

LOS MUSEOS COMO PRIMER PASO A LA INCLUSIÓN CIUDADANA

MUSEUMS AS THE FIRST STEP TO CITIZEN INCLUSION

SANTIAGO SIPÁN NEUFUSS

Universidad de Lima

Recibido: 27 de junio del 2021

Aprobado: 8 de marzo del 2022

doi: <https://doi.org/10.26439/limaq2022.n010.5305>

Los museos no solo muestran el pasado de las diferentes culturas a lo largo de la historia, también evidencian el presente de la sociedad a la que pertenecen. El cuidado y el diseño de los museos plasman el comportamiento de los ciudadanos dentro de la sociedad. Muchos piensan que los museos están diseñados para todos, pero si nos ponemos a pensar ¿verdaderamente es así? Las personas con discapacidad visual ¿tendrán la misma experiencia que una persona sin dicha discapacidad? O un niño con discapacidad auditiva ¿sentirá lo mismo que una persona que pueda escuchar nuestros variados instrumentos andinos? Este ensayo busca poner a los lectores en el lugar de aquellas personas que no tienen los mismos privilegios. Desde mi lugar, contaré mi experiencia al diseñar un museo inclusivo como parte del Taller Vertical I en el nivel IV, sección 425 a cargo de la Arq. Vanessa Zadel, de la carrera de Arquitectura en la Universidad de Lima y todas las consideraciones que se tuvieron para desarrollar dicho proyecto.

accesibilidad, cultura, sentidos, turismo

Museums not only show the past of different cultures throughout history but also the present of the society to which they belong. The design of a museum reflects the behavior of citizens in society. For many, museums are designed for everyone, but if we consider it, is this the case? Will visually impaired people have the same experience as a person without such a disability? Or will a child with hearing impairment feel the same as someone who can listen to our various Andean musical instruments? This essay attempts to put readers in the position of people who do not have the same privileges as most of us. It describes my experience designing an inclusive museum as Architecture Workshop I, second year, class 425 in charge of Arch. Vanessa Zadel from the Architecture program at Universidad de Lima and all the considerations that came from the develop of said project.

accessibility, culture, senses, tourism

INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas, y no solo de Lima Metropolitana sino también de todo el territorio peruano, es la falta de accesibilidad y de “empatía” de nuestros espacios públicos y de la mayoría de nuestros edificios, principalmente aquellos que tienen fines cívicos.

Si no queremos ser muy específicos e irnos de frente a la crítica de los edificios y espacios públicos, la falta de accesibilidad también se percibe en el día a día. En las veredas, en las pistas, en la falta de ciclovías integradas o el pésimo mantenimiento de estas, la falta de rampas o lo mal calculada que está la mayoría, entre otros. El principal problema de esta situación, a mi parecer, es la falta de conocimiento sobre el diseño universal, fundamental a la hora de diseñar un espacio o edificio. La accesibilidad y el diseño universal últimamente están teniendo gran relevancia, pero anteriormente no se los tenía en consideración a la hora de diseñar cualquier espacio. Edificios, parques y veredas, entre otras intervenciones arquitectónicas o urbanísticas, tenían la *intención* de ser para todos y para todas —subrayo la palabra *intención* porque al final de cuentas no era así—. La mayoría de la infraestructura que actualmente utilizamos no fue diseñada pensando en las personas con algún tipo de discapacidad. Usuarios con discapacidad visual, cognitiva, auditiva o motriz sufren las consecuencias de un mal diseño y de falta de conocimiento sobre el diseño universal y accesible. Hablar de derechos humanos es hablar de igualdad de todas las personas (Naciones Unidas, 1948). Si los espacios no son accesibles para todas las personas, estará incumplándose la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, que fue aprobada en el 2006 y que se propone “promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos humanos y libertades fundamentales por todas las personas con discapacidad, y promover el respeto de su dignidad inherente”. (Naciones Unidas, 2006, art. 1). La discapacidad no es solo una característica exclusiva de la persona, también es la capacidad o la incapacidad del entorno para prestarle el apoyo que necesita.

Desde el 2019, la Municipalidad Metropolitana de Lima, en conjunto con los diferentes distritos de Lima Metropolitana, viene promoviendo una campaña denominada *Ponte en mi lugar*. Esta campaña tiene como principal objetivo sensibilizar a los vecinos para que tomen conciencia de las diferentes dificultades y barreras que a diario afrontan las personas con habilidades diferentes. Se realizan diferentes actividades y dinámicas sobre el respeto a las personas con discapacidades, que ponen a los vecinos en el lugar de aquellas personas que sufren cualquier tipo de discapacidad.

En el sector turístico, que es el ámbito en el que se centran las reflexiones de este ensayo, la Municipalidad de Lima inauguró el primer servicio cultural inclusivo. Este servicio consistió en el acondicionamiento al sistema braille del Museo de Sitio Bodega y Quadra. Los museos son el primer paso para la culturalización ciudadana y el fortalecimiento de la identidad. Tener museos que cuenten con este servicio no solo brindará la posibilidad a las personas con diferentes discapacidades de visitar estos espacios, sino también de

promover, intensificar y conocer sus derechos a la cultura y aprender sobre nuestra historia a través de los diferentes sentidos (tacto, olfato, oído, gusto y vista). Desarrollar espacios que interactúen con nuestros sentidos es el primer paso para hacerlos más accesibles para todos, principalmente para aquellos usuarios que no tienen los mismos privilegios que la mayoría.

DESARROLLO

Como parte de mi aprendizaje, en el Taller I-nivel IV se trabajó durante todo el ciclo con un tema central: el diseño universal y la accesibilidad. Se tenía que proyectar un museo inclusivo del traje. Para desarrollar este museo, primero se tuvo que hacer un estudio previo, que comprendía el análisis de referentes, ya sea de museos del traje en el mundo o museos inclusivos; asimismo, fue necesario hacer un análisis de los museos que tenemos actualmente en Lima para conocer las tipologías, zonas y espacios que deben tener los museos, para identificar y definir el paquete programático.

Se tuvo una charla con la historiadora y arquitecta Paloma Carcedo, quien nos mostró la ausencia de diseño universal en los museos. La mayoría de nuestros museos son edificios que se construyeron y diseñaron hace años y en el pasado no se tenía en consideración la accesibilidad, como se comentó previamente. También se identificaron los espacios de un museo que fueron divididos en las siguientes zonas programáticas: zona de exposición, zona de acogida, zona técnica, zona de servicio social y de apoyo, zona de logística y zona administrativa. Obviamente la zona con mayor jerarquía es la zona de exposiciones con un 50 % del área construida total. Esta zona se subdividió en espacios para exposiciones permanentes y temporales. La sala de exposición temporal tiene que ser permeable y dinámica, ya que está en constante cambio por las diferentes muestras, cada una de las cuales va a variar en su forma y museografía.

Figura 1

Fotografías de los ejercicios

Fotografías de Vanessa Zadel.



Este proyecto se emplaza en un predio de 2407m², en el pasaje Montes que tiene como remate la histórica Plaza Dos de Mayo. El terreno está rodeado por la Av. Alfonso Ugarte, la Av. Emancipación, el Jr. Moquegua y el óvalo de la Plaza dos Dos de Mayo. La zona a intervenir es principalmente de uso

comercial y residencial, con un gran flujo vehicular y peatonal. Muchos de los edificios colindantes son de baja altura, a excepción de las casonas en el óvalo de la plaza que son de carácter monumental e histórico.

Figura 2
Diagramas de usos
y flujos



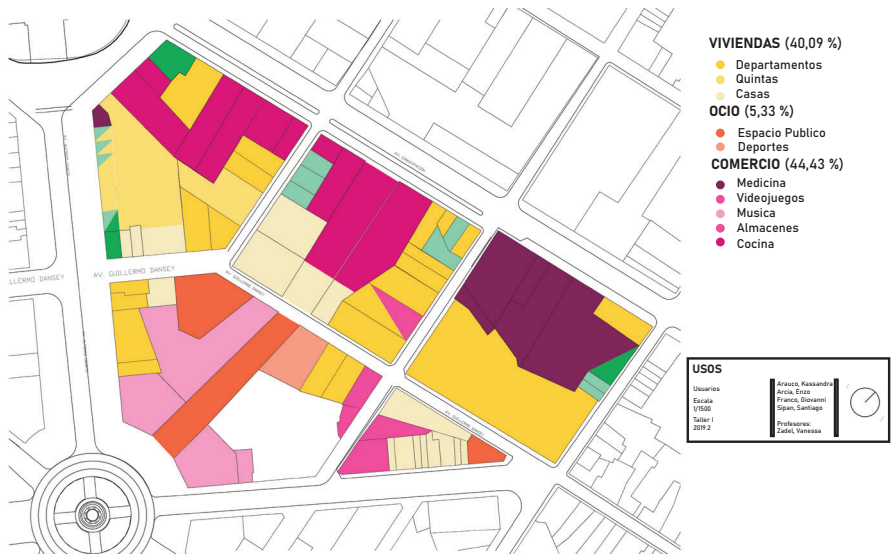


Figura 3

Imágenes del terreno

Fotografías de Google Maps.



Para desarrollar el proyecto sobre la base de lo ya explicado, aplicando el diseño universal y pensando en todos los usuarios con y sin discapacidad, se aplicaron estrategias proyectuales que abordan no solo la problemática de la zona, sino también la problemática que abordan todos los museos de Lima Metropolitana: la falta de accesibilidad y diseño universal.

EL EMPLAZAMIENTO

El taller exigía un mapeo y un análisis del terreno en el cual se iba a intervenir. En mi caso, se hizo el mapeo de la calle Dansey, el jirón Moquegua y el pasaje Montes. En este mapeo se debía analizar los diferentes factores de la zona. También se tenía que identificar la cantidad de niveles en los edificios colindantes, identificar las posibles visuales y remates del proyecto. También se tenía que dar algunas posibles ideas para el emplazamiento del proyecto del museo. Se observó que la zona de la calle Guillermo Dansey está en completo abandono: hay mucha inseguridad en un ambiente desolado lleno de delincuencia y de basura, lleno de contaminación visual y de olores que generan malestar. Los edificios tienen una altura promedio de 3, 4 o 5 niveles. El pasaje, donde estará emplazado el museo, no cuenta con el equipamiento urbano necesario para que las personas se queden en el lugar. Veredas angostas y al mismo nivel de la pista dificultan el acceso al pasaje y el buen tránsito de los peatones, mucho más para aquellos usuarios con alguna discapacidad.

La primera estrategia implicaba una aproximación formal al edificio en un análisis del entorno. Primero se identificaban los usuarios y los usos de los edificios colindantes, para así definir los ingresos y las fachadas, respondiendo a la necesidad espacial de la zona. Este paso crearía la forma del espacio público que se tenía que proyectar de la mano con el edificio, para aprovechar de igual manera el espacio adyacente al museo.

La forma del museo responde a la irregularidad de las alturas de los edificios más cercanos al terreno, por lo que se proyectaron techos a diferentes niveles para crear aberturas y desfases que ayuden a la iluminación natural de los espacios internos del edificio.

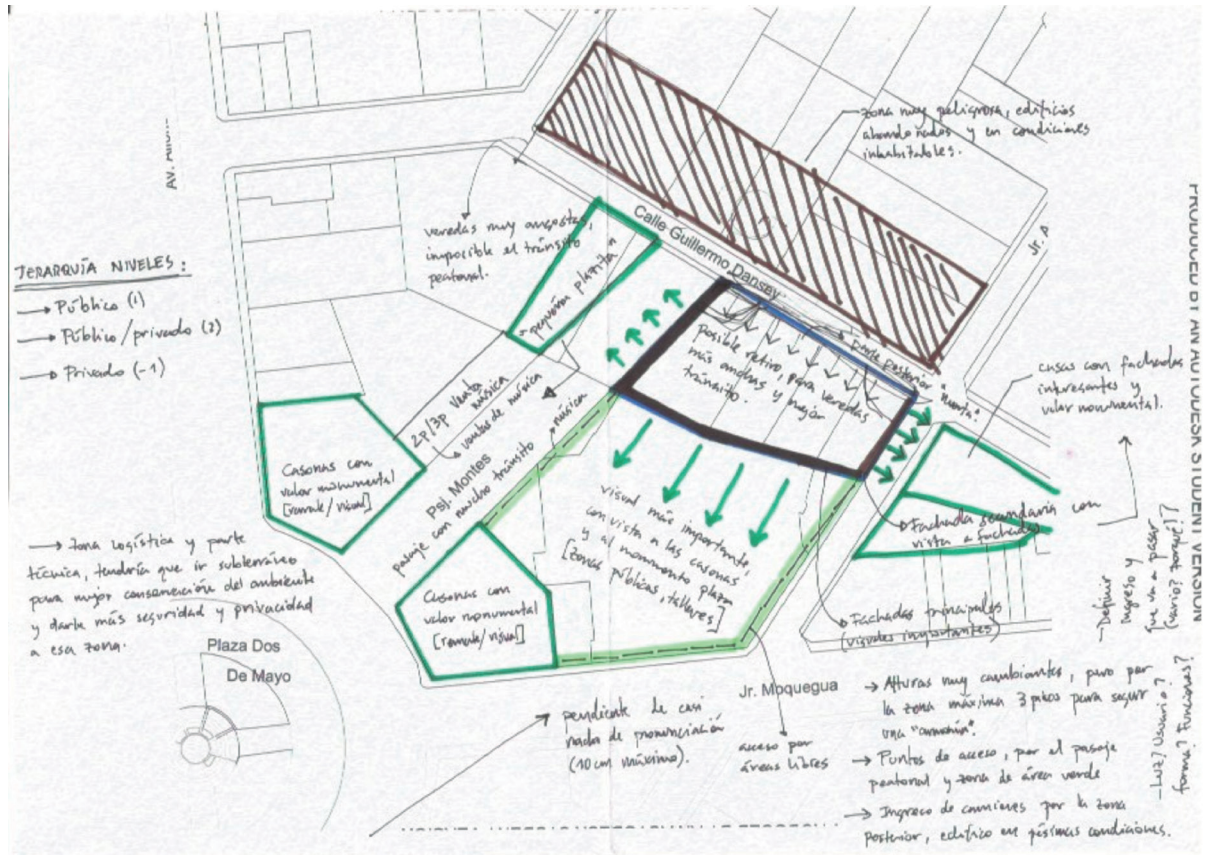


Figura 4

Mapeo y análisis del terreno



Figura 5

Zona del terreno / maqueta 3D

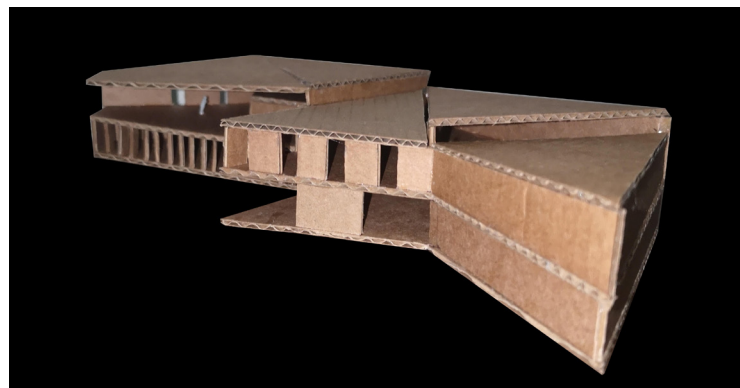
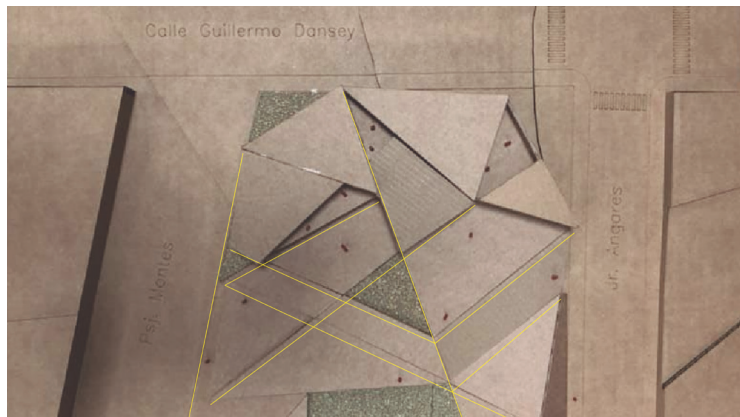
Se decidió que la forma sea una especie de medialuna. Una forma que invita al espacio público a ser parte del museo y que sea vista como una unión entre lo construido y lo natural. Tener el espacio público en frente generaba la sensación de acogida y el edificio planteaba “abrazar” e invitar a los transeúntes a entrar. Que el museo atraiga al espacio público y el espacio público atraiga al museo.

La estrategia fundamental es la relación entre lo externo y lo interno. Que ambos estén conectados no solo de manera física sino también de manera visual. Que todas las líneas proyectadas del espacio público terminen de formar la volumetría del museo.

Se forman las circulaciones. Estas son de tres tipos: rampas, escaleras y ascensores. Todo en un mismo bloque central, para que sean de fácil acceso e identificación.

Figura 6

Estrategias para el espacio público y el aspecto formal del museo



DISEÑO UNIVERSAL Y ACCESIBILIDAD

Se decidió separar las estrategias proyectuales y formales del diseño universal y accesibilidad para una mejor identificación y claridad a la hora de diseñar los espacios al interior del museo. La pregunta que me hice en ese momento fue ¿Cómo logras que una persona con alguna discapacidad, principalmente visual, tenga la misma experiencia que una persona con dicho privilegio? Comenzando de lo más básico, encontré la respuesta. No olvidemos que el museo es del traje. Telas, texturas, tamaños, olores, sonidos. El museo tenía que adecuarse a la necesidad del público y no a la inversa. Lo más importante, obviamente después del tema principal del museo que son las muestras, para una persona con discapacidad va a ser su seguridad y su tranquilidad a la hora de visitar el museo. Las estrategias se pueden dividir en dos grandes grupos, el diseño accesible y la museografía.

Entre las regulaciones y normas, se asumió como primordial la Norma A.120 del Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento (Accesibilidad para las Personas con Discapacidad y de las Personas Adultas Mayores) y se analizó cada uno de sus artículos para identificar medidas antropométricas, alturas, anchos, mobiliario y diferentes reglas que teníamos que seguir para poder diseñar espacios que fueran lo más accesibles posible. Esto va desde la composición de las escaleras, rampas y ascensores, hasta el número de estacionamientos y los cubículos de los servicios higiénicos. Cabe resaltar que las normas tienen medidas mínimas reglamentarias y eso da la posibilidad de aumentar las medidas de algunos elementos para una mejor accesibilidad.

El uso de texturas y de pisos podotáctiles es también importante. En muchas zonas de Lima podemos identificar estos pisos, principalmente en las veredas, pero la manera que están siendo utilizados es incorrecta. Se estudió y se analizó los diferentes usos y combinaciones que se podían lograr con los diferentes pisos podotáctiles. Y no solo sus usos y combinaciones sino, lo más importante, sus ubicaciones. Al inicio de la escalera, en los descansos, a la llegada de la escalera, en los inicios y finales de las rampas, en el ingreso a los ascensores, delante de cada puerta y de cada desnivel o cambio de altura.

Como mencioné previamente, la museografía era la clave para hacer el museo accesible. Las muestras debían tener la obligación de generar en los usuarios, con o sin discapacidad, la misma sensación. Para esto se desarrollaron muestras que activaran todos los sentidos y pudieran ser apreciadas por todo usuario que se encuentre en el museo.

Muestras sensoriales

Estas se ofrecen en un espacio en el primer nivel donde los usuarios con algún tipo de discapacidad puedan apreciar las diferentes telas de nuestra cultura. El uso de los sentidos en estas muestras era fundamental. Sonidos, texturas, olores se usarán para despertar y facilitar la identificación de las diferentes telas y trajes, así como también la cultura y localidad de cada traje. Por ejemplo, en la zona costera se muestran los trajes típicos de la marinera norteña y en esa zona del museo se reproduce una música típica de la zona o

el sonido del mar y de las olas, utilizando también plantas y vegetación que se identifique con la cultura norteña. Así también se planeaba exhibir réplicas de los trajes originales para que las personas con discapacidad visual puedan sentir e imaginarse mediante el uso del tacto los diferentes trajes gracias a la textura de las telas.

Implementación de los talleres FabLab

Estos talleres de fabricación digital son la clave para la realización de las muestras sensoriales mencionadas previamente. Los mismos usuarios que estén interesados en formar parte de este FabLab o los mismos residentes de la zona o comerciantes del lugar pueden ayudar y ser parte de estos talleres. Estos espacios cuentan con máquinas de corte láser y CNC, impresoras 3D, computadoras y diferentes instrumentos para la ayuda no solo del museo sino también de la comunidad. El FabLab será una ayuda para la comunidad ya que con los productos que se realicen se puede terminar generando ingresos y un comercio sostenible.

Accesibilidad para entender la arquitectura del edificio

Para que se me entienda mejor propongo un ejemplo. Una persona que llega al lugar puede visualizar los aspectos formales de la arquitectura del edificio: puede percibir las perforaciones en los techos, las inclinaciones y los defaces que se generan, pueden identificar fácilmente entre los elementos sólidos y los elementos más permeables. Una persona con discapacidad visual no puede percibir todas estas sensaciones que acabo de mencionar. Para eso se utilizan los planos hápticos. Estos planos se encontrarán en los ambientes con mayor importancia formal arquitectónica. La importancia de estos planos es la materialidad y la textura de las que están hechos. Cada ambiente tiene una textura diferente, pero no solo los ambientes sino también los elementos arquitectónicos y estructurales, como los vidrios o los muros. Las perforaciones y las aberturas se pueden percibir con el cambio de materialidad. Todo esto se realiza estimulando el sentido del tacto. También estará acompañado de una maqueta para un mejor entendimiento.

Figura 7

Planos hápticos del museo





ESPACIO PÚBLICO

Esta estrategia tiene como principal objetivo construir un espacio público como un lugar vital para el museo, que sirva para la recreación y la integración de los diferentes usuarios y habitantes de la zona. El espacio público está planteado de tal manera que esté relacionado no solo visual y formalmente con el proyecto, sino también de una manera conceptual.

Un espacio público es un espacio en donde se realiza una cantidad de actividades de manera libre y a donde las personas también pueden ir a relajarse o sentarse a descansar. El concepto de espacio público en mi proyecto busca relacionarlo con todo el contexto urbano. En el pasaje Montes se puede ver actualmente mucho movimiento musical, por eso, en la zona amarilla (ver Figura 8) se planteó la construcción de unos juegos de agua con sonidos y movimientos relacionados con la música del lugar.

En la zona roja (ver Figura 8) hay juegos para niños, pero no los juegos de metal convencionales, sino en arena y con elementos naturales como rocas o árboles para que los niños puedan experimentar otros tipos de juegos y texturas.

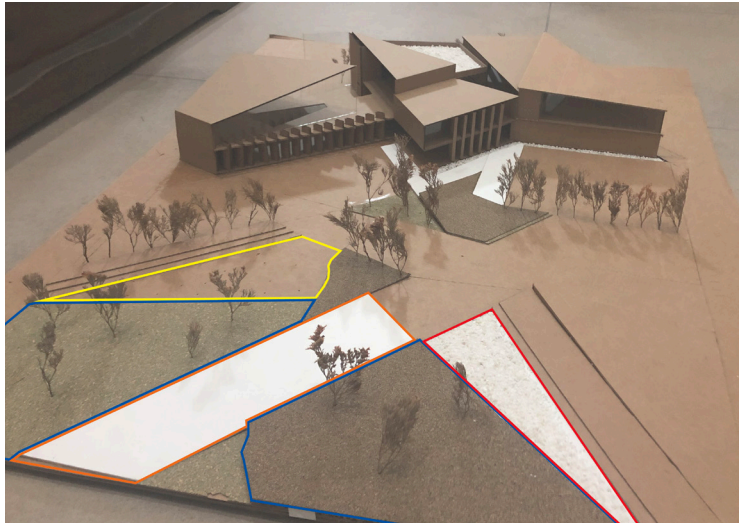
En la zona anaranjada (ver Figura 8) están los puestos de comida, que venderán productos principalmente comprados en el mercado de la zona, que se encuentra en el mismo pasaje Montes.

Por último, las partes azules son la zona del mobiliario urbano, están destinadas a que la gente se siente a comer, a descansar y hacer varias actividades.

Cabe recalcar que cada uno de estos espacios está delimitado gracias a la prolongación de las líneas que generan la forma del museo.

Figura 9

Maqueta del museo y espacio público

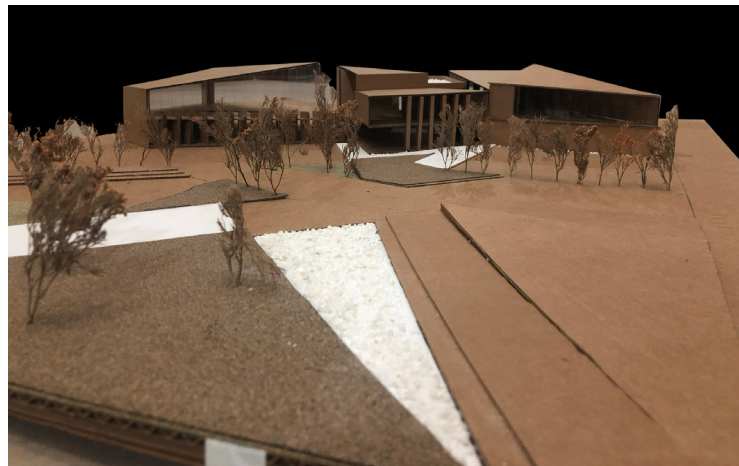


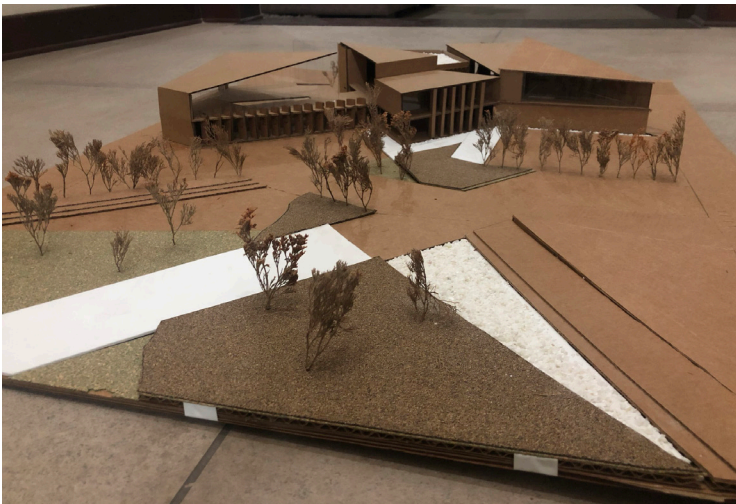
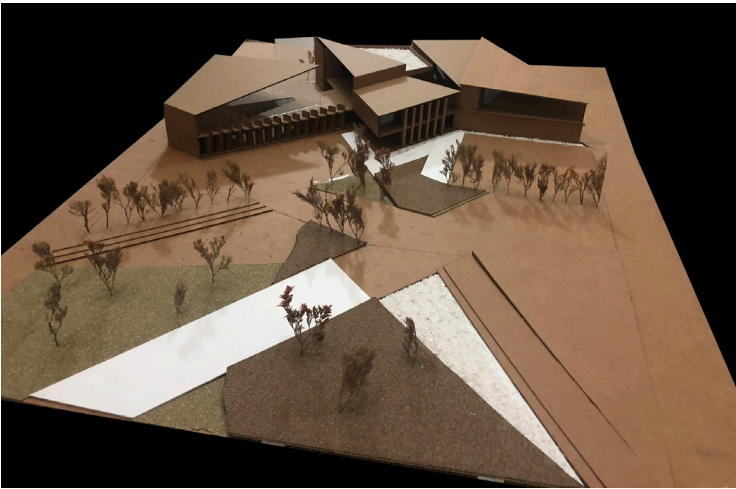
EL MUSEO

Teniendo en consideración todas las estrategias proyectuales y de diseño universal, se terminó de desarrollar el proyecto para el museo inclusivo del traje. Este proyecto terminó de responder a todas las problemáticas, no solo de la zona sino también de los usuarios, principalmente aquellos que tengan algún tipo de dificultad o discapacidad. Como se mencionó previamente, el museo tiene como principal función la muestra de las diferentes culturas de nuestro territorio y para ello cada espacio se adapta a las necesidades de los usuarios.

Figura 10

Maqueta final del museo y espacio público





CONCLUSIÓN

Los museos pueden ser un primer paso para la inclusión ciudadana y para la identidad cultural peruana. Necesitamos hacer llegar a todos los peruanos nuestra historia, y no hay mejor lugar para ver y aprender que los museos. Los museos deben tener la obligación de darles a todos sus usuarios la misma experiencia y que a la hora de que vuelvan a sus casas, cada uno haya tenido la misma experiencia y conocimiento que los demás, sin ninguna diferencia. La diferencia está en el cómo. Gracias a la tecnología podemos llegar a cada persona, estimulando todos los sentidos necesarios para que cada uno tenga el conocimiento y la experiencia que los museos brindan.

Dicho esto, creo importante generar un modelo proyectual, no solo formal (que es lo menos relevante en este punto) sino un modelo de experiencia y de técnicas que se pueden implementar en los museos para una visita accesible para todos.

En mi lugar, como estudiante, futuro arquitecto y principalmente como persona, expreso mi sentir y mi preocupación en generar una Lima y un Perú más accesibles, y a instar a todos para que se pongan en el lugar de aquellas personas con alguna discapacidad y puedan ayudarlos a tener una vida y experiencias similares a las de quienes no tienen ningún impedimento.

REFERENCIAS

Naciones Unidas (1948) *Declaración universal de los derechos humanos*. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Naciones Unidas (2006) *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>