

Los vínculos persona-patrimonio a través del uso de tecnologías en espacios museísticos: aportes para la accesibilidad de personas con discapacidad visual en Mar del Plata

Estefanía Slavin ⁽¹⁾

Resumen: El patrimonio arquitectónico es testimonio de la historia de una sociedad y se constituye como espacio físico, simbólico y político fundamental para la cultura urbana y la ciudadanía. Estudiar su conservación y puesta en valor desde un enfoque de derechos implica reconocer el deber del Estado de garantizar condiciones de accesibilidad universal cuando alberguen funciones de uso o acceso público, como es el caso de museos y centros culturales. La complejidad de tal desafío requiere de proyectos de naturaleza interdisciplinaria y participativa que busquen equilibrar los requisitos de conservación con los de accesibilidad. Con este fin, el uso de nuevas tecnologías aplicadas con perspectivas de discapacidad y géneros, se presenta como una posibilidad escasamente aprovechada en la ciudad de Mar del Plata. En este sentido, el proyecto *Accesibilizar Patrimonio*, financiado por PROCODAS/MINCYT, propone el diseño de sistemas de apoyos mediados por tecnologías para los recorridos presenciales haciendo foco en los requisitos de la discapacidad visual. Dentro de los aportes de dicha experiencia en curso, situada en el Centro Cultural Victoria Ocampo, se comparten aquí reflexiones centradas en la posibilidad de construir y fortalecer los vínculos persona-patrimonio desde un enfoque de derechos humanos y en un marco de respeto por los valores de los bienes protegidos.

Palabras clave: Arquitectura - Cultura - Museos - Inclusión - Derechos Humanos - Conservación - Audioguía - Maqueta háptica - Aplicaciones móviles - Interdisciplina

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 141-142]

⁽¹⁾ **Estefanía Slavin**, es Arquitecta (2011) y Doctora en Arquitectura y Urbanismo (2020) por la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD-UNMDP) con la tesis titulada *“Patrimonio Arquitectónico Accesible como Derecho Humano. Fundamentos, normas y pautas para proyectos de intervención en la ciudad de Mar del Plata”*. Becaria posdoctoral CONICET Temas Estratégicos (2021-2024) con lugar de trabajo en el *Centro de Investigación y Docencia en Derechos Humanos “Alicia Moreau”* de la Facultad de Derecho (FD-UNMDP). Previamente becaria doctoral CONICET y de estudio CIC. Ha realizado cursos de posgrado sobre perspectiva de géneros en la investigación y docencia; ambiente y sustentabilidad; patrimonio; discapacidad y accesibilidad, entre otros. Es investigadora del *Instituto de Estudios Históricos, Patrimoniales y Culturales* en el “Grupo de Estudios Histórico-Culturales y Patrimoniales” (FAUD-UNMDP). Es docente de grado y posgrado

en FAUD y FD, así como en la Universidad Popular de los y las Trabajadoras de Mar del Plata y Zona Atlántica, donde colabora como Secretaria de Investigación. Co-dirige el *Seminario de Investigación/Acción en Derecho a la Ciudad* (CIDDH Alicia Moreau). Dirige y/o integra proyectos de investigación, vinculación y transferencia vinculados a las temáticas de la Accesibilidad, el Patrimonio Arquitectónico y los Derechos Humanos desde hace más de 12 años. Entre esos destaca el proyecto “Patrimonio arquitectónico museístico y accesibilidad de personas con discapacidad visual: soluciones mediante nuevas tecnologías” (financiado por PROCODAS/MINCYT y acreditado como PDTS – accesibilizarpatrimonio.com.ar). Ha participado de congresos y seminarios nacionales e internacionales. Ha publicado capítulos de libros y artículos en diversas revistas científicas vinculadas a las temáticas de su investigación. Se desempeña, también, como evaluadora de proyectos de investigación y artículos científicos para revistas nacionales e internacionales. Brinda servicios de asesoramiento científico-técnico a instituciones públicas y/o privadas, así como a entes de gobierno, sobre accesibilidad al patrimonio arquitectónico con enfoque de derechos humanos.

Introducción

El patrimonio arquitectónico es testimonio de la historia de una sociedad y se constituye como espacio físico, simbólico y político fundamental para la cultura urbana y la ciudadanía. Estudiar su conservación y puesta en valor desde un enfoque de derechos implica situar a las personas en el centro de la escena y reconocer el deber del Estado de garantizar condiciones de accesibilidad universal cuando alberguen funciones de uso o acceso público. Esto significa hacer posible que la población, en toda su diversidad, pueda participar de dichos espacios de manera igualitaria y de la forma más autónoma posible. Esto se basa en el marco conceptual y normativo de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006) y en los principios de diseño universal e inclusivo (Mace, 1985; Steinfeld y Maisel, 2012) que incluyen un enfoque multidimensional, involucrando aspectos físicos, sensoriales y comunicacionales e intelectuales.

En el caso de los patrimonios con funciones museísticas, con un rol urbano y social destacado desde lo simbólico y funcional, la accesibilidad aparece se presenta necesaria desde su propia definición institucional (ICOM, 2022). Es la condición que permite que la mayoría de las personas puedan conocerlo para luego valorarlo y protegerlo. Habilita una comprensión a partir del vínculo que puedan forjar con ese patrimonio y el mensaje que les transmita. Sin embargo, se presentan distintos conflictos a resolver debido a la naturaleza propia de los bienes protegidos y a cuestiones normativas, formativas y político-económicas particulares (Slavin, 2019). La complejidad de tal desafío requiere de proyectos de naturaleza interdisciplinar y participativa que busquen equilibrar los requisitos de conservación con los de accesibilidad, de forma realista y factible en relación a las particularidades de cada contexto y en un marco de desarrollo sostenible.

En la última década, y a gran velocidad desde la pandemia del SARS Covid, han proliferado los desarrollos de tecnologías que propician experiencias multisensoriales aplicadas al uso y disfrute del patrimonio con funciones culturales. Estos avances cambian la manera en que todas y todos perciben e interactúan con los entornos, edificios y sus exposiciones. Si estas son concebidas y aplicadas desde el diseño universal pueden mejorar las condiciones de accesibilidad, particularmente para las personas con discapacidad visual (ya sea ceguera total o baja visión). A esto se suma la potencialidad de poder hacerlo de manera respetuosa con los valores de los bienes patrimoniales y con carácter reversible.

A pesar de existir múltiples experiencias a nivel nacional e internacional que evidencian su eficacia, en Mar del Plata son escasas las incursiones en la temática. En este sentido, desde el proyecto *Accesibilizar Patrimonio* (accesibilizarpatrimonio.com.ar), se propuso indagar en el diseño de sistemas de apoyos mediados por tecnologías para los recorridos presenciales al patrimonio museístico, haciendo foco en los requisitos de la discapacidad visual y desarrollando una experiencia práctica en el Centro Cultural Victoria Ocampo de la ciudad. En trabajos anteriores se han compartido los fundamentos y la metodología de trabajo (Slavin, 2023) y los desafíos para el diseño de una audioguía accesible en ese marco (Sánchez y Slavin, 2023). En esta ocasión, se recuperan brevemente algunos elementos clave del proyecto y se ofrecen reflexiones sobre los aportes detectados para construir y fortalecer los vínculos persona-patrimonio museístico.

El patrimonio museístico y la discapacidad visual

El concepto de patrimonio ha evolucionado históricamente. De una noción estática, euro-peísta y monumental, que consideraba los patrimonios culturales como valores inmutables y eternos, se pasó a otra dinámica e instrumental, que les otorga un valor cambiante, en constante elaboración y actualización. Según esta concepción, los patrimonios culturales no se limitan al aspecto de la conservación, sino que se orientan a mejorar la vida de las personas en el presente. En la misma línea, la idea de museos también se ha transformado, abandonando un carácter cerrado, excluyente y elitista, para convertirse en instituciones plurales y abiertas al público, en estrecha relación con las ciudades (MacLeod, 2015). Esto se refleja en la definición vigente del *Consejo Internacional de Museos* (ICOM, 2022), aprobada en su 26° Conferencia General, que establece que:

Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.

Como plantea MacLeod (2005), los museos, en este caso en el patrimonio, son ambientes que comunican y en los que se negocian significados complejos que son consumidos o apropiados por quienes visitan de múltiples maneras. En palabras de Sandra Jackson-Dumont (Szantó, 2022), son lugares físicos, intelectuales e imaginados que permiten reunir a las personas mientras custodian “conversaciones, objetos y personas cruciales vinculadas al pasado, al presente y al futuro” (p. 402). Son relevantes, por un lado, por el carácter simbólico de estas edificaciones, que forman parte de la cultura, la memoria de una sociedad; que conforman nuestra identidad y ayudan a construir un sentido de pertenencia. Por otro, desde lo funcional, dado que son espacios de trabajo, de educación y de esparcimiento. Pero, ¿todas y todos pueden participar de estos espacios? Desde el reconocimiento de los derechos humanos sí, pero en la práctica la situación es otra y los derechos reconocidos a escala internacional y nacional son vulnerados para gran cantidad de personas, en particular para aquellas con discapacidad.

Para comprender el por qué y buscar soluciones es preciso consensuar qué entendemos por discapacidad. En el marco del Modelo Social, desde el que se hace esta investigación, la podemos caracterizar en tres dimensiones: *la condición, la situación y la posición* (Palacios, 2021). La primera se vincula con el ámbito personal y tiene una incidencia en la identidad. La segunda es la dimensión interrelacional, situacional y dinámica que aparece cuando entran en juego las barreras sociales y físicas. La última, refiere a la componente estructural, que resulta de nuestras representaciones, valores, cultura, prejuicios y estereotipos. En esta investigación interesan principalmente las primeras dos.

Si abordamos la *condición de discapacidad* visual, nos referimos a la pérdida total o parcial de la visión que no puede ser corregida con lentes de aumento, terapias o intervenciones quirúrgicas. Ésta puede ser congénita (desde el nacimiento o previo a la edad de 5 años) o adquirida (luego de los 5 años de edad cuando ya han tenido experiencias visuales de reconocimiento y comprensión espacial). De acuerdo al Informe Mundial sobre la Visión (OMS, 2020), al menos 2.200 millones de personas tienen una discapacidad visual a nivel global y en Argentina, un 12,9% de la población tiene algún tipo de discapacidad y, dentro de ese grupo, el 60% tiene alguna condición vinculada a lo visual según los datos del Censo Poblacional 2010 (INDEC).

Poniendo el foco en la *situación de discapacidad*, podemos afirmar que la posibilidad de tener una vida independiente dependerá, en gran medida, de las características del entorno construido. En otras palabras, podemos decir que la condición de discapacidad por sí sola no es la que limita la participación igualitaria y autónoma en la esfera social, sino que las barreras aparecen en la interacción con edificios, calles y productos diseñados sin pensar en la diversidad sino rigiéndose por un modelo de persona ideal que no representa a la mayoría.

De esta manera, retomando la pregunta sobre la posibilidad de participar en los espacios museísticos, para poder reconocer, participar y valorarlo las personas con discapacidad visual es preciso que el entorno cuente con las condiciones adecuadas para que no se produzcan situaciones de discapacidad y que sus derechos sean respetados. Es decir, que el patrimonio sea accesible y puedan vincularse con este a través de los sentidos de la audición, el tacto, el olfato y/o el gusto.

Sin embargo, se detecta una presencia cotidiana de obstáculos arquitectónicos en el patrimonio museístico de Mar del Plata, que ha sido materializado en otro tiempo, bajo otros paradigmas o que ha sido intervenido perpetuando situaciones excluyentes (Slavin, 2019). Esto incide en que amplios sectores de la población se mantengan distantes y permanezcan ausentes como ciudadanas y ciudadanos activos, ya sea como trabajadores de los mismos o como visitantes.

Para construir espacios más igualitarios e inclusivos, en un marco de respeto por los valores de los bienes protegidos, es necesario trabajar para eliminar las barreras existentes. Esto significa un desafío mayor que proyectar desde cero en clave accesible y requiere de un enfoque participativo y centrado en la persona usuaria (Steinfeld y Maisel, 2012). A la vez, es preciso comprender la accesibilidad de manera multidimensional, lo que implica atender a aspectos vinculados a:

- lo *físico* (como características del espacio que habiliten el ingreso y desplazamiento en los espacios de manera igualitaria con adecuados anchos de paso y giro, pendientes del terreno y vinculaciones verticales, por ejemplo);
- lo *sensorial* (en relación a los recursos para reconocer y orientarse en el entorno construido a través de los distintos sentidos); y
- lo *intelectual y comunicacional* (vinculado a las formas y soportes para brindar información sobre los lugares, tanto sobre cuestiones vinculadas al uso como a aspectos simbólicos, históricos o de otros contenidos específicos).

Los obstáculos en la dimensión física suelen ser complejos de resolver en los espacios patrimoniales dado que requieren intervenciones sobre la materialidad de los bienes que pueden ser costosos y/o atentar contra la preservación de sus valores. Algunos ejemplos incluyen incorporar rampas, ascensores o plataformas elevadoras, cambiar y ampliar puertas, modificar la distribución de equipamiento fijo que dificulta o prohíbe la libre circulación o cambiar pisos y senderos originales inestables o resbaladizos. Sin embargo, dar respuesta a las otras dimensiones requiere acciones que aparentan ser más fáciles de compatibilizar con los requisitos de la conservación y comenzar por lo posible parece un primer paso importante.

Rhana Devenport (Szantó, 2022) nos invita a “reflejar y reevaluar el pasado, en la medida en que aprendamos de él para saber dónde estamos ahora y cómo será en el futuro” (p. 236) y propone preguntarnos qué tan útiles son los museos para la sociedad, si se está contribuyendo a gestar nuevos modelos de realidad y si se está imaginando el futuro. ¿Cómo podemos moldear nuevos escenarios que incluyan a las personas en toda su diversidad y reconozcan el valor de la cultura desde un enfoque de derechos humanos? ¿Cómo generar las condiciones para que quienes actualmente no participan o lo hacen parcialmente, desde una posición desigual, se incorporen activamente? Una respuesta posible a estas preguntas puede encontrarse en el uso y articulación de las nuevas tecnologías.

Los vínculos persona-patrimonio en el Centro Cultural Victoria Ocampo

La creación de propuestas multisensoriales mediadas por estas tecnologías en museos no es algo nuevo, pero si tiene poco desarrollo en Mar del Plata a pesar de ser una ciudad con una fuerte impronta turística. Existen experiencias aisladas, pero no una propuesta sistemática orientada a mejorar la accesibilidad de su patrimonio cultural. Ante esto se gestó la propuesta del proyecto *“Patrimonio arquitectónico museístico y accesibilidad de personas con discapacidad visual: soluciones mediante nuevas tecnologías”* (Accesibilizar Patrimonio), en el año 2021. El objetivo es contribuir a garantizar el derecho a la accesibilidad al patrimonio arquitectónico con funciones culturales de Mar del Plata, a través de la apropiación y articulación de nuevas tecnologías para las personas con discapacidad, con foco en aquellas con ceguera y/o visión reducida.

De esta forma, y tomando como caso testigo el Centro Cultural Victoria Ocampo, se desarrolló un sistema de apoyos para los recorridos presenciales compuesto por una maqueta háptica del edificio patrimonial junto con una guía multimedia accesible a través de una aplicación, factible de ser utilizada en dispositivos móviles. A través de un trabajo participativo e interdisciplinar se han implementado los primeros productos en el año 2023 y comenzó la etapa de monitoreo, ajustes y perfeccionamiento.

El actual Centro Cultural es propiedad del Municipio de General Pueyrredón y previamente perteneció a la escritora argentina Victoria Ocampo, quien lo heredó de su familia. Se encuentra situado en una manzana rodeada por las calles Matheu, Lamadrid, Arenales y Quintana y consta de un gran parque y tres construcciones con distintos rasgos estilísticos. Todo el predio se encuentra protegido a escala municipal (Bien de Interés Patrimonial, Ordenanza N°10075/1995) y provincial (Sitio Histórico Arquitectónico, Ley N°13494/2006). Tiene una rica actividad cultural durante todo el año, acrecentándose en los períodos vacacionales cuando recibe visitas tanto de locales como turistas.

En investigaciones previas fue objeto de estudio su situación de accesibilidad identificando que alcanzaba un nivel visitable para su circuito principal donde la atención a la dimensión sensorial era la menos atendida (Slavin, 2019). Con ese diagnóstico inicial, para desarrollar la propuesta se recuperaron las matrices previamente diseñadas y se realizaron nuevos relevamientos en los que participaron personas con baja visión, con ceguera, profesionales de la gestión cultural, arquitectura y diseño industrial. Se registraron las barreras físicas, sensoriales e intelectuales y comunicacionales y las situaciones positivas o conflictos ya resueltos en ciertos puntos críticos definidos como clave para garantizar la cadena de accesibilidad que incluyen entorno inmediato, accesos, espacios de uso, circulaciones y sanitarios. Como aspectos beneficiosos resaltó la existencia de una rampa accesible incorporada en la década de 1990 para acceder a la galería de la casa; la existencia de equipamiento de descanso frecuente (bancos) y de sanitarios accesibles; la amplitud de los espacios en planta baja que permiten una circulación libre sin obstáculos; un fuerte vínculo con la comunidad a través de distintas instituciones educativas y con una propuesta permanente de actividades variadas. En relación a los conflictos, se pudo detectar la falta de señalización en el entorno, jardines y en el interior de la vivienda; las diferencias de nivel en accesos; la situación de los caminos exteriores con pendiente pronunciada, superficie inestable, nula señalización podotáctil e invasión de ocasional de vegetación; la

escasez de formatos para brindar información relativa a la casa (paneles físicos sin lectura fácil, ni macro caracteres, ni multiplicidad de idiomas); la falta de recursos táctiles y audiovisuales; y la conexión entre planta baja y alta exclusivamente por escalera sin señalizar, como cuestiones principales.

A partir de estos datos obtenidos se delinearon estrategias posibles para resolver o mitigar las situaciones de conflictos a través de ayudas técnicas audibles, visuales con contraste, y táctiles, que no requirieran alteraciones sobre la materialidad de los bienes protegidos. La propia arquitectura de la Villa Victoria tiene igual relevancia que la vida de su propietaria, por lo que se trabajó para desarrollar una estrategia de interpretación accesible para el edificio, su entorno y las muestras, teniendo presente la importancia de proponer una comunicación atractiva, breve, en presencia de los objetos y significativa (Fernández Balboa, 2007). Para ello, se propuso articular recursos táctiles y sonoros, junto con estrategias que aprovechen la visión restante, mediante tecnologías como el modelado e impresión 3D o la realidad aumentada, añadiendo contenidos dinámicos en múltiples formatos a la realidad material.

La intención de ofrecer estos recursos de manera combinada se funda en contribuir a que las personas con discapacidad visual construyan imágenes mentales más precisas y esto resulte un aporte a su calidad de vida (Scianna y Di Filippo, 2019). Como explica Mitchell (2016), llamamos imágenes a una gran variedad de cosas dependiendo del campo intelectual en el que nos insertemos. En el caso de la arquitectura, predomina la referencia a la *imagen gráfica* sobre la noción de *imagen mental*. Se suele entender a la primera como la imagen 'real', asociada exclusivamente a la percepción visual y, a la segunda, como una construcción personal a partir de todos los sentidos con un carácter más subjetivo. Sin embargo, el autor plantea que ambas "implican una aprehensión e interpretación multisensorial" (p. 36), no son estables ni permanentes y la percepción siempre es distinta en función de cada persona.

En este sentido, también se tuvieron en cuenta las características necesarias para diseñar exposiciones para personas con ceguera total o baja visión planteadas por Galico y Laemmel (2013), dentro de las que destaca el uso del contraste de color para quienes tienen resto de visión, la utilización de recursos sonoros a través de auriculares o parlantes, la incorporación de elementos táctiles como modelos 3D, planos y textos en braille y la valoración del uso de aromas y perfumes para completar una experiencia multisensorial. Se trabajó articulando con el personal del espacio que demostró interés desde un inicio y predisposición para colaborar con el proyecto involucrándose en las distintas etapas.

La propuesta fue desarrollar, en una primera etapa, dos productos complementarios: una maqueta háptica de la casa principal (dejando para instancias futuras la incorporación de modelos 3D de las otras construcciones y la realización de planos hápticos) y una Guía Multimedia Accesible (GMA) para el jardín y la casa principal. Para esta última, en lo que respecta a la decisión tecnológica se decidió indagar en el desarrollo del *minimum viable product* (mvp) de una aplicación para ser utilizada en dispositivos móviles combinada con beacons que pudiera brindar orientación espacial y contenidos histórico-patrimoniales, a través de la activación automática de los contenidos por posicionamiento.

La combinación de la percepción háptica del modelo en escala de la casa de Victoria Ocampo con la posibilidad de acompañamiento de un relato a través de la GMA busca

entablar un nuevo vínculo entre las personas con ceguera y/o visión reducida y el patrimonio arquitectónico en estudio, habilitándoles un reconocimiento integral suficiente para la construcción de esa imagen mental deseada. Para mayor accesibilidad se realizó el guion de la audioguía siguiendo criterios de una locución detallada para brindar los detalles necesarios y claros sobre las características del entorno. A la vez, además de aportar mayor autonomía en el proceso de vinculación con el patrimonio se logra una comunicación más certera, menos abstracta e integral de los rasgos arquitectónicos. Cabe resaltar que, la maqueta ha tenido una excelente aceptación del público incluyendo a personas con discapacidad visual, infancias y visitantes en general, así como del personal del servicio educativo del Centro Cultural que ha podido sumar el recurso a sus actividades programadas y pensar nuevas en relación a esta.

En relación a la GMA y sus aportes en todo el circuito principal de visita, el desafío se centró en ofrecer orientación (para la seguridad y autonomías de las visitas) e información histórico-patrimonial partiendo de la premisa del diseño universal.

Para lo primero, se utilizaron los datos obtenidos en los relevamientos de accesibilidad y se trabajó de manera participativa para definir la estrategia y testear los avances. En ese proceso se detectaron una serie de conflictos propios de la instancia de dominio exploratorio de las tecnologías escogidas y se está trabajando para el perfeccionamiento de los resultados. Principalmente el foco está en resolver la precisión de la señal emitida por los beacons para poner a disposición los contenidos con la fluidez necesaria y para sumar detalles orientativos para la circulación autónoma que, hasta el momento, ofrecen un posicionamiento espacial sin referencias a izquierda/derecha o a distancias exactas. Lo que se comunica en la relación aproximada con el entorno material y las barreras existentes para tener precaución (por ejemplo “te encuentras cerca de la entrada”, “el camino se bifurca y acrecienta la pendiente”, “hay bancos sobre los laterales del camino”, entre otros).

En cuando a la información histórico-patrimonial, la redacción de la audioguía se fundó en la investigación bibliográfica, la realización de visitas guiadas tradicionales junto al personal del espacio, en las que participaron personas con distintas discapacidades vinculadas a la visión, y en la elaboración de entrevistas a informantes clave. A partir de esto se buscó aportar datos relevantes sobre la historia de la casa y la vida de Victoria para todas las personas visitantes y ofrecer, a la vez, suficiente información para que aquellas con discapacidad visual pudiesen crear su imagen mental de cada ambiente. Se redactaron textos cortos y claros, con lenguaje sencillo y compartiendo la historia de Victoria Ocampo en relación a la casa patrimonial, destacando vivencias en cada ambiente de la casa y las particularidades estilísticas de la arquitectura y el mobiliario. Se buscó que la narración resultase amena y que los contenidos más extensos estuviesen fraccionados brindando la posibilidad de ‘continuar escuchando’ o ‘seguir con el recorrido’.

Todo el proyecto se ha ideado y desarrollado con perspectivas de discapacidad y géneros, tanto en la conformación de los equipos, en la selección de material, en la forma de redacción de los contenidos y en la definición de voces principales para los materiales audibles. Esta propuesta ha permitido, también, revisar las narrativas existentes y sumar nuevos enfoques en la valoración del patrimonio en cuestión y, por ende, favorecer distintas vinculaciones.

Dado que la “visita al museo es una experiencia total que se inscribe en un tiempo y un espacio sociales particulares pero variables” (Eidelman y Roustan, 2013, p. 44), es preciso destacar que la propuesta de implementación del sistema de apoyos mediado por tecnología enriquece, también, el vínculo entre personas con y sin discapacidades en dichas instancias. La posibilidad de personalizar la experiencia de uso de la GMA en cuanto al formato de recepción de los contenidos (audio, vibración, texto en macrocaracteres) y la selección de circuitos de orientación espacial y/o histórico-patrimonial, permite la confluencia de personas con distintos requerimientos de accesibilidad en un mismo espacio-tiempo sin interferir con los valores protegidos del edificio. Esto permite romper la lógica de la necesidad de visitas diferenciadas que, aunque positivas en muchos aspectos, no fomentan la interacción, el diálogo y la visibilización de la diversidad en los espacios culturales.

En función de lo expresado, se espera que, al recordar las visitas al espacio, las personas puedan identificar gratamente los *tres universos* de referencia planteados por Eidelman y Roustan (2013) sobre los que se incide directamente desde este proyecto. Por un lado, el *de las percepciones y emociones*, que tiene una dimensión afectiva. Por otro, el del *conocimiento experiencial*, que involucra lo cognitivo y funcional con gran impacto de los dispositivos de mediación. Por último, *el universo axiológico* que se vincula con los valores, “de la ética y del civismo, del compromiso y la reflexividad, de lo identitario y lo político, del individuo y lo colectivo, de la relación con uno mismo y con los demás” (p. 44).

Reflexiones finales

Actualmente, amplios sectores de la población se mantienen distantes los espacios patrimoniales con función de museo y permanecen ausentes de la vida social y cultural urbana, viendo así, vulnerados sus derechos. Esto se debe a la falta de accesibilidad de muchos de ellos, situación que se constató en la ciudad en Mar del Plata y que dio origen a la propuesta compartida en el presente trabajo.

Las personas con discapacidad visual se encuentran particularmente afectadas por la falta de recursos sensoriales que les permitan comprender y valorar el patrimonio, así como poder disfrutarlo de manera autónoma. Poder ofrecer herramientas para una vinculación multisensorial es un aporte significativo para que puedan construir imágenes mentales precisas sobre los bienes y, a la vez, vivir experiencias más satisfactorias en estos espacios. Queda claro que la concepción actual de museo requiere de la accesibilidad. Para ser un espacio público inclusivo donde más personas puedan visitarlos y tener experiencias valiosas en condiciones de igualdad, la incorporación de tecnologías desde el diseño universal es un aporte significativo. Poder contribuir a mejorar la vinculación persona-patrimonio y, a la vez, la interacción interpersonal resulta fundamental para la construcción de sociedades más justas e igualitarias a partir del reconocimiento de la diversidad y la posibilidad de nutrirse del intercambio.

Quedan muchos desafíos pendientes en relación a la propuesta compartida, en relación a los recursos para discapacidad visual como para otras discapacidades y la población en

general. Se espera fortalecer lo desarrollado con la continuidad del trabajo participativo y multidisciplinar y a través de la articulación interinstitucional entre el ámbito académico, científico, el gobierno local y los sectores privados que puedan incorporarse. El deseo está en poder generar espacios museísticos en los patrimonios que habiliten a repensar el mundo actual para configurar el mundo deseado.

Reconocimientos

El proyecto en el Centro Cultural Victoria Ocampo fue financiado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Nación (Proyectos de Tecnología para la Inclusión Social, RESOL-2021- 666-APN-MC). Para su realización participaron y participan representantes de Asociación Amigos de Villa Victoria; Centro de Investigación y Docencia en Derechos Humanos “Alicia Moreau”, de la Facultad de Derecho, Universidad Nacional de Mar del Plata; Instituto de Estudios de Historia, Patrimonio y Cultura, y Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones de Diseño Industrial, de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata; Asociación Argentina de Gestores Culturales Universitarios; Unión marplatense de acción social por los derechos del ciego y ambliope; y Colegio de Arquitectos de la Provincia de Buenos Aires Distrito IX.

Referencias bibliográficas

- Eidelman, Jaqueline y Roustan (2013) Introducción. Estudios de públicos: investigación básica, elección de políticas y apuestas operativas. En Eidelman, Jaqueline; Roustan, Mélanie y Goldstein, Bernadette (comp.) *El museo y sus públicos*, pp. 21-46. Buenos Aires, Editorial Ariel.
- Fernández Balboa, C. (comp.) (2007) La interpretación del patrimonio en la Argentina: estrategias para conservar y comunicar bienes naturales y culturales. Buenos Aires: Administración de Parques Nacionales.
- Fernández, M.T. & Moral, M. (2017) “La gestión sostenible del patrimonio cultural bajo el enfoque de la accesibilidad”, en *International Journal of Scientific Management and Tourism*. Vol. 3 N°3 pp. 157–180
- Galico, Agnés y Laemmel, Christine (2013) Capítulo 9. Párpados cerrados, ojos abiertos. Cuando recibir al público joven beneficia a todos los visitantes. En Eidelman, Jaqueline; Roustan, Mélanie y Goldstein, Bernadette (comp) *El museo y sus públicos*, pp. 183-195. Buenos Aires, Editorial Ariel.
- INDEC (2010) Censo Poblacional.
- ICOM (2022) *26° Conferencia General del Consejo Internacional de Museos*
- Mitchell, W.J.T. (2016) *Iconología. Imagen, texto, ideología*. Capital Intelectual: Buenos Aires
- MacLeod, Suzanne (2005) *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. Londres: Routledge.

- Mace, R. L. (1985). *Universal design: Barrier free environments for everyone*. Los Angeles, CA: Designers & Planners Inc.
- OEA (2015). *Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores*.
- ONU (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*.
- Palacios, Agustina (24 de junio de 2021). Exposición en el Seminario de Investigación/ Acción en Derecho a la Ciudad. Centro de Investigación y Docencia en Derechos Humanos Alicia Moreau. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=IJ26lGoXhBsOMS>
- (2020) Informe mundial sobre la visión. ISBN 978-92-4-000034-6.
- Sánchez, Lorena y Slavin, Estefanía (2023) “Visibilizar el patrimonio: audioguías accesibles para personas con discapacidad visual en edificios de funciones culturales”, en *Revista Arquitectura y Urbanismo* (septiembre-diciembre) 44(3), pp. 28-38. Cuba. ISSN 1815-5898
- Scianna, A.; Di Filippo, G. (2019) “Rapid prototyping for the extension of the accessibility to cultural heritage for blind people”, en *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume XLII-2/W15; 27th CIPA International Symposium “Documenting the past for a better future”, 1–5 September*. Ávila.
- Slavin, Estefanía (2019). *Patrimonio arquitectónico accesible como Derecho Humano. Fundamentos, normas y pautas para proyectos de intervención en la ciudad de Mar del Plata* (Tesis doctoral). Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. L. (2012). *Universal design: Creating inclusive environments*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Szantó, András (2022) *El futuro de los Museos, 28 diálogos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Abstract: Architectural heritage is testimony to the history of a society and is constituted as a physical, symbolic and political space that is fundamental for urban culture and citizenship. Studying its conservation and enhancement from a rights-based approach implies recognising the State’s duty to guarantee conditions of universal accessibility when they house functions of public use or access, as is the case of museums and cultural centres. The complexity of this challenge requires projects of an interdisciplinary and participatory nature that seek to balance the requirements of conservation with those of accessibility. To this end, the use of new technologies applied with disability and gender perspectives is a possibility that has been scarcely exploited in the city of Mar del Plata. In this sense, the *Accesibilizar Patrimonio* project, financed by PROCODAS/MINCYT, proposes the design of technology-mediated support systems for on-site tours, focusing on the requirements of visual disability. Among the contributions of this ongoing experience, located in the Victoria Ocampo Cultural Centre, we share here reflections focused on the possibility of building and strengthening the person-heritage links from a human rights approach and within a framework of respect for the values of protected assets.

Keywords: Architecture - Culture - Museums - Inclusion - Human rights - Conservation - Audio guide - Haptic model - Mobile applications - Interdisciplinary

Resumo: O patrimônio arquitetônico é testemunho da história de uma sociedade e se constitui como um espaço físico, simbólico e político fundamental para a cultura urbana e a cidadania. Estudar sua conservação e valorização a partir de uma abordagem baseada em direitos implica reconhecer o dever do Estado de garantir condições de acessibilidade universal quando abrigam funções de uso ou acesso público, como é o caso de museus e centros culturais. A complexidade desse desafio exige projetos de natureza interdisciplinar e participativa que busquem equilibrar os requisitos de conservação com os de acessibilidade. Para isso, o uso de novas tecnologias aplicadas com perspectivas de deficiência e gênero é uma possibilidade pouco explorada na cidade de Mar del Plata. Nesse sentido, o projeto Acessibilizar Patrimonio, financiado pelo PROCODAS/MINCYT, propõe o projeto de sistemas de apoio mediados por tecnologia para visitas in loco, com foco nos requisitos de deficiência visual. Entre as contribuições dessa experiência em andamento, localizada no Centro Cultural Victoria Ocampo, compartilhamos aqui reflexões focadas na possibilidade de construir e fortalecer os vínculos pessoa-patrimônio a partir de uma abordagem de direitos humanos e dentro de uma estrutura de respeito aos valores dos bens protegidos.

Palavras-chave: Arquitectura - Cultura - Museus - Inclusão - Direitos humanos - Conservação - Áudio-guia - Modelo háptico - Aplicativos móveis - Interdisciplinar
