

- Obeid, Leticia (2021) *El anhelo*. Recuperado de www.castagninoma-cro.org el 15 de enero. Museo Macro.
- Sarti, Graciela (2018) *Retóricas Neobarrocas. Imágenes tecnológicas en el arte argentino contemporáneo*. Buenos Aires: Ediciones Arte x Arte.
- Taquini, Graciela (2008) *Una crónica del videoarte en la Argentina: de la transición a la era digital*. En Brumaria#10. Video en Latinoamérica. Una historia crítica. Madrid: Ed. Laura Baigorri. Disponible en www.videoarte.net.
- Taquini, Graciela (2012) *Los prefijos de nuestro tiempo. Revista de Artes Mediáticas Cibertronic #8*. Buenos Aires: Editorial UNTREF.
- Usubiaga, Viviana (2012). Variaciones sobre la historia de la pintura en las prácticas artísticas contemporáneas en Argentina. En María Isabel Baldasarre y Silvia Dolinko (eds.) *Travesías de la imagen. Historias de las artes visuales en la Argentina*, vol. II, Buenos Aires: CAIA-Eduntref.
- Vives-Ferrández Sánchez, Luis (2011) *Vanitas. Retórica visual de la mirada*. Madrid, Editorial Encuentro.
- Wallis, Brian (2001). *Arte después de la modernidad. Nuevos Plan-teamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.

**Abstract:** This project is part of the DC 2021 Research Stimulus Program under the theme of disciplinary research and focuses on the work of the artist Leticia Obeid "Astronauta" (Video, 2005). In this audiovisual piece the artist explores the passage from the visual to the word through the story of a person about a work of art. The recording of this action activates diverse readings on language, knowledge and access to "great art" inevitably crossed by territorial variables.

**Keywords:** Video Art - Visual Arts - Contemporary Art - Neobaroque - Appropriation.

**Resumo:** Este projeto faz parte do Programa de Estímulo à Pesquisa DC 2021 sob o tema de pesquisa disciplinar e se concentra no trabalho da artista Leticia Obeid "Astronauta" (Vídeo, 2005). Nessa peça audiovisual, a artista explora a passagem do visual para a palavra falada por meio do relato de uma pessoa sobre uma obra de arte. O registro dessa ação ativa diversas leituras sobre linguagem, conhecimento e acesso à "grande arte", inevitavelmente atravessadas por variáveis territoriais.

**Palavras-chave:** Videoarte - Artes visuais - Arte contemporânea - Neobarroco - Apropriação.

(\*) **María Celina Marco:** Magister en Estudios Avanzados en Historia del Arte por la Universidad de Salamanca (España - Beca Fundación Carolina) y Licenciada en Curaduría e Historia del Arte (UMSA). Es Profesora de Reflexión Artística, Financiamiento Cultural, Teoría del arte y Gestión Cultural en UP, UMSA y ESEADE. Forma parte del equipo DC de Investigación de la Universidad de Palermo. Dictó cursos sobre Arte Contemporáneo en el Museo Sívori y el Curso de Posgrado "Gestión Cultural" en ADUNCE. Coordinó el Plan de Renovación museológica del Museo de la Ciudad. Actualmente se encuentra trabajando en el proyecto de puesta en línea de la Colección del Premio Itaú a las Artes Visuales 2021. En BA Photo coordina el área de visitas guiadas de la feria y es creadora de contenido para social media de PINTA Miami y BAPhoto. Fue organizadora de Gallery Nights, formó parte del equipo de producción de BIENALSUR. Fue Analista Cultural en Fundación YPF y en Fundación Itaú.

## Microutopías inclusivas. La accesibilidad a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural, mediada por el diseño y la tecnología

Matilde Rosello (\*)

Actas de Diseño (2024, octubre),  
Vol. 47, pp. 170-173. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2022  
Fecha de aceptación: octubre 2023  
Versión final: octubre 2024

**Resumen:** Las utopías son aquellas posibilidades de la acción humana colectiva que permiten proyectar y construir paisajes sociales, locales y globales, más democráticos, igualitarios y libres, siempre tomando como punto de referencia las situaciones, las circunstancias, las coyunturas y las estructuras que dan forma a una realidad social. Microutopías inclusivas, es la mirada desde el diseño inclusivo de crear pequeñas propuestas como estallidos interconectados en cadena, que consisten en diseñar y producir nuevos sistemas y materiales locales que emplean los principios del Diseño Universal, para mejorar el acceso a los espacios de arte, sus obras, y patrimonio, para todos los visitantes.

**Palabras clave:** Diseño inclusivo – accesibilidad visual – museos – nuevas tecnologías – experiencia de usuario.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 173]

La inclusión es una utopía, pero pensada desde las microutopías inclusivas, con acciones puntuales, locales, pero miradas desde una red amplificadora que una y conecte dichas acciones, quizás los entornos dejen de ser excluyentes.

En ese sentido, el diseño da forma a la experiencia humana, por lo cual debe resolver problemas, pero también trabajar con los excluidos para reinventar y mejorar sus experiencias.

La forma alternativa y divergente de ver el mundo que tiene el ser humano es precisamente la capacidad de concebir mundos alternativos, múltiples, casi infinitos. Esta capacidad le permite al ser humano traducir su primaria reacción negativa en una divergencia constructiva, y diseñar un plan alternativo a la realidad y que, inevitablemente, tiene un carácter utópico, al menos hasta el momento de su concreción. Asimismo, tanto la inclusión como todos los actores involucrados, deben considerarse desde el inicio del proceso de diseño y producción. Crear inclusión para hacer del mundo un lugar que nos invite a participar y que beneficie a todos, implica diseñar para el futuro, y requiere diseñar para la diversidad humana. A su vez, el diseño inclusivo, encargado de eliminar las incompatibilidades, junto al desarrollo de las nuevas tecnologías, aplicadas específicamente a la accesibilidad y discapacidad, presuponen un conjunto de horizontes que pueden orientar y guiar la praxis. Si estas incompatibilidades han sido creadas por el diseño, también pueden ser remediadas a través del diseño. Construir las herramientas para hacerlo, nos pone en el camino hacia la inclusión (Holmes, 2020, pág. 3).

Este artículo forma parte de la investigación para la tesis del Doctorado en Diseño (UP), en donde se busca entre otros, indagar en el diseño y producción de nuevos sistemas y materiales que faciliten el acceso de las personas con discapacidad visual a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural.

En tal sentido, la microutopía es necesaria como imagen movilizadora de las energías humanas locales, siendo también dispositivos e instancias críticas o cuestionadoras de la realidad, pero también son alternativas y propuestas a la vida cotidiana, como forma de salir de los lugares comunes.

Las microutopías son aquellas tendencias que ven lo utópico con el potencial disruptivo, desde abajo, desde lo micro, local, molecular, siempre combinando denuncia, anuncio, propuesta y horizonte, es decir edificando una parte propositiva y constructiva, incorporando el principio esperanza como categoría política y punto clave de la transformación social. En ese sentido las utopías están presentes de manera implícita en las aspiraciones y deseos de los sujetos sociales.

Desde el rol social del diseño, como constructor que moldea la experiencia humana, se propone trabajar la inclusión y la accesibilidad no como un problema a resolver, sino como herramientas disruptivas para la innovación. En un mundo que parece girar cada vez más rápido, en donde el desarrollo tecnológico acelerado nos hace sentir que siempre estamos retrasados, que las novedades ya son viejas, que los descubrimientos ya son obsoletos, en una carrera infernal, es necesario parar para no perder

a las personas por el camino. Estamos hablando de un mundo tecnológico utilizado por un pequeño porcentaje de personas, frente a una economía plateada en franco crecimiento a nivel mundial.

Por otro lado, resulta necesario atender el problema en aumento de los trastornos de la visión que quedaron en evidencia luego de la pandemia, dado el intenso uso de pantallas y las proyecciones a futuro en un crecimiento exponencial asociado a los problemas de la visión desde edades tempranas, y el aumento en el envejecimiento de la población mundial (pirámide invertida), asociado al aumento de la dependencia visual.

Mucho se ha avanzado a nivel virtual en los diferentes niveles de interacción del ser humano con la máquina, pero ha quedado relegado el mundo real, el acceso a los espacios reales y a los objetos tangibles. En ese sentido, esta investigación aborda la accesibilidad y la inclusión de las personas con discapacidad visual a los espacios para el arte y la cultura, como así también a la obra y patrimonio que en ellos se alberga, mediado por el diseño inclusivo y la tecnología.

Para ello se investiga a nivel del diseño de las posibilidades que se abren desde la creación de un sistema de señalética accesible y universal, en donde se incluya una selección de nuevas tecnologías como parte integrante de dicho sistema. De esta manera, se podrán proponer espacios inclusivos desde el acceso a los mismos, recorridos autónomos, hasta el acceso a los contenidos y la información de las obras de arte, que atienda a un público hoy excluido.

Es importante que, a través de pequeñas acciones puntuales, se abra el acceso de dichos espacios a personas con discapacidad visual o baja visión, de manera de poco a poco ir ampliando y abriendo a la multiplicidad de público diverso, para poder hablar en el futuro de espacios inclusivos y de experiencias para todos.

Por otra parte, la importancia del acceso a dichos espacios, radica entre otros, en la pérdida o no de la identidad cultural de una nación, de sus valores, de su patrimonio tanto tangible como intangible.

Por su parte el Comité de Derechos Económicos, Sociales y Culturales de las Naciones Unidas, en la Observación general del 20 de noviembre de 2009, ha establecido que: "... Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos y, al igual que los demás, son universales, indivisibles e interdependientes. Su promoción y respeto cabales son esenciales para mantener la dignidad humana y para la interacción social positiva de individuos y comunidades en un mundo caracterizado por la diversidad y la pluralidad cultural ...".

En este sentido, "Las normativas nacionales e internacionales consagran el derecho a acceder al deporte, a las actividades culturales y a sitios de esparcimiento. Hasta el momento las personas con discapacidad han visto limitado el ejercicio de este derecho por la falta de accesibilidad (...). Las barreras físicas, de información, de comunicación y actitudinales son los principales obstáculos con los que se encuentra a diario una persona con discapacidad en su entorno." (MEC, DNC, MIDES, PRONADIS, 2014), quedando excluidos de acceder al patrimonio cultural.

Según la UNESCO, el “patrimonio cultural” de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas (Unesco Conferencia Mundial de la UNESCO sobre el Patrimonio Cultural, 1982).

Asimismo, además de quedar plasmada la importancia de que las personas puedan acceder al patrimonio cultural y lo que implica, se establece tanto en organismos nacionales como internacionales, que este acceso es un derecho de todas las personas.

Según Álvarez (2013), “A través de las obras de arte, los museos pueden proporcionar experiencias únicas a los ciudadanos asociadas con los significados colectivos, lo que es compartir patrimonio y a través de él generar discusión y debate, cuestiones esenciales de la democracia” (p.14).

Resulta a su vez de relevancia, el poder afianzar también el rol de los museos, como espacios para la enseñanza, el ocio y el turismo cultural.

Los museos y espacios para el arte, suelen ser grandes infraestructuras sub-utilizadas frente a la cantidad de personas que circulan por las mismas, por lo cual, poco rentables si lo vemos desde el punto de vista económico. Si bien la posibilidad de acceso a la cultura se multiplica día a día con la aparición de nuevos mecanismos de producción y difusión de obras creativas, que convierten a la cultura en un instrumento cada vez más idóneo para erradicar las desigualdades y contribuir al desarrollo equitativo de la sociedad, el Tercer Informe de Imaginarios y Consumo Cultural realizado por el MEC en el año 2014, dice que cuatro de cada diez montevideanos sostienen que no asiste a los museos porque no le interesa y en segundo lugar, porque prefiere hacer otra cosa. El museo no logra aumentar los usuarios, y exceptuando por exposiciones puntuales, el público que concurre es siempre el mismo. De acuerdo a diferentes entrevistas realizadas en la investigación, cuando los uruguayos tienen la posibilidad de viajar al exterior sí visitan museos, aun teniendo que pagar entradas y desplazarse en transporte público para hacerlo. Sin embargo, en nuestro país, donde las entradas son gratuitas, las distancias cortas, y muchas veces se cuenta con la facilidad de un vehículo propio, no se visitan los museos. En este escenario, las personas con discapacidad se encuentran aún más lejos de participar de estos espacios, históricamente excluyentes para ellos. Asimismo, desde hace aproximadamente dos décadas se viene desarrollando una corriente llamada “Nueva Museología” que busca la democratización y el acceso a la cultura. A decir de Cristina Álvarez (2013, 1): “Los museos han cambiado su centro de interés del objeto al visitante: se han multiplicado las exposiciones temporales, los eventos culturales, la tecnología audiovisual ha invadido espacios donde antes reinaban frías vitrinas repletas de antigüedades.” El museo se transforma en un centro vivo, activo, un punto de encuentro para todas las personas. Pasa de ser una institución fundamentalmente de recepción y conservación, siguiendo pautas

decimonónicas, a ser una entidad dinámica capaz de generar cultura.

Esto plantea al museo un sistema de funcionamiento análogo al de una empresa, y como tal sus miras deben aspirar a ser cada vez mejores y competitivas, promoviendo un modelo de gestión sustentable. Bajo este nuevo paradigma, y en conjunto con la corriente de “Museología crítica”, cobran vital importancia aspectos como el visitante, el museo como espacio educativo, participativo y espacio de inclusión social (Soler, 2013).

Este cambio de paradigma trajo consigo la creciente utilización de tecnología dentro del entorno de los museos y espacios culturales. Gracias a la tecnología, los museos han aumentado la cercanía con su público y la comunicación en sentido bidireccional.

Las tecnologías multimedia son una fuente de atracción para los usuarios que buscan una experiencia museística interactiva, como forma de sentirse parte, de apropiarse del conocimiento “jugando”, involucrándose desde el hacer-pensar-sentir. “Las instituciones están cambiando su mentalidad, y en la actualidad entre sus objetivos está el uso de la tecnología en su intención de hacer del museo un lugar más social y experiencial, conseguir satisfacer las necesidades de los visitantes y tentarlos a volver. Para ello, la innovación, tanto en contenidos como en tecnologías, es una baza que juega un importante papel a su favor.” (ACE, 2015, p. 241)

En la presente investigación, se indaga en estos recursos tecnológicos como forma de incluirlos en el desarrollo de nuevos sistemas y materiales que emplean los principios del Diseño Universal, para mejorar el acceso a los museos y otros espacios de exhibición para todos los visitantes. Entre estos se incluyen el desarrollo de un sistema de señalética accesible y universal, con la inclusión de balizas digitales (beacons), que favorezca y rompa las barreras a las que se enfrentan las personas con discapacidad visual y baja visión ampliando el público que accede en la actualidad a los museos en Uruguay, en una acción de abrir las puertas de los museos; la producción de materiales gráficos en relieve y Braille; reproducciones táctiles; traducción olfativa de los colores; pruebas de uso con el Talking Tactile Pen o TTP, para la exploración de un gráfico táctil; uso de Tablero Táctil sonoro, o TTT, que permite a los visitantes con discapacidad visual explorar imágenes táctiles como mapas, diagramas, gráficos y otras imágenes, a través de la vista, tacto y oído.

Esto conlleva a su vez a la necesidad de capacitación e involucramiento de todos los actores involucrados para que las acciones se mantengan y continúen en el tiempo. La comprensión en el uso y aplicación de los sistemas y productos, deben necesariamente ser integrados y aprehendidos por dichos actores para que no fracasen las acciones. Repetidos proyectos en donde no se tiene en cuenta que los actores formen parte esencial en el proceso de creación y producción, han dado como resultado el fracaso de dichos proyectos, lo que implica tiempo, dinero, esfuerzo e investigación tirado a la basura.

De esta manera, hablamos de Museos de puertas abiertas, sin barreras, accesibles e inclusivos, mediados por el diseño y la tecnología, para ampliar la cantidad de público que accede a los mismos, en donde también estas grandes infraestructuras sean más rentables desde el punto de

vista económico, favorecer el turismo cultural, y que sean verdaderos espacios para el ocio.

En síntesis, hablamos de la democratización en el acceso al arte y el patrimonio, de proteger la pérdida de identidad y valores culturales de la nación, favorecer la independencia de las personas con discapacidad, y crear nuevas experiencias que favorezcan la inclusión de un público diverso, para aumentar la cantidad de público que visita los espacios para el arte.

#### Referencias bibliográficas

- Álvarez de Morales Mercado, C. (2013). La accesibilidad en el museo desde una perspectiva sociológica. En *Revista de Estudios Jurídicos* nº 13 (Segunda Época). Universidad de Jaén (España).
- Biggs, B., Pitcher-Cooper, C., Coughlan, J. (2022). Ponerse en contacto con la producción automatizada de mapas táctiles: evaluación del impacto y áreas de mejora. *Revista sobre Tecnología y Personas con Discapacidad*, 10.
- Fascioli, F. (2019). *La audiodescripción y su relación con la banda sonora en el marco de la Producción Audiovisual Accesible*. Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Barcelona.
- García, M. y Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*, 24, 117-128.
- Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del “ser usuario de museo”: reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo inclusivo. *Revista Espacio, tiempo y forma*, 7, 379-404.
- Osorio, D., Ménager, F., Tyler, C., Darmaillacq, A. (2022). Control multinivel del camuflaje adaptativo por sepia europea. *Biología actual*. <http://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cub.2022.04.030>
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Relevamiento de Infraestructuras e Instituciones Culturales del Uruguay 2016. (2016). [ebook]. MEC <http://cultura.mec.gub.uy/innovaportal/v/86079/8/mecweb/relevamiento-de-infraestructuras-e-instituciones-culturales?parentid=79801> Descargado: 13/06/2016.
- Tercer informe de Imaginarios y Consumo Cultural 2014, (2014). [ebook] MEC
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1a. ed.). Barcelona: Gedisa S. A.
- Sheffield, R., D’Andrea, F., Morash, V., Chatfield, S. (2022). ¿Cuántos lectores de Braille? Política, política y percepción. *Revista de discapacidad visual y ceguera*, 1-12. <http://doi.org/10.1177/0145482X211071125>
- Soler, S. (2013). *La traducción accesible en el espacio multimodal museográfico*. Tesis Doctoral. Universidad de Córdoba.

**Resumo:** Utopias são aquelas possibilidades de ação humana coletiva que nos permitem projetar e construir paisagens sociais, locais e globais mais democráticas, igualitárias e livres, sempre tomando como ponto de referência as situações, circunstâncias, situações e estruturas que moldam uma realidade social. Micro-utopias inclusivas é a abordagem de design inclusivo de criar pequenas propostas como explosões de cadeias interconectadas, que consistem em projetar e produzir novos sistemas e materiais locais que empregam os princípios do Design Universal, para melhorar o acesso aos espaços de arte, suas obras e patrimônio, para todos os visitantes.

**Palavras-chave:** Design inclusivo - acessibilidade visual - museus - novas tecnologias - experiência do usuário.

**Abstract:** Utopias are those possibilities of collective human action that allow us to project and build social landscapes, local and global, more democratic, egalitarian and free, always taking as a reference point the situations, circumstances, situations and structures that shape a social reality. Inclusive microutopias, is the inclusive design approach to create small proposals as interconnected chain bursts, which consist of designing and producing new systems and local materials that employ the principles of Universal Design, to improve access to art spaces, their works, and heritage, for all visitors.

**Keywords:** Inclusive design - visual accessibility - museums - new technologies - user experience.

**(\* Matilde Rosello:** Diseñadora, docente universitaria, investigadora y tutora de tesis en la Universidad Católica del Uruguay, en el Departamento de Humanidades y Comunicación, y en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Udelar. Apasionada por el diseño de experiencias, la inclusión y las nuevas tecnologías, se encuentra realizando el Doctorado en Diseño, en la Universidad de Palermo (Bs. As.), profundizando en la investigación “El diseño de experiencias inclusivas en el acceso al patrimonio cultural de las personas con discapacidad visual en los museos de la ciudad de Montevideo en el siglo XXI”. Desarrolla proyectos culturales inclusivos, destacándose “Museos Vivos Uy. Tecnología para la inclusión”, un proyecto de I + D, con el cual obtiene el Primer Premio en Investigación y Diseño, en la Bienal Iberoamericana de Diseño, Madrid 2018 (BID), proyecto financiado por la Agencia Nacional de Innovación e Investigación (ANII), apoyado por la Universidad Católica del Uruguay.