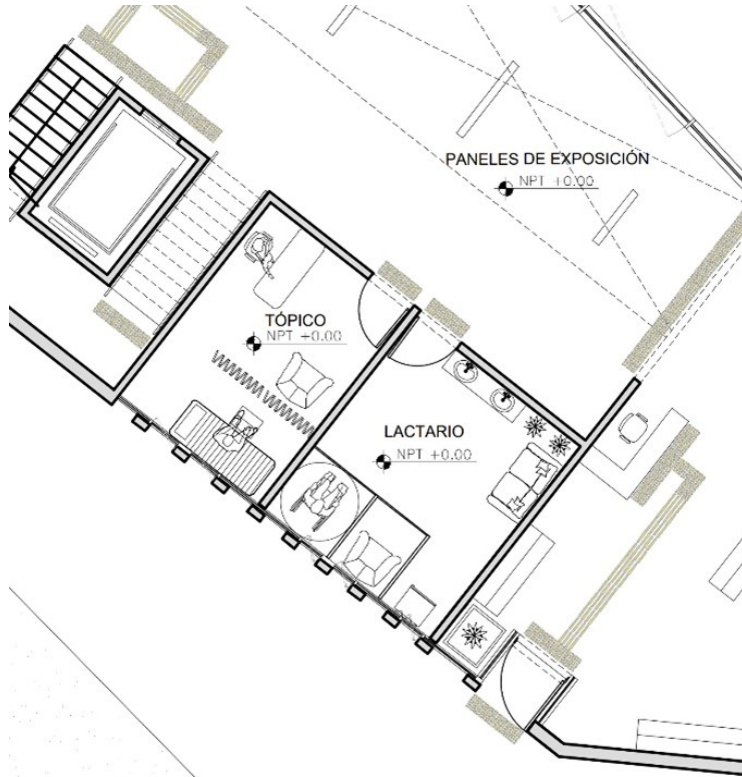
Figura 9

Vista de planta
de los pisos
podotáctiles

Estos caminos, además, están pensados para las personas con discapacidad visual, ya que se implementaron pisos podotáctiles (Figura 9) tanto en el exterior como en el interior del museo que ayudan y guían al usuario durante su recorrido. Dentro del museo se implementó un espacio en la zona de acogida en donde se puede dejar o pedir prestada una silla de ruedas, así como también un área de lactancia (Figura 10), apta para madres en sillas de ruedas, y baños amplios con cambiador de adulto en donde puedan ingresar la persona con discapacidad y su cuidador.

Figura 10

Vista de planta del área de lactancia



Debido a que el museo cuenta con tres niveles, se solucionó la circulación vertical mediante ascensores, además, de las escaleras. Estos núcleos se encuentran ubicados en puntos estratégicos y no exceden las distancias máximas establecidas por la Norma A-010 del RNE.

A pesar de ya tener ascensores, se quiso también implementar una rampa que pueda conducir a los usuarios a los niveles superiores del museo.

Personalmente, busqué asumir la accesibilidad universal como un medio para poder sacar el mayor provecho del proyecto en lugar de tomarla como

una dificultad extra. Además, considero que un proyecto accesible y pensado para todos los usuarios es espacialmente mucho más interesante, debido a que mientras más sentidos y sensaciones despierte un espacio u objeto, mayores probabilidades existen de que nos agrada más (Lee, 2013). Por esto decidí hacer que mediante el recorrido de la rampa (Figura 11) se pueda ir teniendo conexión visual con las zonas de exposición, el huerto y la biblioteca (Figura 12). Así, esta rampa, además de servir como medio de circulación vertical, funciona como un espacio de contemplación, lo cual crea un recorrido más agradable para los usuarios.

Figura 11

Corte longitudinal de la rampa

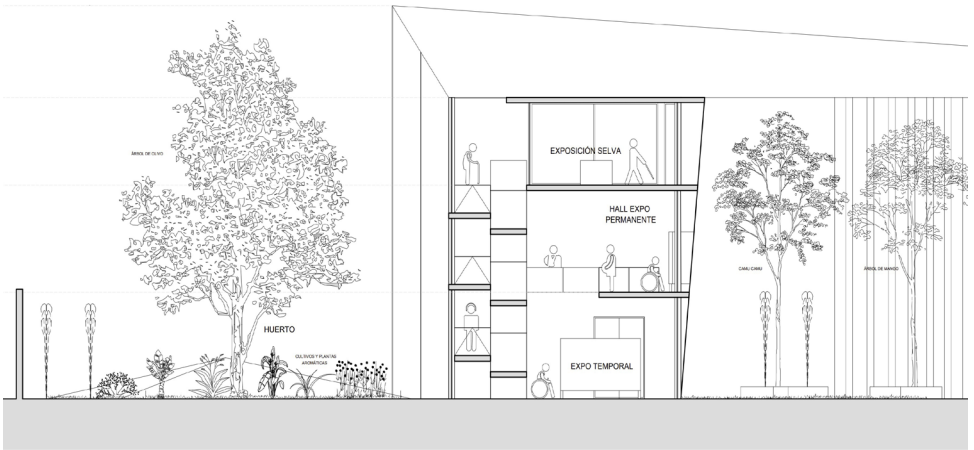
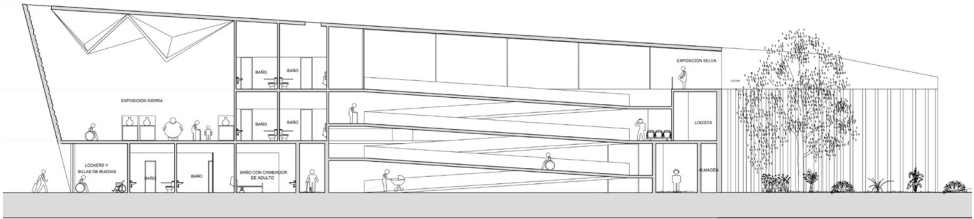


Figura 12

Corte transversal de la rampa

Figura 13

Maqueta con la
rampa vista desde
el exterior



Me pareció muy importante también incluir espacios de descanso (Figura 14) a lo largo del recorrido en el interior del museo y cerca a los espacios de circulación vertical. Esto debido a que, como se mencionó anteriormente, no existen solo las discapacidades físicas o intelectuales crónicas, sino también las temporales. Además, el proyecto está pensado para usuarios de todas las edades por si los adultos mayores y niños requieren del uso de estos espacios de descanso.

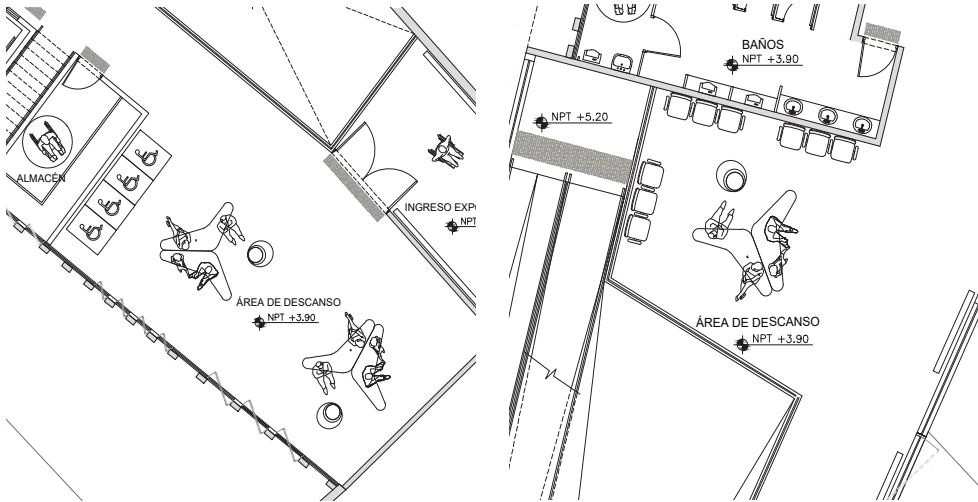


Figura 14

Áreas de descanso

El diseño pensado en función de la accesibilidad universal también incluyó el mobiliario, tanto en los baños como en los espacios de exposición. Las mesas, sillas, barandas, etcétera, están pensadas y diseñadas con medidas específicas que ayudan a que una persona en silla de ruedas o con discapacidad pueda hacer uso de ellas.

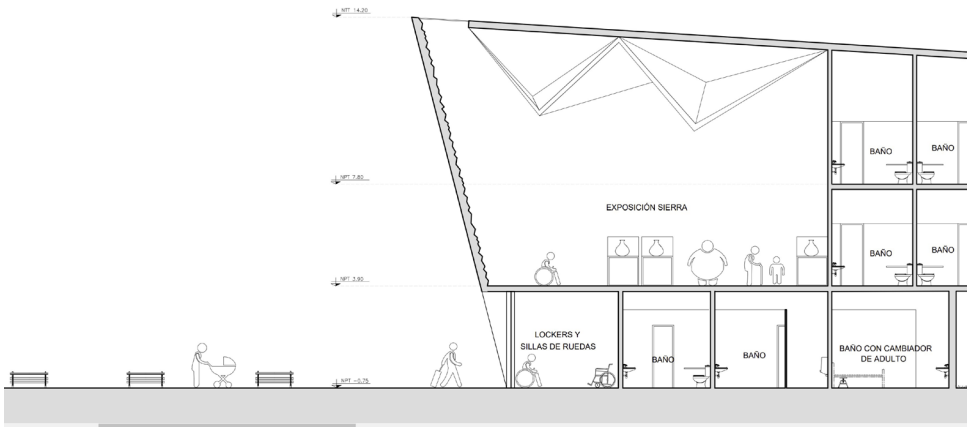
ACTIVACIÓN DE LOS SENTIDOS

Para poder despertar más los sentidos, se buscó que las fachadas principales sean permeables y llamaran mucho la atención desde el exterior para despertar el sentido de la vista mediante las exposiciones llamativas que se realizan en el interior del museo. Sin embargo, tal como menciona Pallasmaa (2005), muchas veces los arquitectos dejan de lado los demás sentidos por concentrarse solo en la imagen y en la estética visual de sus proyectos, a pesar de que “el tacto es la modalidad sensorial que integra nuestra experiencia del mundo con nosotros mismos” (p. 10). Es por esto que también se dio mucha importancia a los sentidos del olfato, el oído y el tacto.

Para despertar estos sentidos se propuso aprovechar el olor, el sonido y la brisa del mar mediante la ubicación de los espacios, además de contar con distintos tipos de árboles, plantas aromáticas, piletas de agua e incluso distintas texturas en algunas paredes en el interior del museo, para que todos los visitantes puedan tener una buena experiencia. En la zona de la exposición de la sierra (Figura 15), por ejemplo, se implementó una gran pared rugosa y un cielo raso que busca imitar las fallas características de la cordillera peruana y crear una atmósfera diferente a las demás.

Figura 15

Corte de la zona de exposición de la sierra



En el área del huerto (Figura 16), en la zona de plantas y flores ornamentales, se buscó las que más pudieran despertar el sentido del olfato y se eligieron también plantas que favorezcan la relajación de los visitantes, tales como la lavanda, debido a que esto podría ayudar al confort de algunos durante su recorrido por el museo.

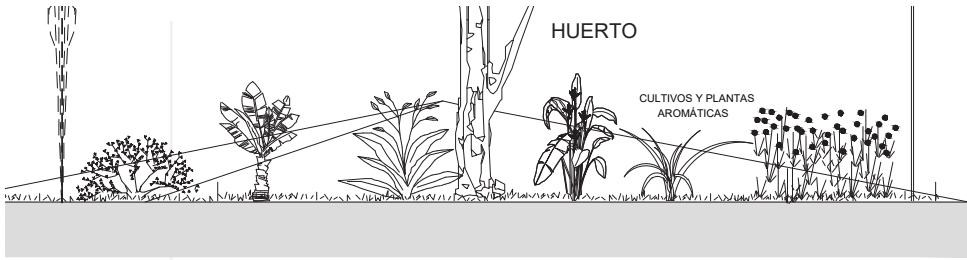


Figura 16
Corte del huerto

Por último, se decidió trabajar con el agua (Figura 17) debido a que esto despierta varios sentidos, tales como el de la vista, el tacto y el oído. Además, se genera un espacio de activación y recreación para los niños y otros visitantes del museo.

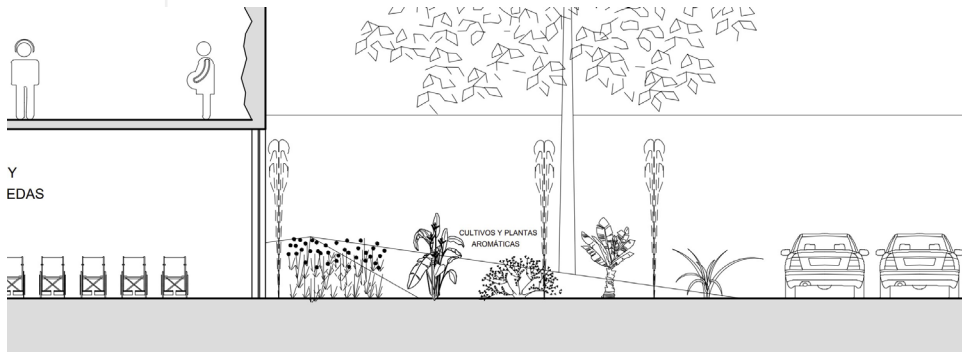


Figura 17
Corte de piletas y
espejos de agua

HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN

Finalmente, para poder representar y comunicar el proyecto aprendí sobre el uso de herramientas de presentación accesibles. Entre estas, las principales fueron la página web Wix, la maqueta y los planos hápticos.

Wix.com es un sitio web que nos permite crear una plataforma en donde podemos publicar o compartir información. En mi caso, desde antes de empezar a desarrollar el proyecto, creé mi propia página Wix¹ y fui publicando todos los trabajos que iba realizando y que luego serían útiles para el diseño del museo gastronómico. Para hacer esta página accesible, se la diseñó de una manera simple y de fácil manejo y comprensión. Se utilizaron estilos de letras fácilmente entendibles y de tamaños grandes para que puedan ser vistas por personas con baja visión. Además, se usaron pocos colores y solo en las zonas en donde se quería llamar la atención de quien visitara la página. Luego, al culminar el proyecto, el diseño final fue publicado en la página web, por lo que

¹ <https://valerialissa24.wixsite.com/misitio>

en esta página se puede ver tanto el proceso como el resultado del proyecto del museo gastronómico, facilitando de esta manera su comprensión y haciendo que este pueda llegar a más personas.

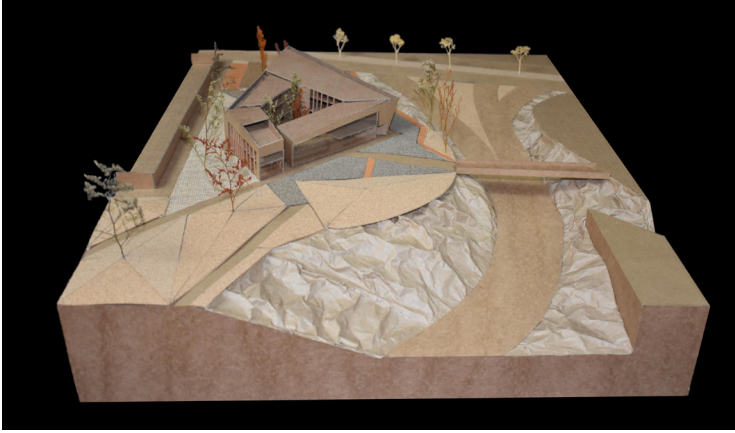


Figura 18

Maqueta final

Para representar físicamente el proyecto se realizó una maqueta (Figura 18). La maqueta, a diferencia de las que comúnmente realizaba, estaba pensada también para usuarios con discapacidad visual o poca visión. Es por esto que se usaron materiales en tonos neutros o marrones para no llamar tanto la atención con colores diferentes y no perder la atención del usuario. Además, se hizo uso de varias texturas diferentes, cada una de las cuales representaba cierto material de cada piso o espacio, como las celosías o el vidrio que, en la maqueta, se diferencian fácilmente al tacto.

Luego, para poder comunicar mejor el interior del proyecto a las personas con discapacidad, se realizó un plano háptico (Figura 19) en el cual diferentes texturas permiten diferenciar los cerramientos y espacios del museo y del contexto. Se incluyó también una leyenda en braille para que pueda ser entendida por los usuarios con discapacidad visual.

REFERENCIAS

Gehl, J. (2014). *Ciudades para la gente*. Infinito.

Holl, S. (2014). *Cuestiones de percepción: fenomenología de la arquitectura*. Gustavo Gili.

Lee, J. (2013). *Diseños para los 5 sentidos* [Video]. Conferencias TED. https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses/up-next?language=es

Ministerio de Cultura (2012). *Guía de Museos del Perú*.

Pallasmaa, J. (2005). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Gustavo Gili.

