



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**  
**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**DOCTORADO EN ARTES Y DISEÑO**

*La mirada ignorada.* Una propuesta de estrategia para el registro de cualidades sensorperceptivas de la ceguera enfocada a la planificación de narrativas museográficas accesibles en zonas arqueológicas

**TESIS**

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:**

**DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO**

**PRESENTA**

**Juan Carlos Montes Rodríguez**

**DIRECTOR DE TESIS**

**Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña UAM Cuajimalpa**

**MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR**

**Dr. Luis Alfredo Morales Rodríguez, UAM Cuajimalpa**

**Dr. Omar Lezama Galindo, FAD**

**Dr. Marco Antonio Sandoval Valle, FAD**

**Dr. Jorge Eduardo Zarur Cortés, UAEM Centro Universitario Zumpango**

**Ciudad Universitaria, Cd. Mx, julio 2021**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

Caminar es un acto de socialización, compartir pasos con los demás permite conocer otras formas de conocer. Si este trabajo fue posible, es a la suma de conocimientos concentrados a partir de aprender a hablar y a escuchar con los demás.

A Estefannie y a Emilia, por su escucha amorosa, sus palabras y su apoyo presente en todo momento.

A Silvia, mi hermana y amiga.

A mi madre.

A la familia que se consigue caminando, a aquellos que están presentes en mi y que presupongo su presencia: Braulio Amadis, Beatriz Rojas, Cecilia Rojas, Sandra Rivas, Mirna Castro, Rafael Gamboa, Alejandro García-Ku, Luis Dorantes, Luis González, Oscar Vázquez, María del Mar Torres, Galia Salas, Bogard Verdiguél.

A aquellos con los que caminé y ya no están, su importancia radica en su lejanía.

En lo académico, un cariñoso agradecimiento a la Dra. Angélica Martínez de la Peña por su guía y apoyo. A las valiosas lecturas y palabras del Dr. Luis Rodríguez, Dr. Omar Lezama, Dr. Marco Sandoval y Dr. Jorge Zarur, sus aportes contribuyeron al rigor de esta investigación.

A Alejandra Valenzuela, por su paciencia y asesorías para sacar esto adelante.

Especial agradecimiento a Iván Hernández, a Perla Marlen Castro, a la colectiva En Foro *Mujeres con discapacidad visual*, a sus integrantes y familiares. A ellos, gracias por recorrer los espacios inaccesibles conmigo, por compartir sus experiencias y conocimiento. Sin ustedes esto no hubiera sido posible.

Agradezco finalmente al Programa de Apoyo a los Estudios de Posgrado por el apoyo económico brindado durante la realización de este proyecto.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	<b>10</b>
<b>Formulación del problema</b> .....	<b>13</b>
<b>Objetivos</b> .....	<b>14</b>
Objetivo general .....	14
Objetivos específicos de la fase 1 del trabajo de campo .....	15
Objetivos específicos de la fase 2 del trabajo de campo .....	16
<b>Justificación de la investigación</b> .....	<b>17</b>
<b>Hipótesis</b> .....	<b>18</b>
<b>Estructura de contenidos</b> .....	<b>18</b>
<b>Capítulo 1 El trayecto de la discapacidad, sus modelos y su situación en México</b> .....	<b>24</b>
<b>1.1 Categoría de discapacidad. Definiciones actuales</b> .....	<b>24</b>
<b>1.2 La discapacidad en México</b> .....	<b>30</b>
<b>1.3 Revisión crítica de los modelos de la discapacidad y la importancia del enfoque del modelo de derechos humanos</b> .....	<b>35</b>
1.3.1 Modelo médico-rehabilitador de la discapacidad .....	38
1.3.2 Modelo Social: <i>Nada sobre nosotros sin nosotros</i> .....	42
1.3.3 Modelo de Derechos Humanos y la importancia del término <i>persona</i> como ente jurídico.....	45
1.3.3.1 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad .....	47
<b>1.4 Hacia una ética de la discapacidad</b> .....	<b>49</b>
<b>Capítulo 2 Ocio como derecho, patrimonio e inclusión</b> .....	<b>55</b>
<b>2.1 Derecho al ocio: consideraciones previas</b> .....	<b>55</b>
<b>2.2 Nociones institucionales sobre el ocio, cultura y patrimonio: la WLRA, Derechos Humanos y la UNESCO</b> .....	<b>59</b>
<b>2.3 Accesibilidad, inclusión y movilidad hacia los recursos de patrimonio cultural</b> ..	<b>66</b>
<b>2.4 Espacios de representación patrimonial. Hacia la puesta en valor del patrimonio cultural. Espacios de ocio para el disfrute de un derecho</b> .....	<b>69</b>
<b>2.5 Retos de los sitios arqueológicos como espacios de ocio</b> .....	<b>72</b>
<b>Capítulo 3 La puesta en valor del patrimonio arqueológico. Museografías accesibles en espacios de representación patrimonial y la importancia del trabajo relacional y colaborativo con Personas con Discapacidad Visual</b> .....	<b>77</b>
<b>3.1 Museos de sitio y zonas arqueológicas. Espacios hegemónicos de la mirada</b> .....	<b>77</b>
3.1.1 Funciones del ICOM (International Council of Museums) en relación a los museos	77
3.1.2 Del museo de sitio a los centros de interpretación .....	78
3.1.3 Patrimonio y sus especificidades .....	81
<b>3.2 La exposición en los museos de sitio y zonas arqueológicas como herramienta de sensibilización ante el patrimonio arqueológico y a sus valores socioculturales</b> .....	<b>84</b>
3.2.1 La puesta en valor del patrimonio a partir de una narrativa, de una interpretación y presentación.....	86
<b>3.3 Museos y museografías inclusivas. Nuevas propuestas</b> .....	<b>89</b>
3.3.1 Museo Canadiense de Derechos Humanos (Canadian Museum for Human Rights) de Winnipeg Manitoba .....	90
3.3.2 Museo Sefardí, Toledo, España .....	92

3.3.3 Museo de Arqueología Subacuática, Campeche, México. MARSUB.....	93
3.3.4 Museo de las Memorias y los Derechos Humanos, Santiago de Chile.....	97
3.3.5 Museografía inclusiva. Exposición <i>Mil millones de hormigas</i> (Mille Millions de Fourmis) en el Palacio del Descubrimiento.....	98
3.3.6 <i>The senses: Design Beyond visión</i> . Museo Nacional de diseño Cooper Hewitt de Nueva York y el diseño sensorial.....	100
3.3.7 Open Exhibits .....	106
3.3.8 El Museo Reimaginado. Encuentro de profesionales de museos de América. Un encuentro sin discapacidades.....	108
3.3.8.1 Sobre el encuentro .....	109
3.3.8.2 Conversación. El Museo Situado. Convivir con el problema.....	110
3.3.8.3 Mesas de diálogo: Cultura de paz, la violencia como punto ciego en los museos.....	111
3.3.8.4 Conferencia. Rita Segato .....	112
3.3.8.5 Yo acuso. El turismo y el museo en tela de juicio.....	113
3.3.8.6 Oaxaca en práctica. Monte Albán de la mano de sus arqueólogos .....	114
3.3.8.7 Conferencia. Fred Wilson (Estados Unidos) Artista independiente.....	115
3.3.8.8 ¿En qué piensan los expertos? .....	115
3.3.8.9 En escena.....	116
3.3.9 Museo Amparo. Un soporte museográfico que revive el objeto arqueológico .....	117
<b>3.4 La importancia de la colaboración con Personas con Discapacidad para proyectos museográficos accesibles. Nada sobre nosotros sin nosotros .....</b>	<b>120</b>
3.4.1 La co-creación y la investigación acción participativa en el discurso museográfico .....	124
<b>3.5 La discapacidad y la museografía accesible .....</b>	<b>125</b>
<b>Capítulo 4 Hacia una etnografía sensorial: la importancia del proceso etnográfico para la construcción de narrativas expositivas.....</b>	<b>128</b>
<b>4.1 Fase 1 de trabajo de campo: evaluación museográfica y de accesibilidad .....</b>	<b>128</b>
4.1.1 Objetivo general de la fase 1 .....	129
4.1.2 Objetivos específicos de la fase 1 .....	129
4.1.3 Población y muestra .....	130
4.1.4 Lugar .....	130
4.1.5 Metodología.....	130
4.1.6 Recursos materiales para registro y dinámicas .....	131
<b>4.2 Generalidades y comentarios introductorios sobre la fase 1.....</b>	<b>132</b>
<b>4.3 Visitas exploratorias: hacia la necesidad de evaluación museográfica e ideación de una narrativa museográfica.....</b>	<b>133</b>
4.3.1 Sesión 1 Visita exploratoria: Caminar en un espacio sin narración .....	134
4.3.2 Sesión 2 Sobre la Reactivación y vivencias en torno al pueblo y zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán.....	137
4.3.3 Sesión 3 Visita de evaluación del espacio museográfico, levantamiento de medidas generales y ubicación de temas posibles para el dossier museográfico .....	139
4.3.4 Sesión 4. Sobre la evaluación sensorial. Hacia la interpretación y análisis de reacciones humanas .....	142
<b>4.4 Aplicación de esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad .....</b>	<b>144</b>
4.4.1 Reflexiones en torno al Museo Nacional de Antropología como paradigma hegemónico de la museografía arqueológica mexicana.....	144
4.4.1.1 Accesibilidad y tecnologías.....	151
4.4.1.2 Objetos en agonía: hacia la historia de vida de los objetos.....	152
4.4.2 Evaluación museográfica de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y su Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado” .....	155

4.4.2.1 El contexto interpretativo de la exposición museográfica: ubicación y tipo de museo	155
4.4.2.2 La representación expositiva: el discurso de la colección, sus objetos y conformación	156
4.4.2.3 Narrativa curatorial: ejes temáticos, discurso formal de las colecciones y taxonomías clasificatorias	157
4.4.2.4 Exhibición permanente de escultura mexicana	158
4.4.2.5 Espacios de exhibición: casa porfiriana (Sala, Comedor, Cocina, Tinacal)	160
4.4.2.6 La construcción del espacio museográfico: características generales de la museografía	162
4.4.2.7 Circulación, recorridos y señalización	163
4.4.2.8 Mobiliario museográfico	164
4.4.2.9 Recursos textuales	165
4.4.2.10 Información adicional	165
4.4.2.11 Diseño gráfico	166
4.4.2.12 Medidas de conservación, seguridad y exhibición	167
4.4.3 Evaluación sobre la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatilán	168
<b>4.5 Evaluación de accesibilidad del museo de la escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado” y zona arqueológica de Sana Cecilia Acatitlán</b>	<b>170</b>
4.5.1 Acceso físico: ¿existen barreras arquitectónicas?	171
4.5.2 Acceso sensorial. ¿las exposiciones / acciones facilitan la participación de visitantes ciegos o sordos?	171
4.5.3 Acceso intelectual: “¿las exposiciones excluyen a los visitantes con poco conocimiento previo?”; “¿las exposiciones son accesibles para las personas con trastornos de aprendizaje?”	172
4.5.4 Acceso emocional: “¿el museo acoge a los recién llegados?”; “¿están capacitados los que trabajan en el museo para lidiar con la diferencia y la discapacidad?”	173
<b>4.6 La no accesibilidad como una discriminación habitual no intencional en espacios de representación patrimonial</b>	<b>174</b>
<b>4.7 Hallazgos e ideaciones de fase 1 a implementar en fase 2</b>	<b>177</b>
4.7.1 Hallazgos sobre la narrativa museográfica	177
4.7.2 Hallazgos sobre los recursos táctiles y cartografía táctil	178
4.7.3 Hallazgos sobre la descripción verbal y la ausencia de autonomía en la visita	179
4.7.4 Hallazgos sobre la evaluación sensorial	180
<b>4.8 Fase 2. Trabajo y análisis etnográfico: el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera enfocado en la construcción de narrativas museográficas accesibles</b>	<b>181</b>
4.8.1 Objetivo general de la fase 2	182
4.8.2 Objetivos específicos de la fase 2	182
4.8.3 Prospección	182
4.8.4 Población	183
4.8.5 Lugar y fechas	183
4.8.6 Metodología	183
4.8.7 Revisión de la información para medición	186
4.8.8 Recursos materiales para registro	186
4.8.9 Justificación de la fase 2	187
<b>4.9 La antropología de los sentidos, diseño y etnografía sensoriales: enfoques para acceder a la forma ciega de sensopercepción</b>	<b>187</b>
4.9.1 Etnografía sensorial como estrategia de registro	190
4.9.2 Etnografía sensorial y la importancia del acto de caminar	195
4.9.3 Diseño y antropología sensorial	200
<b>4.10 Herramientas para el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera</b>	<b>206</b>
4.10.1 El guion de visita como herramienta de registro	207

4.10.2 Características de las cartografías táctiles: herramientas de registro para una autonomía de visita.....	210
4.10.3 Encuestas y su característica de variabilidad.....	216
<b>4.11 Los 4 ejes de análisis etnográfico .....</b>	<b>217</b>
<b>4.12 Gestiones generales con el INAH Edomex para el trabajo de campo.....</b>	<b>220</b>
<b>4.13 Análisis etnográfico: contexto general de ambos días (12 y 19 de octubre de 2019).....</b>	<b>222</b>
<b>4.14 Eje 1. Análisis etnográfico sobre la cartografía táctil .....</b>	<b>226</b>
4.14.1 Cualidades de la cartografía enfocadas a la interpretación efectiva por parte de personas con baja visión, ceguera congénita y adquirida.....	228
4.14.1.1 Cartografía como apoyo para la ubicación espacial.....	231
4.14.1.2 Cartografía mental y elementos narrativos como complemento para un recorrido autónomo .....	234
4.14.1.3 Comentarios, requerimientos y sugerencias de parte de los visitantes con discapacidad visual.....	241
4.14.1.4 Hallazgos del eje 1: análisis etnográfico sobre la cartografía táctil .....	243
<b>4.15 Eje 2: análisis etnográfico sobre museografía y recursos expositivos tradicionales .....</b>	<b>247</b>
4.15.1 Visita narrada: descripción verbal audioguías y guías de visita.....	247
4.15.2 Elementos del relato que aumentan la información sobre el objeto durante la exploración táctil.....	257
4.15.3 Experiencia en el Museo de Escultura Mexica Eusebio Dávalos Hurtado .....	262
4.15.4 Hallazgos del eje 2 museografía y recursos expositivos .....	269
<b>4.16 Eje 3. Análisis etnográfico sentido y percepción desde la ceguera y baja visión .....</b>	<b>274</b>
4.16.1 Antropología de los sentidos y senso percepción.....	275
4.16.2 Referencia a los sentidos dentro de la narración.....	277
4.16.3 Imagen mental, memoria visual y tacto .....	283
4.16.4 Caminar y sentir: el silencio y la contemplación .....	285
4.16.5 Hallazgos del eje 3 sentido y percepción.....	290
<b>4.17 Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita: el guion de visita como herramienta de registro etnográfico dentro de una visita narrada.....</b>	<b>292</b>
4.17.1 Inmersión y narración .....	297
4.17.2 La importancia de los vocablos: los conceptos también suponen imágenes .....	300
4.17.3 Hallazgos.....	302
<b>Capítulo 5 Resultados etnográficos: prefiguración y planificación de narrativas museográficas accesibles .....</b>	<b>303</b>
<b>5.1 Fases de la aproximación estratégica para el registro de cualidades sensorperceptivas de la ceguera para la planificación de narrativas museográficas accesibles .....</b>	<b>307</b>
<b>5.2 La importancia de la fase 1 del trabajo de campo y la no accesibilidad como discriminación habitual por desconocimiento de un público con discapacidad.....</b>	<b>310</b>
<b>5.3 Proceso de la fase 2: ideación y creación de herramientas de registro del estilo propio de sensorpercepción de la ceguera y baja visión .....</b>	<b>316</b>
5.3.1 Cualidades del guion de visita narrada y de la cartografía táctil como herramientas de registro .....	321
<b>5.4 Ejes de análisis como prefiguradores de sentido de narrativas museográficas accesibles .....</b>	<b>325</b>

5.4.1 Eje 1. La cartografía táctil como herramienta de registro y soporte interpretativo para la habitabilidad autónoma en el espacio .....	327
5.4.2 Eje 2. Museografía y recursos expositivos tradicionales: la descripción contextual en contraposición de la descripción verbal de las audioguías .....	330
5.4.3 Eje 3. La etnografía sensorial y la antropología de los sentidos como guías para conocer la forma ciega de sensorización y las cualidades experienciales del derecho al ocio .....	335
5.4.4 Eje 4. Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita como herramienta de registro para el acceso a la información.....	340
<b>5.5 Fases de una planificación de diseño de exposiciones tradicionales centradas en un público aparentemente universal .....</b>	<b>346</b>
<b>5.6 Propuestas de accesibilidad y de bajo costo desde la precariedad institucional.....</b>	<b>358</b>

<b>Capítulo 6 Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio .....</b>	<b>367</b>
<b>Glosario y siglas.....</b>	<b>367</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>369</b>
<b>¿Para qué un manual? .....</b>	<b>372</b>
<b>¿Qué contiene este manual?.....</b>	<b>372</b>
<b>¿A quién va dirigido este manual? .....</b>	<b>374</b>
<b>Alcances y limitaciones de este manual.....</b>	<b>374</b>
<b>6.1 La discapacidad. Un concepto que evoluciona.....</b>	<b>375</b>
6.1.1 Modelo de prescindencia o sacralizante .....	376
6.1.2 Modelo médico-rehabilitador.....	377
6.1.3 Movimientos sociales y el modelo social.....	377
6.1.4 Modelo de Derechos Humanos .....	378
6.1.5 Uso correcto del término discapacidad.....	379
6.1.6 Uso inadecuado del término discapacidad .....	380
6.1.7 Discapacidad visual.....	380
6.1.8 Barreras a las que se enfrentan las Personas con Discapacidad.....	382
<b>6.2 El derecho al ocio y los derechos culturales. Hacia la accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales .....</b>	<b>384</b>
6.2.1 La accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales .....	387
6.2.2 Nociones institucionales sobre zonas arqueológicas y museos de sitio .....	390
6.2.3 Las zonas arqueológicas y museos de sitio como espacios de ocio. Consideraciones para disminuir barreras de accesibilidad e inclusión .....	392
6.2.4 Beneficios de un espacio de representación patrimonial inclusivo y accesible .....	395
<b>6.3 Criterios, consideraciones y procedimientos para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera .....</b>	<b>396</b>
6.3.1 ¿De dónde surgen estos criterios para la generación de narrativas museográficas para la ceguera? El giro sensorial y la etnografía sensorial .....	398
6.3.2 ¿En qué consiste el giro sensorial de la antropología y la etnografía sensorial como base para el desarrollo de narrativas accesibles?.....	399
6.3.3 Elementos de una narrativa accesible para la ceguera. Evitar visitas asistencialistas .....	403
6.3.4 La planificación tradicional de diseño de exposiciones y el trayecto de la investigación que la complementa .....	404
<b>6.4 Procedimiento para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera.....</b>	<b>407</b>



6.4.1 Ubicando las barreras. Diagnóstico general y evaluación de accesibilidad, curatorial y museográfica de los espacios arqueológicos y museos de sitio .....	407
6.4.1.1 Evaluación de accesibilidad física, sensorial, emocional e intelectual .....	409
6.4.1.2 Evaluación del acceso físico .....	409
6.4.1.3 Evaluación del acceso sensorial .....	410
6.4.1.4 Evaluación del acceso intelectual .....	411
6.4.1.5 Evaluación del acceso emocional.....	412
6.4.2 Esquema de evaluación museográfica y curatorial.....	412
6.4.3 Diagnóstico general de la institución patrimonial .....	413
6.4.3.1 Dimensiones para un diagnóstico general.....	414
6.4.3.2 Herramienta para evaluar las dimensiones para el diagnóstico general y los niveles de accesibilidad e inclusión de la institución patrimonial .....	418
6.4.4 Implementación de una cultura de inclusión y de accesibilidad en el espacio museal .....	419
6.4.4.1 Estrategia de comunicación externa e interna.....	420
6.4.4.2 Grupo interno de promoción de inclusión y accesibilidad .....	422
6.4.4.3 Desarrollo de un programa continuo de capacitación y sensibilización .....	423
<b>6.5 Fundamentos para la creación de narrativas museográficas accesibles. La teoría inmersiva de la narración, reconstrucciones virtuales y descripción contextual ....</b>	<b>424</b>
6.5.1 Investigación documental. El contexto como la base de la narrativa .....	424
6.5.2 Postulados de la teoría inmersiva .....	428
6.5.3 Trabajo imaginativo del visitante y el mundo textual narrativo.....	429
6.5.4 Reconstrucciones y tratamientos de la representación patrimonial como complementos contextuales de la teoría inmersiva .....	430
6.5.5 Descripciones contextuales como ajuste a la descripción verbal.....	435
<b>6.6 Hacia la construcción de narrativas accesibles para la ceguera. Elementos para descentralizar la mirada .....</b>	<b>443</b>
6.6.1 Elementos constitutivos para la construcción de narrativas museográficas accesibles. Contexto, narración, relato y estímulo imaginativo.....	444
6.6.1.1 Contexto.....	444
6.6.1.2 Narración.....	445
6.6.1.3 Relato .....	445
6.6.1.4 Estímulo de la imaginación .....	446
6.6.2 Atributos sensoriales como elementos para el estímulo del trabajo imaginativo del visitante.....	446
6.6.2.1 Grupos sensoperceptivos .....	448
6.6.2.2 Lenguaje expresivo .....	449
6.6.3 Historia de vida del objeto: los atributos sensoriales y los vocablos .....	451
6.6.4 Ejemplo de atributos sensoriales y cualidades intrínsecas para las distintas posibles representaciones.....	452
6.6.4.1 Huitzilopochtli. Dios del sol y de la guerra .....	453
6.6.4.2 Relato contextual y mítico de la deidad Huitzilopochtli .....	455
6.6.4.3 Interpretación del mito .....	456
6.6.4.4 Relato de primera mano .....	457
6.6.5 El sahúmador. Ejemplo de la historia de vida de un objeto dentro de un contexto ritual .....	457
6.6.6 El vocablo como recipiente de significado. Ejemplo de Mayahuel y los 400 conejos .....	460
6.6.7 Recursos táctiles y recursos orientativos dentro de la narrativa para una autonomía durante la visita .....	464
6.6.7.1 Cartografías táctiles y recursos orientativos dentro de la narración.....	465
6.6.7.2 Los ejes orientativos dentro de las narrativas <i>qué, dónde y cuándo</i> .....	468

6.6.8 Las cualidades de la experiencia sensible de visita. Las relaciones y efectos de este tratamiento narrativo en el visitante con discapacidad visual.....	472
6.6.8.1 Relación persona/persona .....	473
6.6.8.2 Relación persona/objeto .....	474
6.6.8.3 Relación persona /entorno .....	474
6.6.8.4 Tecnologías dentro de las relaciones del visitante .....	475
6.6.9 La forma ciega de sensopercepción y las cualidades experienciales del derecho al ocio. Consideraciones para una museografía basada en los derechos humanos.....	476
<b>6.7 Generalidades de museografía accesible y atención a las Personas con Discapacidad Visual.....</b>	<b>480</b>
6.7.1 Atención a Personas con Discapacidad Visual .....	480
6.7.2 Consideraciones generales para soportes museográficos tradicionales.....	481
6.7.3 Tipos de letra, colores y contrastes .....	483
6.7.4 Consideraciones generales para recursos museográficos tradicionales y sensoriales .....	484
<b>Más recursos .....</b>	<b>487</b>
<b>Capítulo 7 Conclusiones y comentarios finales. La importancia del diálogo entre disciplinas: la antropología con el diseño .....</b>	<b>492</b>
7.1 Qué es el diseño y el diseño museográfico.....	496
7.2 Antropología con el diseño y los contextos .....	499
7.3 La etnografía como producto de la antropología y el manual como herramienta de comunicación entre disciplinas. El tratamiento de los lenguajes para el diálogo entre disciplinas .....	501
7.4 Futuras líneas de investigación .....	508
<b>Bibliografía .....</b>	<b>512</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>524</b>
<b>Anexo 1 Reporte Tlatelolco.....</b>	<b>524</b>
<b>Anexo 2: Dossier Museográfico.....</b>	<b>545</b>
<b>Anexo 3: Narrativa de visita-guion de visita narrada.....</b>	<b>577</b>
<b>Anexo 4: Clasificación de audios para el análisis etnográfico .....</b>	<b>586</b>
<b>Anexo 5: Clasificación de momentos clave de videos para el análisis etnográfico ...</b>	<b>599</b>
<b>Anexo 6: Encuesta de visita 12 de octubre de 2019.....</b>	<b>619</b>
<b>Anexo 7: Encuesta de visita 19 de octubre de 2019.....</b>	<b>627</b>
<b>Anexo 8: Sesiones con expertos y PcDVi.....</b>	<b>636</b>
<b>Anexo 9: Transcripción de fragmentos relevantes de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 12 de octubre de 2019 .....</b>	<b>647</b>
<b>Anexo 10: Transcripción de fragmentos relevantes de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 19 de octubre de 2019 .....</b>	<b>655</b>
<b>Anexo transcripción de momentos clave y fragmentos relevantes en videograbación de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 12 de octubre de 2019 .....</b>	<b>662</b>
<b>Anexo transcripción de momentos clave y fragmentos relevantes en videograbación de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 19 de octubre de 2019 .....</b>	<b>671</b>

## **Introducción**

Gran número de zonas arqueológicas en México, no cuentan con soportes museográficos que contengan infraestructuras interpretativas que faciliten el acceso a sus contenidos para Personas con Discapacidad Visual (PcDVi). La tarea de cubrir las necesidades de discapacidades auditivas, visuales, físicas y cognitivas, se ha centrado en programas de asistencia que no logran conectar la narrativa museográfica con las necesidades propias de las Personas con Discapacidad (PcD), ya que éstas no son consideradas para participar en las fases de ideación y desarrollo de los proyectos expositivos. Este trabajo, al centrarse en la discapacidad visual, tiene la intención de conocer la experiencia de la forma ciega de sensopercepción para la planificación de museografías accesibles dentro de estos espacios y que permita entender que los sentidos no navegan por separado y se encuentran en un continuo intercambio de efectos. Para ello, la investigación se apoya en los postulados de la antropología de los sentidos y en la etnografía sensorial como recurso y herramienta de análisis para conocer las necesidades e intereses de las PcDVi.

La presente investigación es una aproximación estratégica que se centra en registrar y conocer las cualidades sensoperceptivas de la ceguera, en colaboración con PcDVi, con el fin de prefigurar narrativas museográficas accesibles y complementar las fases de desarrollo de proyectos expositivos tradicionales que tomen en cuenta las necesidades interactivas de dichas personas dentro de los espacios de representación patrimonial al aire libre como lo son las zonas arqueológicas, cuyo objetivo es crear espacios que generen experiencias sensibles para el disfrute, gusto y ocio de PDV.

Este trabajo mantiene una perspectiva con base en los derechos humanos, los cuales están interrelacionados, con el objetivo de que todos sean efectivos, ya que si no hay derecho a la accesibilidad, no hay derechos culturales ni derecho al ocio. La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, específicamente en el artículo 9, el cual habla sobre la accesibilidad, la considera un derecho llave que busca que las PcD puedan vivir de forma independiente y

participar en igualdad de condiciones con las demás en el entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones.

La inquietud de este trabajo surge de la necesidad de buscar alternativas que busquen solventar la ausencia de soportes e infraestructuras interpretativas no visuales para que las PcDVi logren realizar una visita autónoma y hagan uso del derecho a la accesibilidad como derecho llave, a través del cual, obtengan el disfrute de una experiencia sensible dentro de estos espacios, ya que actualmente, no existen estos puentes museográficos coherentes que permitan el acceso a bienes culturales. Este problema nace a causa de distintos factores entrelazados: uno de los principales es que existe el ocularcentrismo en estos espacios, que se ancla en la tradición museística, que mantiene un control hegemónico de la visión y que privilegia este sentido para la ideación y generación de soportes para la discapacidad visual.

Existe sin duda un trabajo de inclusión por parte de las instituciones museales a fin de que el público con discapacidad tenga acceso a estos espacios; sin embargo, los soportes y el lenguaje museográfico, la mayoría de las veces, no son accesibles para PcDVi, además de que cuando se realizan ejercicios que pretenden solventar dichas barreras, se crean estrategias sin el consentimiento o asesoría de las PcD, las cuales deberían colaborar en las distintas etapas de los proyectos museográficos, ya que son ellos los expertos de sus propias necesidades. Es indispensable el involucramiento de estas personas, no sólo a un nivel consultivo e inclusivo, sino relacional, co-creativo y colaborativo mezclándolo con un conocimiento profesional museístico para eliminar toda barrera en estos espacios.

En los últimos años, ha existido una gran preocupación y acción en relación con la gestión del patrimonio cultural. Las reflexiones y ejercicios de las instituciones museales han involucrado la aplicación integral de la accesibilidad y la puesta en valor del patrimonio, dentro de museos y zonas arqueológicas. Igualmente, la inclusión de PcD ha sido un tema primordial para promover la equidad en la promoción, el disfrute y la producción de servicios artísticos y culturales.

Es necesario destacar que el acceso al patrimonio es un derecho para todo individuo, es por eso que se han creado políticas bajo marcos legales, filosóficos y pedagógicos, que se centran en la inclusión de las PcD, pero que sin su aplicabilidad real, mantienen un latente riesgo de exclusión. Los espacios de representación patrimonial han realizado programas de accesibilidad, mas no tienden a una usabilidad inclusiva. Es decir, crean soportes que no pueden ser utilizados por todos, y que por lo mismo, son excluyentes, un problema que no sólo debe ser solventado con soportes tecnológicos, sino también con un lenguaje museográfico adecuado.

En este proyecto la intención es profundizar en el trabajo colaborativo con el fin de proyectar, planear y realizar los diseños expositivos bajo infraestructuras<sup>1</sup> interpretativas que partan de las necesidades de las PcDVi (centrándose en la idea de que todo individuo tiene intereses y necesidades particulares que se deben conocer desde la persona misma, enfatizando la diferencia antes que la igualdad, ya que de lo contrario, se tiende a la eliminación de barreras semánticas en los recorridos dentro de los espacios de representación patrimonial al aire libre.) Se debe, igualmente, pensar en una expografía y en una museografía, creadas no únicamente por expertos en museos y enfocadas a PcD, sino pensar en un diseño colaborativo dentro de una investigación acción participativa, que tome en cuenta los intereses y las necesidades del público, que visita los espacios museales.

La participación periférica de las personas que hacen uso de estos espacios crea distancias entre un conocimiento profesional y un conocimiento experiencial, que deberían entrelazarse para fortalecer las investigaciones en relación a la generación de contenidos museográficos, a partir de un trabajo colaborativo, que haga un recorrido desde la teoría hasta la práctica donde las PcD dirijan la ejecución de los proyectos y no únicamente se consideren sus opiniones en la evaluación *a posteriori* a las exposiciones.

Por otro lado, la hegemonía del sentido de la vista dentro de los espacios

---

<sup>1</sup> Infraestructura se entiende como un conjunto de elementos que se consideran necesarios en conjunto para que algo funcione o que la actividad se desarrolle plenamente.

de representación, además de controlar el cuerpo y la mirada, también han servido para la exclusión silenciosa de este público que igualmente tiene derecho a acceder a ellos. El paradigma óptico, ha sido imperante en la exclusión de las PcDVi. Es por eso que las barreras, tanto intelectuales y emocionales, deben ser eliminadas en conjunto y ubicarlas trabajando en relación con las personas que hacen uso de estos espacios y que guíen el diseño de museografías accesibles que ellos mismos utilizarán, ya que son ellos los expertos de sus propias necesidades.

### **Formulación del problema**

La formulación del problema surge a partir de varios cuestionamientos. El objeto de estudio se centra en las necesidades, intereses y formas de sentir y percibir de las PcDVi dentro de espacios de representación para crear una semántica museográfica e infraestructura interpretativa accesible y para ello es necesario atender a lo siguiente:

- ¿Cuáles son las dificultades que tiene una persona con discapacidad visual en un espacio de representación patrimonial como lo es una zona arqueológica?
- ¿Cómo llevar a cabo un diseño colaborativo para subsanar las barreras existentes y diseñar narrativas museográficas adecuadas para que las PDV puedan acceder al discurso de una exposición?
- ¿Cómo, a partir de un trabajo etnográfico, que recolecte y analice las experiencias obtenidas en las visitas con PDV a una zona arqueológica, se logran crear herramientas que generen una infraestructura interpretativa para un diseño museográfico accesible?

La evolución social de la concepción de la discapacidad en los espacios museales han deambulado históricamente entre la exclusión, la segregación, la integración y la inclusión, razones por las cuales todavía esta tradición, se puede observar en muchos espacios que impiden romper con la cadena de discriminación. Si bien existen grandes ejemplos que demuestran que se ha rebasado y subsanando esa tradición discapacitante, aún es posible observar que son muy pocos los ejemplos, los cuales se centran más en desobstaculizar el espacio, que en trabajar con los contenidos, el lenguaje y los discursos museológicos para que sean accesibles.

Esta propuesta de aproximación estratégica para conocer la experiencia sensible de la forma ciega dentro de estos espacios de representación, ayuda a crear infraestructuras interpretativas de museografías accesibles, no es posible partir de las ideas explicativas de académicos o museógrafos, que no tienen una discapacidad evidente, por lo que, la realización de una etnografía evaluativa y sensorial (de la cual se desprendan todos los insumos informativos para poder proyectar narrativas accesibles para la ceguera y, así poder conocer la forma ciega de sensopercepción y generar museografías accesibles) requiere de manera inicial, entender cómo el espacio es interpretado por PcDVi con el fin de generar una infraestructura interpretativa que guíe el diseño de los contenidos museográficos.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar una estrategia para el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera a partir de un trabajo colaborativo con personas con discapacidad visual para la planificación de narrativas museográficas accesibles, que contenga recursos narrativos, sensoriales y perceptivos que logren detonar experiencias sensibles, accesibles y autónomas dentro de una zona arqueológica.

## **Objetivos específicos de la fase 1 del trabajo de campo**

- Diagnosticar, a partir de recorridos exploratorios con PcDVi, las condiciones de accesibilidad museográficas y curatoriales de la zona arqueológica Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio, el Museo de Escultura Mexica Eusebio Dávalos Hurtado, con la finalidad de crear herramientas de análisis, que ayuden a evaluar las necesidades de las personas, a partir de la aplicación de un esquema de evaluación museográfica para idear la fase 2, y crear las estrategias adecuadas para la estructura discursiva de las visitas narradas posteriores con las PDV.
- Definir los temas para el guión museográfico que se empleará para las visitas posteriores de la fase 2 con las PcDVi, que puedan detonar otros sentidos (además de la vista) para realizar evaluaciones de referentes o atributos sensoriales para un guión multisensorial.
- Evaluar la museografía de uno de los referentes museográficos de la tradición arqueológica y etnográfica de México, el Museo de Antropología e Historia para conocer si existe una tradición museográfica que se mantiene en los proyectos expositivos actuales.
- Investigar los antecedentes y el contexto de la zona arqueológica para generar un dossier museográfico.
- Estructurar un guión museográfico para las visitas narradas posteriores de la fase 2 con las personas con discapacidad visual y generar una cartografía táctil para evaluar las posibilidades de autonomía de visita.



- Generar una cartografía táctil a partir de alzados arquitectónicos generales de la zona arqueológica para utilizarlo como soporte de representación que apoye a PcDVi para una visita autónoma.

### **Objetivos específicos de la fase 2 del trabajo de campo**

- Identificar, a partir de visitas narradas y descripciones verbales, dentro de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, las diferentes clases de atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales que las PcDVi atribuyen a la narrativa de la visita narrada y al espacio mismo, con el fin de poder aplicar y manejar dichas referencias y atributos en la reconstrucción y diseño narrativo de la experiencia museográfica, así como sus recursos expositivos, de forma que permitan proyectar narrativas museográficas portadoras de un mensaje comunicativo no visual.
- Conocer las necesidades e intereses de un público con discapacidad, a través, de visitas narradas bajo la guía de un guion de visita que contenga narrativas referentes a sonidos, olores y otros elementos propios de la zona a fin de construir una museografía experiencial en una zona arqueológica como espacio evocativo de texturas, olores, o aromas, sonidos y gustos.
- Identificar las referencias sensoriales que las personas realizan con objetos o imágenes y las relaciones e interacciones del individuo con el entorno.
- Analizar la información obtenida en campo, por medio de una etnografía sensorial que será utilizada como eje para prefigurar museografías accesibles, creadas a partir de conocer las necesidades sensoriales y perceptivas de un público con discapacidad visual.

## **Justificación de la investigación**

Este proyecto se adentra en la construcción colectiva y participativa de saberes y prácticas dentro de espacios de representación patrimonial al aire libre. El diseño colaborativo, sustentado en una etnografía sensorial desde la antropología de los sentidos, posibilita que las PcDV sean el eje conductor para generar museografías accesibles, a través, de conocer los tipos sensoriales y cognitivos posibles a utilizar como lo son los visuales, hápticos, sonoros, olfativos, gustativos, de memoria, de comparación, de familiaridad, entre otros. Estos tipos sensoriales pueden ofrecer a las PcDV un espacio accesible que logre detonar experiencias sensibles, ya que la construcción de esas herramientas para conocer la forma ciega de sensopercepción, el diseño semántico museográfico y una infraestructura interpretativa no visual, debe estar basado en las estructuras cognitivas y sistemas perceptivos de PcDV.

Este proyecto posibilita lo siguiente:

- El material informativo recopilado permite abordar la discapacidad visual como un campo de reflexión y acción interdisciplinaria.
- Profundiza en la construcción colectiva y participativa de saberes y prácticas dentro de espacios de representación patrimonial al aire libre.
- La investigación colaborativa, sustentada en una etnografía sensorial para el diseño museográfico, posibilita que la PcDV sean el eje conductor que dé a conocer los sistemas sensoperceptivos y los recursos sensoriales y cognitivos posibles a utilizar para el diseño semántico bajo una infraestructura interpretativa no visual.

## **Hipótesis**

Si se profundiza en el conocimiento de las necesidades sensorio-perceptivas de la ceguera para el diseño de exposiciones, trabajando desde un diseño colaborativo en conjunto con PcDV, se podrían conocer las necesidades, condiciones y cualidades para prefigurar la planeación y diseño de exposiciones para la forma ciega de sensorio-percepción posibilitando museografías accesibles para la ceguera.

## **Estructura de contenidos**

En el capítulo 1 se realiza un recorrido sobre los principales modelos de la discapacidad y sus posturas teóricas y de aquí parte la postura política en relación con la investigación que es un posicionamiento ético que será la columna vertebral del quehacer investigativo de esta tesis. Existen, en el trayecto de la discapacidad y en su concepción, diversos modelos que se mencionan para poder comprender con mayor profundidad la discapacidad.

El modelo tradicional sacralizante implicaba entender la discapacidad como castigo o don que proviene de lo divino, al igual que el modelo de prescindencia, que indica que las PcD no eran necesarias para la sociedad y se podía prescindir de ellas. Por otro lado, se encuentra el modelo médico-rehabilitador, que tiene como fundamento la reinserción del individuo a la normalidad, que examina la discapacidad como el resultado de una patología individual que reside en la persona. El cuerpo de la persona con discapacidad se enfrenta a la hermenéutica médica, una lectura que convierten al cuerpo en un texto que se analiza y se traduce en sanar el cuerpo para reivindicándolo a la normalidad.

El siguiente modelo, el social de la discapacidad, postula que el entorno sociocultural es discapacitante, y el impedimento y la discapacidad provienen de lo social, la discapacidad no es una condición constitutiva de la persona. Es un modelo donde se gestan las epistemologías y teorías sobre la discapacidad, formuladas por las PcD que empezaron a interpretar y enunciar sus experiencias y organizar su movimiento político. Es así como del ámbito meramente clínico, se

traspasó a un ámbito político donde se cuestionan y se alarma sobre las condiciones de discriminación sobre estos grupos sociales.

El modelo de Derechos Humanos, el cual se desprende del movimiento del modelo social, con el lema: *Nada de nosotros sin nosotros*, se basa en considerar que las personas fueron privadas de sus derechos civiles y excluidas del ámbito sociocultural. En este enfoque, los problemas de la discapacidad se consideran problemas de derechos, y se exige una reformulación de la política social y económica a fin de que puedan mejorar los efectos de la condición de la discapacidad. Uno de los puntos a tratar, en este proyecto, es comprender que este último enfoque de derechos humanos, surge por la protección del individuo e implica solventar la inexistencia anterior de derechos, fomentando una educación social en torno a la discapacidad. Es del modelo social con enfoque de derechos humanos de donde parte esta investigación y se comprende que la discapacidad como categoría se encuentra en constante transformación. Hablar de la discapacidad desde el enfoque del modelo social y del Derechos Humanos nos ayuda a tener una postura política, la cual será la columna vertebral de esta investigación. La discapacidad, atendiendo al modelo social, se concibe como una categoría que se acciona en el ámbito político, pero que segmenta y coloca lo humano en una taxonomía violenta que clasifica a las personas bajo criterios de normalidad y jerarquías sociales. Es una categoría de acción que excluye, juzga y condena cuerpos que no cumplen con parámetros de la perfección, reafirmando la incapacidad del ser humano por convivir con lo que no es igual, que supone diferencia en unos cuerpos, pero no en otros.

En el capítulo 2, siguiendo el modelo social y de derechos humanos de la discapacidad, se hace referencia al derecho al ocio como derecho fundamental y, por consecuencia, al disfrute del patrimonio cultural. Aquí se habla sobre una de las cualidades primordiales del ocio que se centra en ser una experiencia humana que compete a todas las personas y a su autorrealización, por lo tanto, es un derecho individual y social manifestándose constitutivamente en la dignificación de la persona. Para justificar al ocio como derecho en este trabajo, se hace referencia a marcos institucionales, específicamente, a la Asociación Mundial del Ocio y la

Recreación (World Leisure & Recreation Association WLRA por sus siglas en inglés), organismo que se dedica a la investigación y al estudio de las condiciones que permiten que el ocio sea un instrumento para mejorar el estilo de vida y el bienestar colectivo e individual, la cual mantiene relaciones formales con la Organización de las Naciones Unidas.

Los derechos humanos, los derechos culturales y la accesibilidad deben colocarse en conjunto con el tema de inclusión para el disfrute del derecho al ocio. Se hace referencia a la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad que menciona que las personas deben tener acceso al material cultural en formatos accesibles, al igual que poder acceder a espacios de representación patrimonial y a los servicios culturales: museos, zonas arqueológicas, teatros, cines, etcétera. Participar en un ámbito sociocultural es un elemento clave para poder llevar a cabo la eliminación de las diversas discriminaciones y, así lograr, que todos mantengan los mismos derechos.

La exclusión sistemática al acceso a bienes y servicios sociales básicos y al ejercicio regular de los derechos fundamentales hacen necesario que las políticas públicas y la acción legislativa consideren la discapacidad desde el enfoque de derechos humanos que adopta la Convención Internacional sobre los Derechos para las Personas con Discapacidad. En los espacios de representación patrimonial existe una discriminación silente, normalizada, no intencional, pero que debe ser identificada para denunciar y superar las barreras.

En el capítulo 3 se hace el llamado a nociones institucionales que se producen dentro de organismos oficiales que generan pautas que rijan el funcionamiento de estos espacios de representación. Se define lo que son los museos de sitio o centros de interpretación existentes siempre dentro de las zonas arqueológicas y su papel dentro de estos espacios patrimoniales. Se habla sobre las características expográficas, los recursos y soportes utilizados, que han apoyado la accesibilidad e inclusión de grupos de la sociedad que antes no tenían la posibilidad de ser favorecidos por estos espacios. Para demostrar esto, se dan varios ejemplos de museografías y tecnologías inclusivas que han obtenido éxito, tanto como museos como exposiciones.

Dado que el enfoque de Derechos Humanos de la discapacidad, mismo que mantiene como base teórica el modelo social de la discapacidad, en este capítulo se plasma la importancia de colaborar con las PcDV para lograr una investigación-acción participativa con el fin de un diseño colaborativo. La investigación, así concebida, contribuye a ser una alternativa que logra la participación activa de las personas y, bajo este tratamiento, se supone un valor añadido, ya que enriquece el proceso de investigación, a través, de la inclusión de las perspectivas y experiencias de las PcDV y aumenta la posibilidad de incidir en el cambio político y social, a través, de la defensa de sus derechos proporcionando apoyo al desarrollo de sus proyectos de vida.

En los capítulos 4 y 5, se presenta todo el proceso etnográfico del trabajo de campo, la sistematización, los análisis y los resultados que se concentran en una etnografía sensorial, que desea cumplir los objetivos de este proyecto. Para ello, se retoma el giro sensorial de la antropología de los sentidos y el diseño sensorial bajo el método de la etnografía sensorial, la cual concibe que existen formas particulares de sensopercepción, por lo que la discapacidad visual es considerada aquí una forma ciega de sensopercepción, un estilo propio de percibir y sentir y no una deficiencia.

Dicho trabajo etnográfico consiste en tres fases. La primera fase fue de carácter exploratorio donde se realizaron visitas con PcDVi a la zona arqueológica seleccionada: Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio el Museo de Escultura Mexica Eusebio Dávalos Hurtado donde se realizó una evaluación de accesibilidad museográfica. Igualmente, este esquema de evaluación se aplicó en el Museo Nacional de Antropología para comprobar que existe una tradición museística al analizar las condiciones museográficas, narrativas, curatoriales y de accesibilidad de ambos espacios, con la finalidad de conocer las condiciones para iniciar a las visitas formales en la fase 2 con las PcDVi y evaluar las necesidades y, así, poder complementar narrativas, crear las estrategias adecuadas y los prototipos de alta fidelidad para lograr que la visita fuera autónoma y comprensible, además de evaluar la estrategia y los insumos informativos para las conclusiones y resultados que persigue este trabajo.

Al ser un trabajo colaborativo, que buscó conocer las diferentes clases de atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales que las PcDV atribuyen a la narrativa del espacio arqueológico, se ubicaron sus elementos sensoperceptivos y necesidades con el fin de poder aplicar ese insumo de información en la reconstrucción y diseño narrativo de la experiencia museográfica accesible, así como sus recursos expositivos, que permitan proyectar narrativas museográficas portadoras de un mensaje comunicativo no visual.

En la fase 3 dentro del capítulo 5, sobre los resultados etnográficos, tiene un nivel de descripción que es la interpretación que da sentido a la estrategia que se llevó a cabo para conocer los comportamientos y acciones dentro de ese contexto y de los fenómenos sociales que ocurren a partir de los agentes sociales involucrados y cómo los datos recabados bajo una aproximación estratégica y la toma de decisiones, encausaron la etnografía, la cual deviene en una estrategia para la prefiguración de museografías accesibles desde la forma sensoperceptiva de la ceguera.

El capítulo 6 contiene el *Manual para la generación de narrativas museografías accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio* el cual es considerado en este trabajo como un documento que es el medio de comunicación de los resultados de la investigación para ser aplicables a la prefiguración de proyectos expositivos accesibles para la ceguera. Los resultados de las fase 1 y 2 del trabajo de campo y hallazgos de la etnografía del capítulo 5, fueron nuevamente sistematizados con un tratamiento adecuado para generar los criterios, consideraciones y procedimientos del manual. Este es un segundo producto de la investigación, además de la etnografía, y contiene en forma ordenada y sistemática, información e instrucciones que se consideran necesarios para poder prefigurar narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de espacios de representación al aire libre y sus museos de sitio.

El manual presentado en este capítulo, busca promover la accesibilidad y disminuir las barreras de interpretación de los discursos museográficos, dotando de elementos narrativos trabajados y probados empíricamente con las PcDV<sub>i</sub>, los cuales pueden ser tomados en cuenta para la generación de museografías

accesibles para la ceguera, subsanando previamente los obstáculos de lenguaje para generar un circuito de interpretación adecuado como base para el desarrollo de soportes museográficos y exposiciones accesibles para la ceguera.

Para finalizar, el capítulo 7 muestra las conclusiones y comentarios finales y la importancia del diálogo entre disciplinas, en este caso de la antropología con el diseño museográfico. Se hace énfasis en los dos productos generados en esta investigación: la etnografía como producto de la antropología y el *Manual para la generación de narrativas museografías accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio*, como herramienta de comunicación entre disciplinas. Esto tiene la intención de mostrar la importancia de la etnografía como un producto de la antropología y la necesidad de trabajar los hallazgos y resultados del trabajo etnográfico con distintos tratamientos para poder dialogar con otras disciplinas y permitir su divulgación, es decir, la democratización del conocimiento y de la investigación. De ahí la importancia de generar un segundo producto de esta investigación que se considera como un documento que permite dialogar con otras disciplinas. Para finalizar este capítulo se enuncian futuras líneas de investigación que se desprenden de la investigación y se advierte por lo tanto, que este trabajo no censura nuevos caminos, es un apoyo para abrir nuevas brechas de estudio.



## **Capítulo 1 El trayecto de la discapacidad, sus modelos y su situación en México**

### **1.1 Categoría de discapacidad. Definiciones actuales**

La categoría de discapacidad se encuentra en constante transformación y responde a los contextos socioculturales y a los distintos posicionamientos en torno a este concepto. No es un término abstracto, se vive y se construye a través de las respuestas y tensiones dentro de los imaginarios sociales de la vida cotidiana. Centrarnos en el análisis, específicamente, de un tiempo diacrónico de este concepto (firme en el tiempo y sin complejidad histórica ni evolución) es alejarnos de su proceso y su permanente construcción. Es por ello que, en este capítulo, se parte de la concepción actual de discapacidad y, posteriormente, se realiza un recorrido crítico de los diversos modelos que han surgido en torno a la discapacidad.

La discapacidad es una categoría que responde de maneras muy diferentes, esto depende del contexto en el que se inserta, es decir, se arraiga a lo sociocultural de manera distinta. El imaginario que lo rodea coloca una gama de características políticas, que en una sociedad como la mexicana, los modelos como el social, el médico rehabilitador, e incluso, el modelo de la prescindencia<sup>2</sup> se entretajan y se hacen presentes en el día a día. No se puede concebir una historia lineal sobre la discapacidad ya que no se ha superado ninguno de estos modelos, por ejemplo, el carácter científico del modelo médico se fusiona muchas veces con las concepciones sagradas, propias de un modelo de prescindencia, y, en algunas otras ocasiones, interaccionan todos los modelos. Por ello, es necesario hacer énfasis en que este trabajo tiene un enfoque de derechos humanos que se desprende del modelo social de la discapacidad.

---

<sup>2</sup> Sobre este modelo de prescindencia o sacralizante, el origen de la discapacidad es divino, tiene un carácter religioso que se coloca en la condición humana, ya sea que es un castigo engendrado en el ser humano o una característica anómala como consecuencia de una penitencia a vivir. No me centraré en este modelo, sin embargo en una sociedad como la de México, este aparece en ámbitos religiosos y tradicionales, también los diminutivos al referirse a las personas con discapacidad (pobrecito, enfermito, cieguito) dictan una característica semántica de lo caritativo de este modelo. En la sociedad mexicana, los prejuicios, si bien surgen en el ámbito del imaginario, este hunde sus raíces en gran parte y con mayor fuerza gracias a que se gestan en ámbitos religiosos.

Más adelante, se profundiza en las cualidades de este enfoque y se esclarece que es el resultado del modelo social de donde se gestan las epistemologías y teorías sobre la discapacidad. Gracias al carácter político de este último modelo, el concepto de discapacidad, lo comienzan a formular las PcD, quienes la interpretan y enuncian a partir de sus propias experiencias y hacen de este modelo, no sólo la formulación teórica-pasiva, sino una praxis que se vuelca hacia un movimiento político. Es así, como del ámbito meramente clínico, se transita a un ámbito político que cuestiona y denuncia las condiciones de discriminación, que viven estos grupos colocados en situación de vulnerabilidad.

Los diversos enfoques de los modelos sobre la discapacidad y las características que lo denominan son un proceso de concepciones y posicionamientos, tanto epistémicos como teórico-políticos. Las actitudes en relación con la discapacidad en los distintos modelos son enunciaciones que se dan desde distintos puntos históricos y de emisiones discursivas de agentes sociales con y sin discapacidad. No es lo mismo la enunciación sobre la discapacidad de un experto o de una persona sin discapacidad a la enunciación de una PcD, que la emite desde el cuerpo que la vive y representa.

Por ejemplo, el modelo médico de la discapacidad tiene como finalidad la reinserción del individuo a parámetros de normalidad impuestos por este mismo sobre los cuerpos funcionales, así que el individuo que lo encarna, se enfrenta a la hermenéutica médica, a una lectura e interpretación que convierte al cuerpo en un texto que lo analiza y lo traduce para sanarlo y reivindicarlo. Por otro lado, el modelo social se aleja del modelo médico y es una concepción gestada por las PcD y sus núcleos familiares y amicales, así que la parte experiencial se coloca en la reflexión.

Para poder adentrarnos en la revisión de los distintos modelos, es pertinente hacer mención sobre los conceptos de la discapacidad según las instancias oficiales e internacionales, las cuales surgen, precisamente, a partir de ese proceso dinámico del término de discapacidad desde distintos parámetros, contextos y actores. La definición de discapacidad, desde estos ámbitos oficiales, se ha centrado no en la definición de la PcD, sino de la situación de la persona en

la interacción con distintos elementos tanto físicos como morales.

En el contexto donde se gesta el modelo social, en la década de 1980, la Organización Mundial de la Salud (OMS) presentó la *Clasificación Internacional de la Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías* (CIDDM). En el Informe Mundial sobre la Discapacidad, dicha clasificación adopta un marco conceptual que define la discapacidad como:

*...un término genérico que engloba deficiencias, limitaciones de actividad y restricciones para la participación. La discapacidad denota los aspectos negativos de la interacción entre personas con un problema de salud (como parálisis cerebral, síndrome de Down o depresión) y factores personales y ambientales (como actitudes negativas, transporte y edificios públicos inaccesibles, y falta de apoyo social).*<sup>3</sup>

Es importante detenerse en tres conceptos, que se mencionan en dicha clasificación: *deficiencia*, *restricciones* y *limitaciones*. Coloca a la *deficiencia* como resultado de una pérdida de estructura o función, ya sea psicológica, anatómica o fisiológica, que hace referencia a las atrofiaciones del cuerpo, a sus apariencias o funcionalidades. La *limitación* es restrictiva y no permite, en términos de funcionalidad, que la realización de actividades se lleven a cabo de una manera “natural” o “normal”. Por otro lado, la *restricción* coloca como consecuencia de la deficiencia o la discapacidad, al individuo en una situación de desventaja, que restringe el desempeño de un rol en lo sociocultural<sup>4</sup>. En términos concretos y siguiendo a Jorge Alfonso y Victoria Maldonado “... la deficiencia se refiere a la biología, la discapacidad a la restricción de la actividad y minusvalía a la situación desventajosa<sup>5</sup>.”

Para lograr un consenso en relación con la definición de *discapacidad*, se generó y aprobó el 22 de mayo de 2001 un documento, el cual definiera el término de tal forma, que pudiera ser empleado internacionalmente. La OMS generó una nueva concepción y un marco conceptual referencial dentro de la *Clasificación*

---

<sup>3</sup> Informe Mundial sobre la discapacidad. Organización Mundial de la Salud. [http://www.who.int/disabilities/world\\_report/2011/es/](http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/). (consultada el 9 de mayo de 2018).

<sup>4</sup> Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías. OMS, 1980.

<sup>5</sup> Alfonso, Jorge y Maldonado, Victoria. *Hablemos sobre Discapacidad y Derechos Humanos*. Flores Editor y distribuidor. 2015. p. 26

*Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud*, conocida como CIF, que forma parte de las clasificaciones internacionales. Dicho instrumento surge de una revisión a la CIDDDM, que mantiene una postura alejada con respecto a los términos utilizados en la primera clasificación, debido a que ésta contiene en sus conceptos una gran carga de estigmas. Razón por la que el término *minusvalía* se elimina, pues, el prejuicio clasificaba a las PcD como subhumanas y su connotación era profundamente desconcertante debido a la etimología del mismo, que implica *valer menos*.

Otro postulado, creado por la *Union of the Physically Impaired Against Segregation* (la Unión de Personas con Insuficiencias Físicas contra la Segregación UPIAS por sus siglas en inglés), considera a la discapacidad como resultado de la exclusión de las PcD por parte de la sociedad general considerada *normal*. Este organismo considera que la discapacidad es *“la desventaja o la limitación de actividad causada por una organización social contemporánea que no tiene en cuenta, o lo hace muy poco, a las personas que tienen insuficiencias físicas, y por tanto las excluye de la participación en las actividades sociales generales”*<sup>6</sup>

UPIAS, al ser uno de los primeros movimientos políticos gestados con la participación de las PcD, la discapacidad es concebida como aquellas deficiencias y limitaciones en la actividad o restricciones en la participación, que deviene de las barreras sociales. Es un término que se construye por medio de la interacción continua entre individuo, entorno y sociedad englobados por la cultura, entre la salud y el contexto *...la discapacidad es un término genérico que incluye déficits, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación. Indica los aspectos negativos de la interacción entre un individuo (con una “condición de salud”) y sus factores contextuales (factores ambientales y personales).*<sup>7</sup> Los factores *contextuales* a los que se hace referencia en esta revisión mencionan e incluyen tanto factores personales como factores ambientales.

---

<sup>6</sup> Cf. Colín Barnes. *Las teorías de la discapacidad y los orígenes la opresión de las personas discapacitadas en la sociedad occidental* en Barton, Len. (Comp.). *Discapacidad y sociedad*. Morata, Madrid. 1998. p.283.

<sup>7</sup> Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud. OMS. 54 Asamblea Mundial de la Salud, Ginebra, 2001. p. 227

Los *factores contextuales* son percibidos como aquellos que se encuentran insertos de manera inherente a una determinada esfera social y cultural donde la persona se encuentra inmersa. En dicha esfera se concentran y confluyen los factores ambientales y los personales que, sin duda, moldean tanto ideas explicativas como patrones de comportamiento de la persona con un estado de salud específico y las relaciones significativas que mantiene con esa condición de salud.

Por otro lado, aunque de manera ligada, los *factores ambientales* son aquellos relacionados con un ambiente tanto físico como social y actitudinal dentro del cual se desarrolla la persona y parte desde lo específicamente individual que está condicionado por un determinado contexto social. Ambas esferas, lo colectivo e individual, se enfrentan y se condicionan.

- *Individual*: ambiente inmediato del individuo, que incluye espacios como el hogar, el lugar de trabajo o la escuela. En este nivel están incluidas las propiedades físicas y materiales del ambiente con las que un individuo tiene que enfrentarse, así como el contacto directo con otras personas tales como la familia, amigos, compañeros y desconocidos.
- *Servicios y sistemas*: estructuras sociales formales e informales, servicios o sistemas globales existentes en la comunidad o la cultura, que tienen un efecto en los individuos. Este nivel incluye organizaciones y servicios relacionados con el entorno laboral, actividades comunitarias, agencias gubernamentales, servicios de comunicación y transporte, redes sociales informales y también leyes, regulaciones, reglas formales e informales y actitudes e ideologías.<sup>8</sup>

La discapacidad, así entendida, es una relación entre las condiciones de la persona y su relación con el entorno, entre cómo la persona se representa a sí misma y cómo es representada y entendida por lo social, lo cual detona prejuicios

---

<sup>8</sup> *Ibíd.*, pp. 18-19

y factores estereotípicos que dan cabida a la discriminación ya que es una categoría que juzga y acciona en exclusiones.

Si bien los objetivos de cualquier clasificación son unificar el lenguaje y estandarizarlo, los factores contextuales son particulares y tienen grandes variaciones. La tendencia a la universalidad de los términos no contempla la forma en la que los conceptos son arraigados dependiendo de cada contexto. Un ejemplo, dentro del contexto mexicano, es el uso de diminutivos para hacer referencia a las PcD, el cual ha fortalecido los estereotipos de debilidad y de asistencialismo, incluso aún de castigo divino y de anormalidad, lo cual no ayudan a cambiar ni a subsanar el tejido social con relación a la discapacidad.

Más adelante, dentro de este mismo capítulo, hablaré a profundidad sobre el enfoque de derechos humanos; sin embargo, es primordial citar la definición de discapacidad que da la *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Estas normas internacionales rigen la promoción y defensa de los derechos de las PcD. En dicho documento, la discapacidad es concebida como ... *un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás...*<sup>9</sup> La manera en que un concepto evoluciona es a partir de un análisis de su trayecto y del contexto en el que se inserta, el propio concepto de discapacidad no es cerrado, por el contrario, es vivo y procesual. En este caso, existen una características en cada ser humano que dialogan con un entorno y tiene una interacción con lo social, y lo social responde a esa interacción.

Se advierte también que las PcD, en la interacción con determinado contexto, a partir de una condición física, no mantienen plenitud en el ejercicio de sus derechos. Esto es visible en el mercado laboral y en el ámbito educativo donde no existe una actividad garantizada. Por lo tanto, es un problema multifactorial que repercute en el desarrollo económico, educativo y en la vida independiente que se somete a la dependencia de instituciones y a la de la familia

---

<sup>9</sup> Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad.  
<http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> (consultada el 1 de enero de 2018)

misma, así pues, da lugar a la discriminación ya que las barreras culturales y sociales; económicas y físicas ahondan en la desigualdad social.

Con lo ya dicho y haciendo referencia a los cambios del término discapacidad podemos decir que la discapacidad es una categoría que acciona en el ámbito político, y, que como toda categoría, segmenta y coloca lo humano en una taxonomía violenta que clasifica personas bajo criterios de normalidad y jerarquías sociales. Es una categoría de acción que excluye, juzga y condena cuerpos que no cumplen con los parámetros de la “normalidad”, por lo tanto, reafirma la incapacidad del ser humano para convivir con lo que no es igual, la cual supone diferencias en unos cuerpos, pero no en otros.

## **1.2 La discapacidad en México**

El diagnóstico sobre la situación de las PcD en México en el año 2016 que declaró la *Secretaría del Desarrollo Social* (SEDESOL) menciona que la fuente de información estadística más actual, que permite la identificación de personas con discapacidad a nivel nacional, es el *Módulo de Condiciones Socioeconómicas de la Encuesta de Ingresos y Gastos de los Hogares del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e informática* INEGI (2014). Dicha encuesta pregunta a los integrantes de las familias si sus familiares con alguna discapacidad, presentan algunas de las siguientes dificultades:

- Caminar, moverse, subir o bajar.
- Ver, aun usando lentes.
- Hablar, comunicarse o conversar.
- Oír, aun usando aparato auditivo.
- Vestirse, bañarse o comer.
- Poner atención o aprender cosas sencillas.
- Si tiene alguna limitación cognitiva.

Los tópicos de las encuestas mantienen un amplio espectro de respuestas, que abren paso a un material sesgado, por lo que la claridad de las estadísticas son poco confiables debido a que no existen en las encuestas una definición que explique a que se refiere la categoría de discapacidad y sus particularidades. Al existir algunos vacíos en la estructura de las encuestas y por lo tanto en las respuestas, la encuesta arroja elementos contradictorios que evitan una estadística correcta.

Los resultados de la encuesta (2014) estiman que el 6.4% de la población del país (765 000 000 millones de personas) reportaron tener al menos una discapacidad, las cuales representan, en su gran mayoría, a personas adultas mayores que contaban con 60 años o más (52.1% del total de PcD o 398 000 000 millones de personas). Además, en ese mismo año, el principal tipo de discapacidad reportado fue la motriz (37.32% de las PcD o 26 000 000 millones de personas) . Por otro lado, contar con una enfermedad fue la principal causa de las discapacidades (38.5 % del total de discapacidades se deben a esa causa).<sup>10</sup>

A nivel internacional, la OMS estima que 10% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad. En 2008, ese porcentaje equivalía a 650 000 000 millones de personas y, para 2011, a más de 1 000 millón. Diana Espinosa Lara, en el escrito "*Grupos en situación de vulnerabilidad*",<sup>11</sup> destaca que en el año 2008 en México había 5 739 270 de personas con alguna limitación para realizar sus actividades cotidianas, equivalente a 5.13% de la población nacional (5.10 % de las mujeres y 5.15% de los hombres). De ellas, 3,347,849 presentaba dificultades para caminar moverse; 1,561,466 para ver; 694,464 para escuchar; 477,104 para hablar o comunicarse; 315,598 para atender el cuidado personal; 252,942 para poner atención o aprender, y 490,472 tener una discapacidad intelectual.<sup>12</sup>

Por otro lado, a un nivel local, se creó la "Ley para las Personas con Discapacidad del Distrito Federal publicada" en el "Diario Oficial de la Federación"

---

<sup>10</sup> Cf. Diagnóstico sobre la situación de las personas con discapacidad en México, mayo de 2016.

<sup>11</sup> Cf. Lara, Espinosa, Diana. *Grupos en situación de vulnerabilidad*. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. Ciudad de México. 2015. pp. 113.

<sup>12</sup> Cf. Secretaría de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, "¿Por qué una convención? Departamento de asuntos económicos y sociales de Naciones Unidas, disponible en [www. Un.org](http://www.Un.org) (Última consulta: 15 de agosto de 2011).



en 1995, que tiene el objetivo de normar medidas y acciones que permitan la igualdad de oportunidades en la integración social de las PcD en el entonces Distrito Federal. La definición de PcD, en el artículo 2º menciona que: *Todo ser humano que presenta, temporal o permanentemente, alguna deficiencia parcial o total en sus facultades físicas, intelectuales o sensoriales, que le limitan la capacidad de realizar una o más actividades de la vida diaria, y que puede ser agravada por el entorno económico o social;*<sup>13</sup> en el artículo 3º menciona la observancia de los principios que deben contener las políticas públicas del Distrito Federal destinadas a PcD:

- Equidad
- Justicia Social
- Equiparación de Oportunidades
- Reconocimiento de las diferencias
- Dignidad
- Integración
- Respeto
- Accesibilidad

Diez años más tarde, en el 2005, se crea la “Ley General sobre Personas con Discapacidad”<sup>14</sup>, que reconoce los derechos humanos e implicó la creación del *Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad*, instancia que pretende promover, regular y velar sobre los programas y estrategias que se desprendan de dicha ley, que definan a la persona con discapacidad como aquella *persona que presenta una deficiencia física, mental o sensorial, ya sea de naturaleza permanente o temporal, que limita la capacidad de ejercer una o más actividades esenciales de la vida diaria, que puede ser causada o agravada por el entorno económico y social.* Un importante

---

<sup>13</sup> Ley para las Personas con Discapacidad del Distrito. Gaceta Oficial del Distrito Federal el 21 de diciembre de 1995 y en el Diario Oficial de la Federación el 19 de diciembre de 1995.

<sup>14</sup> Publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 10 de junio 2005.

énfasis que hace José Luis Brezmes<sup>15</sup> con relación a esta definición es que el concepto de “actividad normal” fue sustituida por el de **actividad esencial** y la puntualización sobre el entorno social y económico son factores que repercuten en la integración y participación plena de las PcD en su entorno sociocultural.<sup>16</sup>

El 20 de mayo de 2014, se publicó en el “Diario Oficial de la Federación” el Programa Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad 2014-2018. Este programa mantiene el cumplimiento de los objetivos establecidos en Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, el Programa Nacional de Desarrollo Social 2014-2018 y el Programa Sectorial de Desarrollo Social 2014-2018 en materia de discapacidad.

En el plano internacional, los esfuerzos a favor de los derechos de las PcD se remontan a la interpretación de la carta fundacional de las Naciones Unidas en 1945 donde los países signatarios, entre ellos México, declaran que la Organización promoverá:

*...el respeto universal a los derechos humanos y a las libertades fundamentales de todos, sin hacer distinción por motivos de raza, sexo, idioma o religión, y la efectividad de tales derechos y libertades.*

*A partir de esta declaración México ha firmado dos convenciones y un protocolo facultativo en relación a los derechos humanos de las personas con discapacidad<sup>17</sup>.*

Por otro lado, el INEGI realiza una clasificación de los tipos de discapacidad, este clasificador define deficiencias y discapacidades de la siguiente manera:

*Las **deficiencias** se refieren al órgano o la parte del cuerpo afectado, por ejemplo, lesiones del cerebro, médula espinal, extremidad u otra parte del cuerpo. Son ejemplos descritos como “ausencia de piernas”, “desprendimiento de retina”, etcétera.*

*Las **discapacidades** se refieren a la consecuencia de la deficiencia en la persona afectada, por ejemplo, limitaciones para aprender, hablar, caminar u otra actividad.*

---

<sup>15</sup> GUTIERREZ BREZMES, José Luis. Accesibilidad: *Personas con discapacidad y diseño arquitectónico*. Universidad Iberoamericana. Ciudad de México. 2015. p. 26

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p.p. 26.

<sup>17</sup> Diagnóstico sobre la situación de las Personas con Discapacidad en México, mayo de 2016. Op. Cit., p. 17.

Son ejemplos: “no puede ver”, “no mueve medio cuerpo” y otras<sup>18</sup>.

La clasificación del INEGI mantiene dos niveles: grupos y subgrupos. En el caso de la discapacidad visual, que es la que le atañe a este proyecto, y que se encuentra en el grupo 1 que es la relacionada con *discapacidades sensoriales y de comunicación*, se incluyen deficiencias y discapacidades en relación a lo ocular.

**Los distintos tipos de discapacidad** en los que se diferencian según el **INEGI** en esta clasificación son:

**Grupo 1. Discapacidades sensoriales y de la comunicación.**

Aquí se encuentran aquellas discapacidades relacionadas con la disminución de uno o varios sentidos. Dentro de esta clasificación, diferenciamos entre: disminución auditiva, disminución visual o incluso disminución multisensorial.

**Grupo 2. Discapacidades motrices o físicas.** Existen diversas causas por las que se presenta la discapacidad física: factores congénitos, hereditarios, cromosómicos, por accidentes o enfermedades degenerativas, neuromusculares, infecciosas o metabólicas entre muchas otras.

**Grupo 3. Discapacidades mentales o intelectuales**

**Grupo 4. Discapacidades múltiples y otras**

El grupo 1: *Discapacidades sensoriales y de la comunicación* con subgrupo 110 *Discapacidades para ver* incluye las descripciones que se refieren a la pérdida total de la visión, a baja visión (personas que sólo ven sombras o bultos) y a otras limitaciones que no pueden ser superadas con el uso de lentes, como desprendimiento de retina, acorea, facoma y otras. Se considera que hay discapacidad cuando está afectado un sólo ojo o los dos.

Cabe señalar que, la baja visión puede ser ocasionada, entre otros motivos,

---

<sup>18</sup> Clasificación de tipo de discapacidad-histórica, INEGI. p. 5.

por una disminución severa de la agudeza visual, por la imposibilidad de percibir visión tridimensional, así como por trastornos en la visión de los colores lo que permiten solo ver en blanco y negro o por trastornos en la adaptación a la luz y en la percepción de tamaños y formas. Por ello, descripciones como éstas se incluyen en el listado. Pero se excluye de este subgrupo al daltonismo, que se caracteriza por el trastorno o ceguera en la visión de los colores, principalmente el rojo, ya que estos casos se clasifican en el subgrupo 970 por no ser considerados como discapacidad.

La ONU recomienda que se excluya del subgrupo las limitaciones visuales corregibles con el uso de lentes, tal es el caso de la miopía y el astigmatismo. Por lo tanto, se excluyen descripciones como: *no puede ver bien, no ve bien, no mira bien, dificultad de la vista, le falla la vista, dificultad para ver, etc.*, porque algunas de estas limitaciones pueden ser corregidas mediante el uso de lentes o porque las descripciones son ambiguas y se desconoce su gravedad, razón por la cual se incluyen en el subgrupo 970 sobre las *Descripciones que no corresponden al concepto de discapacidad*.

### **1.3 Revisión crítica de los modelos de la discapacidad y la importancia del enfoque del modelo de derechos humanos**

Para comenzar a realizar el recorrido sobre los modelos de la discapacidad, se requiere tener clara la idea de modelo, misma que implica una construcción de la realidad a partir de analizar los procesos o fenómenos que en lo real se llevan a cabo. Son, además de ideas explicativas, esquemas teóricos de los cuales partirá la comprensión de esas mismas ideas, por ende, es un constructo conceptual que parte de una reflexión de la realidad, pero que busca ser aplicado a un contexto real.

Los modelos a los que se hará referencia a continuación surgen de todo un entramado signífico en relación con la idea de discapacidad y con la construcción de identidad de PcD. Son representaciones que tratan de explicar los procesos y el fenómeno de la discapacidad y la construcción paradigmática del concepto.

Es necesario advertir que las visiones de los modelos a los que se hará referencia no aparecen de manera lineal ni se superan a sí mismas; sus postulados se mantienen coexistiendo de manera continua y permanente. Con relación a la discapacidad, al igual que la pobreza o el racismo, en ella existen términos con los cuales se conjuga, por ejemplo el de *vulnerabilidad* y la *discriminación*, que surgen no de la teorización, sino que se gestan en la realidad sociocultural. Son términos que se han colocado en la reflexión acerca de la discapacidad, ya que son un sector de la sociedad que por su trayecto histórico, las ha padecido. Se requiere hacer el llamado al concepto de *discriminación* porque es a partir del cual, los esfuerzos de los modelos, tanto social como el de derechos humanos, se gestan en protección de los derechos de las PcD.

La construcción conceptual sobre la discapacidad ha tenido distintos lugares a lo largo de diversas facetas y procesos culturales: modos particulares de comprender la identidad subjetiva y colectiva de la discapacidad, que son, necesariamente, dinámicos dentro de la cultura, de los modos particulares y las dimensiones de orden social. En esta constante necesidad de definir la discapacidad, el concepto se encuentra en continua tensión ya que es definida en términos académicos, políticos y societales, que se pone en práctica en un entorno cultural, razón por la cual, se encuentra en permanente transformación de sentido.

Por otro lado, el planteamiento del concepto de *discriminación* es primordial para las PcD ya que dichas personas se han enfrentado a un largo trayecto de exclusiones, por lo tanto, es importante nombrarlo con base en la definición de los derechos humanos, que lo marca como ... *seleccionar excluyendo; esto es, dar un trato de inferioridad a personas o a grupos, a causa de su origen étnico o nacional, religión, edad, género, opiniones, preferencias políticas y sexuales, condiciones de salud, discapacidades, estado civil u otra causa.*<sup>19</sup> Hacer referencia al término *discriminación* antes de iniciar el recorrido sobre los modelos, se debe a que es un término que no vive de manera abstracta, es decir, es un término que se ejecuta y

---

<sup>19</sup> Comisión Nacional de los Derechos Humanos. *La discriminación y el derecho a la no discriminación*. Ciudad de México. 2012. p. 5

actúa y, por lo tanto, se ejerce la violación a los derechos de las personas.

La definición anterior de este término contempla dentro de la idea de discapacidad a la *interseccionalidad*<sup>20</sup>; ya que una persona no sólo puede tener discapacidad, sino que puede también sufrir discriminación por ser mujer e indígena, características que suman mayor vulnerabilidad a la persona, esto es una serie de vulnerabilidades. Es decir, que una realidad social, personal y experiencial no están determinados por un único factor porque los sucesos y circunstancias se encuentran determinados por distintos factores que se interconectan influyéndose mutuamente.

La discriminación se entrelaza con estigmas y atributos negativos que surgen a partir de estereotipos: aquellas imágenes o ideas que son aceptadas por el común, y que son atributos sobregeneralizados de las características de ciertos grupos sociales o personas, que se les considera como acreedores de características iguales o discordantes y que surgen desde las interacciones sociales que categorizan lo humano; colocan en conjuntos a las personas a partir de sus particularidades y los atributos que se les atañen<sup>21</sup>.

Otro de los elementos que acompañan a la discriminación son los prejuicios, los cuales son actitudes e ideas previas al conocimiento de una persona y que surgen a partir de características superficiales. El prejuicio coloca a las personas o a los grupos como opuestos y extraños: una actitud dogmática desfavorable. El entrecruzamiento del estigma, del estereotipo y del prejuicio categorizan a la persona de tal forma que permite el atentado al cumplimiento de sus derechos y lo coloca en condición de vulnerabilidad y, por lo tanto, sufre discriminación.

---

<sup>20</sup> A partir de la interseccionalidad es como se puede advertir sobre los tipos de discriminación y desventajas que surgen diversas identidades de una persona. nos ayuda a entender y a establecer el impacto de dicha convergencia en situaciones de oportunidades y acceso a derechos, y a ver cómo las políticas, los programas, los servicios y las leyes que inciden sobre un aspecto de nuestras vidas están inexorablemente vinculadas a los demás. Véase Derechos de las mujeres y cambio económico. *Interseccionalidad: una herramienta para la justicia de género y la justicia económica*. No. 9. Agosto 2004.

<sup>21</sup> Cf. Goffman, Erving. *Estigma. La identidad deteriorada*. Amorrortu. Buenos Aires. 2015. pp. 14-16

La búsqueda de la identidad del término *discapacidad* provoca que se construya a partir de distintas posturas y actores sociales. Convoa a la reflexión de grupos sociales políticamente poderosos, desde los ejercicios de poder y desde los propios grupos que responden a conceptos gestados desde arriba, que no corresponden necesariamente a las necesidades de las PcD. Es una experiencia tensa la creación del término, que involucra no necesariamente un análisis objetivo del mismo, sino de creencias y expectativas sobre la utilización de dicho término, el cual, muchas veces, coloca a las personas en *situación de vulnerabilidad*.

Pero ¿qué implica ese proceso de colocar a las personas o grupos en situación de vulnerabilidad? Se hace hincapié en el proceso de vulnerabilidad debido a que no es una condición personal, por lo tanto, no es inherente a la persona. Son las condiciones socioculturales las que los colocan en situaciones vulnerables o de vulnerabilidad, y esto sitúa a los individuos en la posible violación de sus derechos:

*... ni las personas ni los grupos son en sí mismos “vulnerables”, sino que pueden estar sujetos a condiciones de vulnerabilidad, y son esas condiciones las que los sitúan en desigualdad de oportunidades frente a los demás y limitan he impiden el pleno ejercicio de sus derechos.<sup>22</sup>*

La violación en potencia de los derechos se hace presente no debido a las condiciones particulares de un individuo y de las características propias de él, sino que son las condiciones que atentan contra sus necesidades y derechos generando actos discriminatorios, por lo tanto, la vulnerabilidad permite la violación a los derechos humanos. Por lo anterior, es necesario comprender que la discapacidad es un tema en relación, no solamente con el ámbito médico, sino sociocultural y que construye a partir de esta misma.

### **1.3.1 Modelo médico-rehabilitador de la discapacidad**

El modelo médico-rehabilitador es el modelo que coloca más énfasis en el cuerpo individual desde una perspectiva biológica y cuantificable. Es el modelo que gira

---

<sup>22</sup> Lara Espinosa, Diana. *Op. Cit.*, p. 27

en torno a la procuración de la salud somática y mental, que separa al individuo corporal del cuerpo social y lo aleja de ser un miembro de un grupo o colectivo humano para analizarlo y devolverlo ya clasificado y categorizado como *normal* o *anormal, insano o sano*.

Lo clínico opera en el cuerpo identificando en él los ideales óptimos de funcionamiento, es decir, estándares de normalidad que deben operar para ejercer en lo social. Si existe una falla en el organismo, el paradigma médico se enfoca a corregirlo y tratarlo porque lo saludable o lo patológico repercute en la mente del que lo vive mientras se enfrenta a lo social: un cuerpo *insano* no funciona en lo social de manera adecuada. Es el generador de las dualidades de lo sano y lo enfermo, lo completo y lo incompleto, por ello el sujeto corporal es el punto de referencia para la experimentación de esta dualidad y queda en segundo plano ese cuerpo pensante con una moralidad, una historia y un contexto, las condiciones impuestas por lo clínico a partir de la hermenéutica del cuerpo son las que operan y se formalizan.

La definición de la OMS en relación a la discapacidad la clasifica como un término que:

*...abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive.*<sup>23</sup>

Si bien existe un consenso en la definición de la OMS, esta sigue manteniendo la idea de enfermedad como una falla o anomalía, la idea de limitación en la participación dentro de situaciones es elemental para comprender que tal definición tiene una región que se extiende hacia lo cultural y a la vida en

---

<sup>23</sup> Organización Mundial de la Salud en <http://www.who.int/topics/disabilities/es/> (última actualización: 16/04/2011).



sociedad. La discapacidad concebida así es una limitante que restringe la colaboración y co-participación del cuerpo padeciente con el entorno donde sus actividades al no ser ejercidas de manera ideal, se vuelcan a hacer que lo social sufra de una patología y padezca un síntoma sociocultural.

Las definiciones con relación a la salud, dentro del ámbito médico, son ideas que surgen del ámbito institucionalizado con normas imperantes que dictan la diferenciación, pero a partir de dualismos y no de complejidades. Aquel cuerpo enfermo es custodiado en hospitales y clínicas que se centran en la normalización de los individuos y que son espacios de exclusión y hacinamiento que custodian lo *enfermo*, a manera de prisión, que custodia los individuos que pueden *dañar o enfermar y contagiar* a lo social. La analogía de la prisión y el hospital de Foucault implica retener la anomalía hasta lograr su posible reinserción a la normalidad. Lo sano, entendido desde la institución médica, es la referencia común mayoritaria, mientras que lo enfermo recae fuera de las fronteras de la normalidad por no compartir sus características. El estado normal corpóreo y sus condiciones biológicas es establecido por la fisiología como algo:

*...más que el estado normal, el estado fisiológico es el estado sano. Es aquel que puede admitir el paso a nuevas normas. El hombre es sano en la medida en que es normativo con respecto a las fluctuaciones de su medio ambiente. [...] el estado patológico, por el contrario, traduce la reducción de las normas de vida toleradas por el ser vivo, la precariedad de la normalidad establecida por la enfermedad*<sup>24</sup>

La institución médica genera una separación y una ruptura con la sociedad para esto hay que comprender que la institución es un rasgo estructural y que afecta el comportamiento de los individuos y coloca en ellos valores que se formalizan en el sentido común, en este caso, un sentido común alrededor de las nociones sobre los cuerpos, que dicta los patrones que guían los prejuicios y los estereotipos que deben ser aceptados por la mayoría de la sociedad sana.

El cuerpo es percibido como una región heterogénea constituida por elementos que lo hacen servir como por ejemplo: los órganos y miembros que lo

---

<sup>24</sup> Canguilhem, Georges. *Lo normal y lo patológico*. Siglo XXI. Ciudad de México. 2015. pp. 175-176.

constituyen y lo condicionan para ejercerse de manera ideal y funcional, no únicamente desde lo subjetivo, ya que el cuerpo no es sin lo social y para lo social. El cuerpo siempre es percibido por el otro, el cuerpo siempre se viste para los demás. La idea de funcionalidad también es un elemento constitutivo de este paradigma, la disfuncionalidad del cuerpo lo hace anómalo, un elemento del cuerpo que no fluya de manera ideal, no funciona, supuestamente, ni para el individuo que lo padece, ni para la sociedad, ni para la economía en la que se inscribe.

El cuerpo se ha enfrentado durante siglos a la hermenéutica médica, a su lectura e interpretación, que lo convierte en un texto que lo analiza, es decir, lo traduce para sanarlo. El eje conductor de su paradigma se centra exclusivamente en lo corpóreo, pero es inevitable que el aspecto psicológico lo atraviesa. El enfoque médico separa mente y cuerpo para ser consultados, analizados y sanados, si es que existe alguna anomalía fuera de los rangos establecidos por la sanidad clínica. A diferencia de los demás modelos, que van a hacer énfasis en lo sociocultural, este modelo individualiza y objetiviza la vivencia de los cuerpos. Este paradigma califica, clasifica y somete a la interpretación y representación del cuerpo sano y por ende la mentalidad del que lo vive.

El ámbito médico se centra en la cura, en el tratamiento de un síntoma y en la eliminación de la enfermedad, por lo tanto, se enfoca en la normalización del cuerpo. En los textos relacionados con el modelo clínico de la discapacidad es frecuente que se haga referencia a la normalización del cuerpo y a la sanación de este ante cualquier enfermedad; sin embargo, no se hace referencia a “lo sano”.

Para este modelo, el cuerpo sano debe ser un cuerpo completo, sin daños, sin lesiones y sin defectos o faltas. Esa es la premisa a la que se enfrenta un cuerpo que padece. Lo normal en el ámbito clínico es la idea de lo sano. La mirada objetiva y científica del ámbito clínico como eje conductor del análisis del cuerpo y basada en el paradigma cartesiano para el conocimiento certero que gobierna el discurso de la normalidad, problematiza y cuestiona el cuerpo y ve la discapacidad como una inferioridad biológica. La mirada clínica objetiva al cuerpo como un ente aislado del ser que lo padece.

### 1.3.2 Modelo Social: *Nada sobre nosotros sin nosotros*

La idea del modelo social es acuñada por Mike Oliver a principios de los años noventa como consecuencia de los movimientos de grupos en situación de vulnerabilidad desde los años sesentas, principalmente, en contextos estadounidenses e ingleses donde las PcD comienzan la denuncia de situaciones de discriminación en busca de derechos de igualdad social.

Se hace una analogía muy puntual en relación a los movimientos por los derechos civiles de los grupos afrodescendientes en la década de los años 50`s. Siguiendo la lectura de Oliver sobre Bourne, este autor menciona que no eran los negros los que debían ser analizados, sino la sociedad blanca:

*Diez años después, estas palabras se aplican exactamente al “estado” de investigación sobre la discapacidad; no son los discapacitados quienes necesitan ser analizados, sino la sociedad capacitada; no se trata de educar a discapacitados y capacitados para la integración, sino de combatir el minusvalidismo institucional; el campo de estudio no deberían ser las relaciones de discapacidad, sino el minusvalidismo social.*<sup>25</sup>

Esto esclarece que la discriminación tiene su origen en lo social y evita que las PcD gocen plenamente de la vida social y cultural. Un ejemplo de lo movimientos a favor de una vida con derechos de igualdad social, es el *Movimiento de Vida Independiente* en Estados Unidos, movimiento impulsado por PcD y sus familias. Una de las grandes metas que alcanzan por medio de dichos movimientos es que se logra percibir no únicamente la enunciación y la definición de las PcD sobre sí mismas con respecto a la sociedad, sino que también se construye una teoría y discursos políticos en torno a la discapacidad, que esclarecen la práctica y se enfatiza que el rechazo o segregación es una actitud que deviene, principalmente, de lo societal, y a esto se llama: una sociedad discapacitante.

El modelo social sobre la discapacidad (de nuevo siguiendo la lectura que hace a Mike Oliver) se convirtió en un concepto formulado por las PcD, en el cual

---

<sup>25</sup> Oliver, Mike. *¿Una sociología de la discapacidad o una sociología discapacitada?* en Barton, Len (Comp.). *Discapacidad y sociedad*, Madrid, Morata, 1998, p. 53

comienzan a interpretar y enunciar sus experiencias como también a organizar su movimiento político<sup>26</sup>.

Así queda ilustrado el proceso de pasar del ámbito meramente clínico, al ámbito político, este último se cuestionan y se alarma sobre las condiciones de discriminación que viven estos grupos sociales. Es un paradigma que se centra en determinar que el origen de la discapacidad hunde sus raíces en lo social. En contraposición al modelo médico que tiende al tratamiento o la rehabilitación de los cuerpos. El modelo social busca la habilitación de una sociedad con relación a la discapacidad, no únicamente de las mentalidades con relación a ella, sino también al entorno mismo.

Es en el campo de lo social donde los individuos se enfrentan a la acción y donde se generan, se perciben, se habitan y se agencian las normas sociales y los parámetros morales con lo que lo individual debe actuar moldeando las subjetividades para su convivencia en colectivo. Las dimensiones sociales clasifican y califican también desde la obligación del compartir la experiencia colectiva y donde los ideales de lo individual se forjan a partir de los ideales de lo colectivo, es en lo individual donde lo colectivo habita y se extiende a este.

El pasado que excluyó a las PcD implicó que este grupo colocará su identidad en un ámbito político, parafraseando a Alain Touraine, no había otra solución más que defender la vida comunitaria<sup>27</sup> que se enfoca a ser actor de una historia propia. Esta defensa de la que habla Touraine se da a partir de la construcción de los sujetos dentro de un grupo, pero siempre al margen de lo colectivo y ligado a este último, que hace del sujeto un actor social.

Este modelo se enfoca en la construcción no únicamente del concepto de discapacidad, sino de los sujetos a los que hará referencia, por lo tanto, su trayecto y constitución se encuentran en la creación no de un movimiento social, sino de un movimiento cultural que implica la construcción, reivindicación, protección y salvaguarda de la unidad identitaria del individuo en comunidad y como representante de la misma.

---

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p.p. 42

<sup>27</sup> *Cf.* Touraine, Alain. *¿Podremos vivir juntos? Iguales y Diferentes*. Fondo de Cultura Económica, México D.F. 2014. pp. 65-66.

Las visiones del modelo social son todo un *corpus* teórico que surge de un momento de resistencia de PcD en relación a la segregación y su colocación a los límites de la institucionalización. En dicha lucha se coloca el discurso de la discapacidad como un discurso que le atañe a lo cultural y parte de ese mismo. Todo movimiento societal de estos grupos no hegemónicos ... *son defensores de la diversidad social y cultural y por lo tanto también de la equidad, que supone el pluralismo y la diferencia, en tanto que la exhortación de la igualdad alimenta a menudo una política de homogeneización y rechaza las diferencias en nombre del carácter universal de la ley*<sup>28</sup>. Por ende, este movimiento gestado por las propias personas ha mutado en un movimiento cultural que defiende y transforma la imagen del sujeto y del concepto insertándose, aunque pausadamente, en un imaginario que les da sentido dentro de la colectividad.

La exigencia de reconocerse con otros en un proceso de identificación propio de este modelo implicó un proceso de construcción de identidad singular dentro de lo colectivo. Lo comunitario trasciende a lo individual representándolo y custodiándolo dentro de un contexto que estigmatizó, buscando eliminar los prejuicios que es el mayor reto frente a la sociedad. Es el cuerpo que, articulado con el lenguaje, enunciándose y presentándose, desborda e impone un carácter propio que responde a ese conflicto que es una resolución a la tensión dentro de lo social.

La identidad de la discapacidad, que responde ante un modelo que se centraba en el cuerpo, implicó la necesidad de hacer de ese cuerpo leído, un cuerpo pensante y actuante con particularidades que lo dotaban de una identidad, una representación y que le otorgaban actividad y un rol dentro del ámbito sociocultural. Por lo tanto, coloca a las personas como sujetos de derecho e individuos activos de una sociedad con obligaciones y en búsqueda de igualdad de condiciones.

Este modelo coloca con énfasis lo discapacitante en la sociedad y percibe a las PcD desde un nivel ontológico; sin embargo, parece que el tema del cuerpo se

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 111.

difumina y entra en un segundo plano, por lo que debe reivindicarse, entendiendo a los sujetos con un cuerpo que experimenta la realidad. Es decir, un sujeto corporeizado que se vive a sí mismo y se afecta con la realidad y la afecta al mismo tiempo. La discapacidad no sólo se experimenta en sociedad y se define a partir de ella, sino también se vive a un nivel corpóreo y este es el punto de partida para significarse y mantener una experiencia, es social y no existen cuerpos ni individuos que no sean sociales.

### **1.3.3 Modelo de Derechos Humanos y la importancia del término *persona* como ente jurídico**

El modelo de Derechos Humanos es un paradigma que enfatiza y dignifica a las PcD, precisamente, desde la concepción de idea de *persona* en el marco jurídico y se define de la siguiente manera:

*Persona es aquel ser o ente con voluntad que tiene derechos y deberes, fruto de su relación con sus semejantes. **Personalidad** es la aptitud legal de una persona para ser titular de esos derechos y deberes. La personalidad es una cualidad jurídica, es una condición para ser titular de esos derechos y deberes. La personalidad es esa cualidad, es esa aptitud que le otorga el ordenamiento jurídico a la persona.*<sup>29</sup>

Por lo tanto, la idea de persona dignifica a los sujetos y debe estar acompañada del verbo *ser* porque se coloca a un nivel actuante y ejecutante de obligaciones del *ser persona*, y de eso depende la dignidad: de considerar a la persona como un fin y no un medio.

La importancia de este enfoque reside en la inserción de las demandas de las PcD por un contexto de derecho. Las nociones del modelo social ya son colocadas en un ámbito jurídico y por ende como responsabilidad del Estado, que debe velar por mantener la dignificación e igualdad de los derechos. Este paradigma hunde sus raíces en los principios de igualdad y no discriminación, por ejemplo: respeto a la diversidad, plena participación, equiparación de oportunidades, accesibilidad y autodeterminación como base del marco normativo

---

<sup>29</sup> Quisbert, Ermo. *Concepto de persona en derecho*. La Paz, Bolivia, CED<sup>®</sup>, 2010. p.2.

internacional.<sup>30</sup>

La Declaración Universal de los Derechos Humanos se gesta en un contexto de posguerra misma que se aprueba el 10 de diciembre de 1948 por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), que coloca a los derechos humanos en un ámbito mundial. En dicha declaración se enuncia tanto derechos económicos sociales y culturales como los derechos civiles y políticos. Dentro de la categoría de los *derechos civiles* se mencionan los artículos relacionados con el derecho a la vida, libertad y seguridad de la persona (art.3), la prohibición de la esclavitud (art. 4), la prohibición de torturas, penas y tratos crueles, inhumanos o degradantes (art. 5), las garantías contra el arresto, la detención y el exilio arbitrarios art. 9.

La categoría de los *derechos políticos* contiene la libertad de expresión (art. 19), asociación, reunión (art. 20) y participación en la política directa o indirectamente, a través de elecciones (art. 21).

En la categoría de los *derechos económicos y sociales* se encuentran el derecho al trabajo y a la libre elección del trabajo (art. 23, párr. 1), una remuneración equitativa y suficiente (art. Párr. 2), a una limitación racional del horario de trabajo (art. 24, párr. 4), a un nivel de vida adecuado que garantice la salud y el bienestar de la persona y de la familia (art. 25) y a la educación (art. 26).

La última categoría está relacionada con los *derechos culturales* y hace referencia al derecho de participar libremente en la vida cultural de la comunidad y en el progreso científico (art. 27, párr.1) y el derecho de autor para la protección de los intereses materiales y morales derivados de la producción científica, literaria y artística (art. 27, párr. 2).<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Courtis, Christian y Navar, Raúl González, sostienen argumentos similares en ponencias en la mesa “*Nuevos paradigmas hacia los derechos humanos de las personas con discapacidad*”, organizadas por la Secretaría de Relaciones Exteriores en 2006, México.

<sup>31</sup> *Diccionario básico de derechos humanos Cultura de los derechos en la era de la globalización*. dirección científica de Marcello Flores; coordinación de la edición en italiano Marcello Flores, Tania Groppi y Ricardo Pisillo Mazzeschi; dirección científica de la edición en castellano Karina Ansolabehere, México. Flacso México, 2009 360 pp. 58-59

Es esta perspectiva de derechos humanos, en la cual se valora la discapacidad en cuanto a sus especificidades, dicha perspectiva ubica a la persona con o sin discapacidad como ente con derechos, precisamente, por su cualidad universal, pero que mantiene el respeto por las particularidades sin tendencia a privilegios.

Los derechos deben ser iguales para las PcD; sin embargo, los trayectos socioculturales y su falta de conciencia y educación con relación a la discapacidad han colocado barreras que imposibilitan el pleno goce de esos derechos. Si tomamos en cuenta que los derechos mantienen también obligaciones (éstas últimas operan en un ámbito colectivo, mientras que el derecho aplica dentro de un nivel personal) nos encontramos con que se complementan ambos y, por lo tanto, se piensa también a la persona en interacción con los demás.

### **1.3.3.1 Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad**

La importancia de la *Convención sobre los Derechos de la Personas con Discapacidad* radica en su especificidad por la relación que mantiene con dichas personas y se crea bajo la idea de respeto a la persona que incluyen su independencia y autonomía, así como a su participación en la sociedad. Dicha convención genera condiciones dignas para las personas y, al contener derechos (que no implican lo aspiracional) deben llevarse a cabo; sin embargo, no es obligatorio para los Estados, rasgo que propicia la falta de cumplimiento en diversos contextos.

Sus principios generales son<sup>32</sup>:

- El respeto de la dignidad inherente, la autonomía individual, incluida la libertad de tomar las propias decisiones y la independencia de las personas;

---

<sup>32</sup> Cf. CONAPRED (2007) Protocolo Facultativo de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. México: CONAPRED.



- la no discriminación;
- la participación e inclusión plenas y efectivas en la sociedad;
- el respeto por la diferencia y la aceptación de las personas con discapacidad como parte de la diversidad y la condición humana;
- la igualdad de oportunidades;
- la accesibilidad;
- la igualdad entre el hombre y la mujer;
- el respeto a la evolución de las facultades de los niños y las niñas con discapacidad y el derecho a preservar su identidad.

La generalidad de dichos principios radica en el respeto a las decisiones, valores y capacidades de la persona para hacer uso pleno de ellas con relación a su vida, sin sufrir exclusiones, y que respeta su condición y elimina características que lo coloquen en desventaja para su realización, así se garantiza su cualidad como miembro de la sociedad.

En este sentido, las PcD son sujetos de derechos y partícipes de su propio desarrollo, por lo que el documento fomenta la inclusión de las PcD en el desarrollo de los países firmantes en condiciones de igualdad y equidad, así como en ambientes que eliminan otras formas conexas de discriminación.

Sobre las cualidades obligatorias para los Estados Partes, en el artículo 20, se menciona que deben tomar medidas efectivas para el aseguramiento del goce de movilidad personal con la mayor independencia posible para las PcD. Por otro lado, el artículo 4, sobre las obligaciones generales de Estados Partes, compromete a los Estados a emprender o promover la investigación y el desarrollo, y fomentar la disponibilidad y el uso de nuevas tecnologías. incluidas las tecnologías de la información y las comunicaciones, dispositivos técnicos y tecnologías de apoyo adecuadas para las PcD.

En esta investigación el acceso a la información y a la cultura como disfrute al ocio son elementos primordiales. Independientemente de que no se mencione el ocio como tal, en dicha convención sí se hace referencia al acceso y disfrute de

manifestaciones culturales, al turismo, a la recreación, al arte y al deporte, actividades y ámbitos relacionados con el esparcimiento y el disfrute.

En el marco jurídico internacional general, primero la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* y posteriormente el *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*, reguló diversos aspectos relativos al derecho al ocio. El artículo 24 de la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* menciona que las personas requieren descanso y disfrute de tiempo libre y participar en la vida cultural de su comunidad.

La convención es un instrumento potente para que, tanto personas, como organizaciones no gubernamentales e instituciones hagan referencia a la discapacidad de manera justa modificando de manera lenta, pero puntual la propia definición de discapacidad, así como su significado y representación. Permite también generar políticas en torno a la discapacidad de manera consiente y efectiva a partir de los derechos universales.

#### **1.4 Hacia una ética de la discapacidad**

La discapacidad es un término que se encuentra en continua mutación, construyéndose, por una parte, con las propias PcD que se interpretan y se enuncian y, por otra, con una *normalidad* que también se encuentra construyéndolos y nombrándolos. Estos conflictos discursivos dan cabida a una tensión de interpretaciones y representaciones que se hacen presentes en la construcción del concepto ya que la discapacidad no solo incluye sujetos, sino relaciones.

Apelando a la equidad, que como menciona más arriba la cita de Alain Touraine, implica el pluralismo y la diferencia en contraposición de la igualdad que es una política de homogeneización, que coloca a todos dentro de lo mismo, por tanto, elimina particularidades. Reivindicar aquí la diferencia, no debe estar subordinado a lo idéntico, por el contrario, se debe entender lo diferente sin negación, oposición o contradicción.

Las diferencias existentes en todo individuo social conllevan a ver la

importancia del lenguaje, misma que aquí toma relevancia por la necesidad de superar los binarismos que han acompañado a la concepción de la discapacidad: normal / anormal, sano / enfermo, propio / ajeno, mismidad/otredad. Esta idea de oposición dual recae también en el nosotros y los otros, retomar la filosofía deleuziana que prima la superación de dualismos a través de trazar variaciones entre ellos, invita a centrarnos en el extranjero que pertenece a mi extrañeza

*Lo otro antes de ser mi otro, es decir el opuesto o la negación de mí mismo, es el afuera que no deja de habitarme, de repetirme y alterarme al punto en que yo no tengo ya identidad alguna, de espaciarme, diferenciarme, divergerme, aun cuando en este esparcimiento yo no haya tenido nunca identidad de egoidad alguna, no haya tenido jamás palabra... Diferencia y repetición originarias.<sup>33</sup>*

Eliminar diferencias es eliminar particularidades, la tensión de identidades es vista como complemento y recorre toda una red de significados más profunda que una dualidad. Igualmente, para enfrentar estos dualismos, la diferencia cultural, categoría de Homi K. Bhabha en conjunción con la ética de Emmanuel Lévinas, se hace referencia a primar lo humano antes que a sus objetos y no hablar de la diversidad<sup>34</sup> de lo social o en lo social. Esto permite colocar y reivindicar la diferencia desde la filosofía de Gilles Deleuze ya que ocupa "... *el lugar de lo idéntico y de lo negativo, de la identidad y de la contradicción. Pues la diferencia no implica lo negativo, y no admite ser llevada hasta la contradicción más que en la medida en que se continúe subordinándola a lo idéntico.*"<sup>35</sup>

Hablar de diferencia da lugar a la *no des-diferenciación* por encima de la noción de diversidad que tiene políticas que ocultan un interés sombrío al colocar al *otro* dentro de lo mismo eliminando sus particularidades ya que la diferencia tiene un nivel ontológico que la ve no como opuesto, sino como complemento, respetando la otredad dentro de lo mismo. En este caso se respeta a la persona

---

<sup>33</sup> Mengue, Philippe. *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Las cuarenta. Buenos Aires. 2008. p. 126.

<sup>34</sup> Cf. Bhabha, Homi K. *El lugar de la cultura*. Manantial. Buenos Aires. 2002. pp. 308. Siguiendo a Homi K. Bhabha la idea de diversidad crea una falsa idea de igualdad al ser una norma que limpia. Alertó sobre la existencia de una "norma transparente" que se instala siempre en la diversidad, construida por la sociedad que hospeda a los otros y que crea y supone un falso consenso de igualdad.

<sup>35</sup> Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. p. 15

con discapacidad como un ser corpóreo actuante que responde a una sociedad anómala que le reprocha continuamente su supuesta incompletud que se desprende del prejuicio de la mismidad correcta y normal de la cultura.

La definición de discapacidad, en este apartado, se desprende de la idea de suponer diferencias en unos y no en otros, o sea, un término que no se coloca en la persona, sino también, al ser una categoría política, se coloca en las relaciones. Es un concepto que ha violentado identidades; ha colocado taxonomías en lo humano bajo criterios de normalidad y jerarquías identitarias; y que también se puede aplicar en el ámbito de los museos y de los espacios de representación a los que hace referencia este trabajo y, dentro de los cuales, la primacía de la mirada a controlado los cuerpos y alejado a sectores y grupos sociales.

A los ojos de la normalidad, la falta, el padecimiento, la anomalía, la deficiencia van a constituir la identidad clasificatoria de la persona. Parecería que los cuerpos constituyen su ontología. Aquel grupo, sector o persona que enuncia y que se refiere a algo, coloca y produce el sentido desde una posición que aparentemente no se enuncia a sí mismo, pero que representa su posición cultural y que conlleva a condiciones políticas de representación del otro.

Pensar en una ética que sustente la acción es, en este trabajo, un punto de partida que será discutido con PcD para transformarlo a partir del diálogo de enunciaciones, ya que con su participación, es como se logra el conocimiento en este proyecto, por lo tanto, entender que la eliminación de las diferencias y subsanar los vacíos con la idea de diversidad, que aparentemente sana las cualidades fronterizas con las que se ha visto la discapacidad definida desde los discursos hegemónicos de la normalidad, condicionan no únicamente a PcD, sino también las nociones sobre ellos.

*...en los discursos de las instituciones de la educación especial, es frecuente encontrar la utilización del término diversidad; diversidad en este y en otros contextos~ más amplios, que retrata una estrategia conservadora que contiene, obscurece, el significado político de las diferencias culturales. La ambigüedad -y la hipocresía- con que se piensa y se construye la diversidad genera, como consecuencia, en el mejor de los casos, la aceptación de un cierto pluralismo que se refiere siempre a una norma ideal.*<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Skliar, Carlos. *La invención de la alteridad deficiente desde los significados de la normalidad*-  
<http://apsf.org.ar/images/PDFs/Herramientas/Discapacidad/skliarlainvincindelaalteridaddeficiente.p>

*Personas con diversidad funcional* fue un término acuñado por personas con discapacidad en el *Foro de Vida Independiente* en enero de 2005 en España, en el contexto mexicano la idea de *Personas con Discapacidad* (que proviene del modelo social y el concepto de *persona* en ámbito jurídico y dentro del modelo de Derechos Humanos) se encuentra modificándose y adquiere un significado que responde a las necesidades del contexto.

El paso de un término a otro en tan poco tiempo como la idea de *personas con capacidades diferentes*, mismo que tiene un origen en una campaña electoral presidencial del 2000 del entonces candidato Vicente Fox que recuerda el espíritu asistencialista de las políticas nacionales, oficializa de manera imprudente la idea de la discapacidad, pues, al ser repetida por los medios masivos y bajo los bombardeos propios de una campaña electoral, contribuye a la estigmatización. Este término se adhiere erróneamente en la población y crea representaciones con síntomas estigmáticos de lo que parecería ser lo subhumano. Dichos prejuicios y estereotipos de un estigma<sup>37</sup> dan lugar a discriminaciones, como se mencionó más arriba, que desacreditan al individuo, sea por características visibles o no visibles, incluso la idea de *personas con capacidades diferentes* aún se presenta no únicamente en lo cotidiano, sino también en ámbitos académicos.

La idea de diversidad no enfatiza las particularidades; se enfoca al pluralismo que elimina lingüísticamente y por ende en acción a la diferencia. Eliminar diferencias es eliminar particularidades (la distinción desaparece), es considerar al *otro* como parte de lo propio colocándole el *yo* de manera violenta atentando contra toda característica ontológica de la otredad. Por tanto, la diferencia es y debe seguir siendo plural y llena de multiplicidades que se puedan entretrejer complementándose. Fabricar y explicar al otro es también colocarse en la interpretación que se lleva a cabo.

---

[df.](#) (Consultado el 2 de febrero de 2018)

<sup>37</sup> Goffman (1963) concibe el término estigma para referirse a un signo de imperfección que denota *inferioridad moral* y que el resto de la sociedad debe evitar. Para Goffman, la aplicación del estigma es el resultado de las consideraciones situacionales y de las interacciones sociales entre lo *normal* y lo *anormal*. en Barton, Len. (Comp.). *Discapacidad y sociedad*. Morata, Madrid. 1998. pp.283.

Según Carlos Skliar para comprender la diferencia existen algunos puntos de partida<sup>38</sup>:

- Las diferencias se construyen histórica, social y políticamente.
- No pueden caracterizarse como totalidades fijas, esenciales e inalterables.
- Las diferencias son siempre diferencias.
- No deben ser entendidas como un estado no deseable, impropio o de algo que tarde o temprano volverá a la normalidad.
- Las diferencias, dentro de una cultura, deben ser definidas como diferencias políticas y no, simplemente como diferencias formales, textuales o lingüísticas.
- Las diferencias, aun vistas como totalidades o puestas en relación con otras diferencias, no son fácilmente permeables ni pierden de vista sus propias fronteras.
- La existencia de diferencias es independiente de la autorización, de la aceptación, del respeto o del permiso otorgado desde la normalidad.

El sentido de la diferencia se debe conjugar con el concepto de *alteridad* de Emmanuel Lévinas ya que implica en un inicio la distinción de lo *mismo* y lo *otro*, del *yo* en relación al *otro* y de este en relación al *yo*. Se mantiene una separación entre ambos al no colocarlos dentro de lo mismo. *Alteridad* es aspirar a considerar al *otro* como tal, sin reducirlo al *uno*, dándole al ego la posibilidad de atender al *otro*.

La *no-indiferencia*, por su lado, implica que la aparición de algo nuevo en la conciencia y deja de parecer algo ausente y ajeno a la conciencia. La *no-indiferencia*, en la conciencia del *yo*, es hacer que el *otro*, al ser representado en la

---

<sup>38</sup> Skliar, Carlos. *La invención de la alteridad deficiente desde los significados de la normalidad*. Rubén Vela, *Antología poética* (1982)  
<https://apsf.org.ar/wpcontent/uploads/2010/10/skliarlainvincindelaalteridaddeficiente.pdf>  
(Consultado el 2 de febrero de 2018)

conciencia, se haga presente incluso estando ausente. La ausencia del *otro*, al volcarse en representación, se presentifica y se descentraliza el ser como un único punto de donde se desprendería el *otro*, dándole sentido a la otredad por sí misma y no desde la concepción que el *yo* pueda tener del *otro*. El *yo* ya no sería la única referencia de dónde se parte para conocer la otredad, es posible que la otredad se haga conocer por sí misma.

La no des-diferenciación, para reivindicar la diferencia social, es la no-indiferencia, misma que hace que la conciencia perciba que existe algo más, y este añadido a la conciencia algo diferente a lo que se conoce, es un acto de hacer aparecer lo que en principio no parece que exista. Si la conciencia implica un conocimiento, el detonar una presencia de algo nuevo en la conciencia implica un hacer saber, un pensar al otro.

## Capítulo 2 Ocio como derecho, patrimonio e inclusión

El acceso a la comunicación en su sentido más amplio es el acceso al conocimiento, y eso es de importancia vital para nosotros si no queremos continuar siendo despreciados o protegidos por personas videntes compasivas. No necesitamos piedad ni que nos recuerden que somos vulnerables tenemos que ser tratados como iguales, y la comunicación es el medio por el que podemos conseguirlo.

Louis Braille

### 2.1 Derecho al ocio: consideraciones previas

Las reflexiones en torno al ocio crecieron de forma significativa en las últimas décadas y como resultado su definición se transformó y se colocó como un elemento relativo en el tema de los derechos humanos. Una de las cualidades primordiales que tiene el ocio es que es una experiencia humana, la cual le compete a todas las personas y, la cual ayuda a la autorrealización. Como derecho individual y social, es una manifestación constitutiva de la dignificación de la persona: una de las principales cualidades definitorias, y que debe ser universal como todo derecho humano. Sin embargo, como todo elemento jurídico, debe colocarse en un contexto y es necesario advertir que al binomio ocio-discapacidad se le suman elementos que complejizan aún más el término y su accionar. Esos elementos contextuales colocan al ocio como algo multifactorial y, por lo tanto, a que su disfrute sea o no efectivo.

El sociólogo francés Jofre Dumazedier, uno de los más importantes y primeros estudiosos de este tema, define el ocio como:

*... un conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo puede entregarse libremente, sea para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, después de haber cumplido sus obligaciones profesionales, familiares y sociales<sup>39</sup>*

Esta definición contempla la libertad de ejercer actividades relacionadas con el

---

<sup>39</sup> Dumazedier, Jofre *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Paris, du Seuil. . 1974: pp. 93



entretenimiento y la recreación personal de manera voluntaria sin ningún tipo de imposición o fuera de un carácter individual. La recreación y la libertad son parte primordial del desarrollo en un sujeto, y son posteriores, como se menciona, a un cumplimiento de obligaciones ya definidas con anticipación. Es en este punto, que la idea de ocio acompañada del trabajo y de la definición citada arriba, sugiere que se tiene derecho al ocio si se lleva a cabo el cumplimiento de deberes y obligaciones relacionadas con un ámbito laboral, y es así, como se puede llevar a cabo la actividad ociosa. En una sociedad de consumo, el ocio como supuesto tiempo de libertad, que se experimenta dentro de esta, también está condicionado.

La oferta de los tiempos de libertad está inserta en un ámbito consumista. Por el ejemplo, en el *fordismo*, la clase trabajadora es un punto clave, pues, la invención de los tiempos libres surge para que la actividad consumista se active dentro ellos. Parece que el ocio no es una actividad libre, sino una actividad obligatoria y normada: un elemento esencial en el ciclo de producción. Anterior al *fordismo*, en la Revolución Industrial, se sumaron nuevas tecnologías a la industria para potencializar y acrecentar la producción. Las nuevas maquinarias requerían de personal especializado, y los ritmos redundantes del ámbito fabril repercutieron en los trabajadores, quienes debían tener cuerpos aptos para manejar la redundancia de las maquinarias y así asegurar la producción.

El trabajo que realizaban las PcD en este contexto se relacionaba, principalmente, con oficios, que requerían de otro tipo de destrezas y esfuerzos físicos. Eran profesiones que mantenían tiempos muy distintos a los espacios fabriles. Al llegar las nuevas tecnologías, las fábricas no fueron tolerantes ni con los oficios ni con las PcD. Golpearon su vida profesional y económica, y las colocaron en condición de vulnerabilidad laboral. Los *cuerpos discapacitados* podrían haber alterado la lógica el proceso de producción del capital<sup>40</sup>, lo podían entorpecer y frenar, así que fueron distanciados del ámbito productivo.

Las nuevas tecnologías y las máquinas reestructuran las interpretaciones y validaciones de los cuerpos. Pareciera la que maquinaria utilizada para lograr una

---

<sup>40</sup> Aquí se entiende capital únicamente como el acceso a la riqueza que permite que los sujetos tengan una movilidad social, un estatus y acumulación de dinero que permite el consumo.

mayor producción requiriese de un cuerpo especializado que le diera dirección y control. Los ritmos fabriles dieron origen a ritmos artificiales y redundantes alejados de los movimientos naturales de los oficios. Para hacer eficiente la producción, en este contexto, se requirió de cuerpos *capaces* con cualidades dentro de los parámetros de la normalidad.

La idea progresista no contemplaba a las PcD, quienes fueron alejadas de un entorno productivo y de su derecho al trabajo. El modelo de prescindencia de la discapacidad es un modelo presente en este contexto. Se excluye a las PcD por ser consideradas una carga para la sociedad. Fue más sencillo hacer políticas públicas asistencialistas que hacer adaptaciones en los centros de trabajo y entornos productivos.

Esto atentó contra la vida laboral, económica y por lo tanto personal de las PcD donde lo más importante era sobrevivir a dichas condiciones de vulnerabilidad. Así que el tiempo libre no era un tiempo de recreación, sino un tiempo en pausa por la falta de acceso al ámbito laboral. Las PcD, en dicha lógica, consumían lo necesario, mientras que las clases altas gozaban del disfrute. Thorstein Veblen la llamó la *clase ociosa*<sup>41</sup>, y quienes, además hicieron del ocio una industria. Si se contempla al ocio vinculado al consumo, este último, además de que conlleva satisfacciones, sean materiales o necesidades de desarrollo personal, también coloca a los individuos en posiciones sociales que demarcan diversos status socioeconómicos.

A partir de lo anterior, surgen algunas preguntas: ¿hay industria ociosa para todos los estratos sociales?, ¿los grupos en situación de vulnerabilidad tienen derecho al ocio? o ¿es un tiempo libre condicionado, un tiempo muerto y obstaculizado por falta de ese derecho laboral?, ¿cómo subsanan el tiempo ocioso?, ¿existe un ocio desinteresado, es decir, no lucrativo? La democratización del ocio y derecho a este son totalmente ilusorias si no se entiende el derecho como un elemento que requiere actores que mantengan una acción de los derechos mismos y que gocen de ellos, el derecho que por sí solo no tiene una

---

<sup>41</sup> Cf. Thorstein, Veblen, *Teoría de la clase ociosa*. México. Fondo de Cultura Económica. 1974. pp. 407.

fuerza política si no se ejecuta.

Un factor importante con el tema del ocio es la necesidad de distanciarlo de la idea de tiempo libre. Esto es primordial para contemplar las distintas temporalidades y características de ambos para saber cómo es que se viven. Es necesario destacar que las actividades realizadas por una persona en su tiempo libre no necesariamente implican un tiempo ocioso, ya que este último requiere de tener un impacto en la persona a un nivel psíquico integral.

*El ocio y el tiempo libre viven en dos mundos diferentes. Nos hemos acostumbrado a pensar que son lo mismo, pero todo el mundo puede tener tiempo libre, y no todos pueden tener ocio. El tiempo libre es una idea de la democracia realizable; el ocio no es totalmente realizable, y, por tanto, es un ideal y no sólo una idea. El tiempo libre se refiere a una forma determinada de calcular una determinada clase de tiempo; el ocio es una forma de ser, una condición del hombre, que pocos desean y menos alcanzan<sup>42</sup>.*

El ocio, considerado un derecho individual y universal, es un término que apoya la dignificación de las personas. Pero ¿qué pasa con el ocio en relación con las PcD? En el artículo 27 sobre el trabajo y empleo de la *Convención sobre los Derechos para Personas con Discapacidad* se menciona que se tienen derecho a trabajar en igualdad de condiciones. Dicha demanda, en muchas ocasiones, no se lleva a cabo dentro de las empresas y no existen sanciones claras para aquellas que no crean dichas condiciones de igualdad laboral, por lo tanto, este derecho es concebido como sugerente y no obligante.

La actividad ociosa, como menciona Trilla Berner<sup>43</sup>, es una ocupación autotélica<sup>44</sup> y autónoma; sin embargo, los tiempos que se estipulan para el ocio no son proporcionales a los tiempos del trabajo, son por mucho inferiores. Se requeriría de mucho más tiempo para recuperación de las condiciones, tanto

---

<sup>42</sup> Cf. Grazia, Sebastián. *Tiempo, Trabajo y ocio*. Tecnós. Madrid. 1966. pp. 459.

<sup>43</sup> Cf. Trilla Bernet, J. *Revisión de los conceptos de tiempo libre y ocio. El caso infantil*. Infancia y sociedad, Infancia y Sociedad: Revista de estudios, ISSN 1131-5954, N°. 8 (MAR-ABR), 1991, págs. 17-32.

<sup>44</sup> La palabra autotélico procede de dos raíces del griego, αὐτός, αὐτή, αὐτόν (pr. aytós, ayté, aytón) en sí mismo y τέλος, τέλους (pr. télos, télus) con el significado de fin, conclusión. A esos dos lexemas se le añade -ικός (pr. -ikos) que significa relativo a. Puede considerarse entonces como el concepto etimológico de este vocablo es relativo al fin o conclusión por sí misma.

mentales como corporales para proseguir con una vida laboral.

Cuenca Cabeza profundiza sobre el ocio como una actividad de la experiencia humana autotélica<sup>45</sup>, la cual es totalmente individual. Es una acción que en sí misma encuentra su justificación y mantiene tres aspectos esenciales: la libre elección, ser un fin en sí mismo y provocar una sensación gratificante. Por lo tanto, el ocio es una actividad específica del desarrollo y de la autorrealización; es un derecho y es parte de la calidad de una vida digna, y cuyos elementos se encuentran en continua condición de vulnerabilidad para las PcD.

## **2.2 Nociones institucionales sobre el ocio, cultura y patrimonio: la WLRA, Derechos Humanos y la UNESCO**

La noción institucional sobre el ocio a la que se hará referencia en este apartado se formula dentro de un organismo oficial, que mantiene relaciones formales con la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la cual nos señala los postulados históricos para comprenderla. Este organismo es *la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (WLRA World Leisure & Recreation Association* por sus siglas en inglés), que se dedica a la investigación y al estudio de las condiciones, que permiten que el ocio sea un instrumento para mejorar el estilo de vida y el bienestar colectivo e individual.

Este organismo adoptó en mayo de 1970 en Ginebra, Suiza, la *Carta del Ocio*<sup>46</sup>, cuyo documento estuvo en revisión en el *Seminario de la II Conferencia Internacional de Liderazgo y Recreación y Tiempo Libre* llevada a cabo en San Juan de Puerto Rico en el mes de octubre de 1979. Posteriormente, en 1981, fue revisado y perfeccionado en el XXV Encuentro Anual de la WRLA, en Twannberg, Suiza. En noviembre de ese mismo año, se concretó la actual versión de la carta, que en su artículo 1 menciona que:

---

<sup>45</sup> Cuenca Cabeza, Manuel. (Coord.) Aproximación Multidisciplinar a los Estudios del Ocio. Documentos de Estudios de ocio, Núm. 31. Universidad de Deusto Bilbao.

<sup>46</sup> Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo libre y ocio, <http://www.redcreacion.org/documentos/cartaocio.html> (consultada el 29 de mayo de 2018).

*El ocio es un derecho básico del ser humano. Se sobreentiende, por eso, que los gobernantes tienen la obligación de reconocer y proteger tal derecho y los ciudadanos de respetar el derecho de los demás. Por lo tanto, este derecho no puede ser negado a nadie por cualquier motivo, credo, raza, sexo, religión, incapacidad física o condición económica.*

En agosto de 1993, el Seminario Internacional de WLRA sobre Educación del Ocio se reunió en Jerusalén, Israel, donde se propuso la *Carta sobre Educación y Ocio* para conseguir *ocio para todos*. En este documento se menciona la idea de libertad de elección de opciones con relación a los elementos del ocio que proporciona satisfacción personal, renovación y placer. En 1994 se publica dicha carta y definen los conceptos elementales del ocio actual:

*1. El ocio se refiere a un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividad amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual.*

*2. El ocio es un recurso importante para el desarrollo personal, social y económico y es un aspecto de la calidad de vida. El ocio es también una industria cultural que crea empleo, bienes y servicios. Los factores políticos, económicos, sociales, culturales y medio ambientales aumentan o dificultan el ocio.*

*3. El ocio fomenta una buena salud general y un bienestar al ofrecer variadas oportunidades que permiten a individuos y grupos seleccionar actividades y experiencias que se ajustan a sus propias necesidades, intereses y preferencias. Las personas consiguen su máximo potencial de ocio cuando participan en las decisiones que determinan las condiciones de su ocio.*

*4. El ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo y la salud, y nadie debe ser privado de él por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.*

*5. El desarrollo del ocio se facilita garantizando las condiciones básicas de vida, tales como seguridad, cobijo, comida, ingresos, educación, recursos sostenibles, equidad y justicia social.*

*6. Las sociedades son complejas y están interrelacionadas y el ocio no puede desligarse de otros objetivos vitales. Para conseguir un estado de bienestar físico, mental y social, un individuo o grupo debe identificar y lograr aspiraciones, satisfacer necesidades e interactuar de forma positiva con el entorno. Por tanto, se entiende el ocio como recurso para aumentar la calidad de vida.*

*7. Muchas sociedades se caracterizan por un incremento de la insatisfacción, el*

*estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física, la falta de creatividad y la alienación en el día a día de las personas. Todas estas características pueden ser aliviadas mediante conductas de ocio.*

*8. Las sociedades del mundo están experimentando profundas transformaciones económicas y sociales, las cuales producen cambios significativos en la cantidad y pauta de tiempo libre disponibles a lo largo de la vida de los individuos. Estas tendencias tendrán implicaciones directas sobre varias actividades de ocio, a su vez, influirán en la demanda y oferta de bienes y servicios de ocio.<sup>47</sup>*

Los estatutos sobre el ocio, anteriormente, mencionados hacen hincapié en el ocio como derecho humano, y por ende universal, que recorre los ámbitos personales y subjetivos, así como sociales. También advierte sobre los cambios económicos y sociales que se llevan a cabo en la sociedad. A partir de lo dicho, es necesario destacar que en el estatuto 5 se menciona que el ocio es facilitado al garantizar las condiciones básicas de vida. Las PcD son un sector social que ha sido excluido del ámbito del ocio y de sus diversas ofertas, ya que sus condiciones básicas de vida se encuentran, muchas veces, en situación de vulnerabilidad.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos contiene también elementos relacionados con el ocio. En el artículo 24 se menciona el derecho al descanso y goce del tiempo libre, que es una limitación razonable de la duración del trabajo y de vacaciones periódicas pagadas. Por otro lado, el artículo 27, estipula que las personas tienen derecho a participar en la vida cultural de su comunidad y al goce de las artes.

Es necesario recalcar que los derechos humanos se clasifican en categorías y se mencionan tres grupos de derechos: *derechos civiles y políticos* (derechos de primera generación), los cuales son fundamentales o individuales, *derechos económicos, sociales y culturales* (derechos de segunda generación) mismos que son derechos sociales y *derechos de los pueblos* (derechos de tercera generación). Este orden no implica una jerarquía, únicamente hacen una

---

<sup>47</sup> Traducción de Yolanda Lázaro Fernández de: WLRA (World Leisure And Recreation Association), «International Charter for Leisure Education», en *ELRA* (European Leisure and Recreation Association). Summer, 1994, pp. 13-16. <http://www.asociacionotium.org/wp-content/uploads/2017/01/carta-de-la-educacion-del-ocio.pdf> (consultada el 29 de mayo de 2018).

diferenciación histórica.

Los que competen a este apartado son los derechos de segunda generación o derechos económicos sociales y culturales. Dichos derechos, tienen como fin el garantizar un bienestar económico a través del acceso al trabajo, a una educación y a la cultura misma. Estos derechos sociales incluyen el derecho al trabajo, derecho a crear una empresa, libertad sindical, derecho a una vivienda, derechos a la recreación y ocio y a la participación de la vida cultural.

Dentro del artículo 30 sobre la Participación en la Vida Cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad se consagra que:

*... el derecho de estas personas al ocio al reconocer su derecho a participar en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte. La Convención regula de forma separada, por un lado, la participación en la vida cultural, y por otro, el deporte, las actividades recreativas y el esparcimiento, incluyendo entre estos conceptos las actividades turísticas<sup>48</sup>.*

Por lo tanto, el ocio no debe ser un privilegio de grupos sociales y, como se ha mencionado, es un derecho que parte del hecho de ser humano y repercute en su formación continua y permanente, orientada al crecimiento cultural. La participación en la vida cultural conlleva al reconocimiento de un sentido de pertenencia, y a la concreción de una identidad elemental en todo individuo.

En dicho artículo se establece que los estados partes reconocen el derecho de las PcD en igualdad de condiciones sobre la vida cultural y aseguran que:

- *Tengan acceso a material cultural en formatos accesibles;*
- *tengan acceso a programas de televisión, películas, teatro y a otras actividades culturales en formatos accesibles;*
- *tengan acceso a lugares en donde se ofrezcan representaciones o servicios culturales tales como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, tengan acceso a monumentos y lugares de importancia*

---

<sup>48</sup> Biel Portero, Israel. *Los Derechos Humanos de las personas con discapacidad*. Tirant lo Blanch. Valencia, 2011. pp 493.

*cultural nacional.*<sup>49</sup>

Por otro lado, la postura de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) propone en el artículo 1 del Acta de Londres (aprobada el 16 de noviembre de 1945), “... *contribuir a la paz y a la seguridad estrechando, mediante la educación, la ciencia y la cultura, la colaboración entre las naciones, a fin de asegurar el respeto universal a la justicia, a la ley, a los derechos humanos y a las libertades fundamentales*”. La UNESCO, a partir de los años 70`s, comienza a centrarse en la cultura como un rasgo elemental para el desarrollo de los individuos y las sociedades. El abordar el derecho a la cultura y la preservación cultural de la humanidad implica el respeto a la cultura como un elemento de identidad; relaciona la cultura y la tecnología para fomentar el acceso gratuito; y universal, así como a la información de dominio público.

Lo anterior se refleja en la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural del 2 de noviembre de 2001 sobre la Diversidad Cultural y Derechos Humanos.

#### ***Artículo 4 – Los derechos humanos, garantes de la diversidad cultural***

*La defensa de la diversidad cultural es un imperativo ético, inseparable del respeto de la dignidad de la persona humana. Ella supone el compromiso de respetar los derechos humanos y las libertades fundamentales, en particular los derechos de las personas que pertenecen a minorías y los de los pueblos indígenas. Nadie puede invocar la diversidad cultural para vulnerar los derechos humanos garantizados por el derecho internacional, ni para limitar su alcance.*

#### ***Artículo 5 – Los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural***

*Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como los definen el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y los Artículos 13 y 15 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Toda persona debe tener la posibilidad de expresarse, crear y difundir sus obras en la lengua que desee y en particular en su lengua materna; toda persona tiene derecho a una educación y una formación de calidad que respeten plenamente su identidad cultural; toda persona*

---

<sup>49</sup> Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.  
<http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> (consultada el 1 de enero de 2018)



*debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.*

**Artículo 6 – Hacia una diversidad cultural accesible a todos**

*Al tiempo que se garantiza la libre circulación de las ideas mediante la palabra y la imagen, hay que velar por que todas las culturas puedan expresarse y darse a conocer. La libertad de expresión, el pluralismo de los medios de comunicación, el plurilingüismo, la igualdad de acceso a las expresiones artísticas, al saber científico y tecnológico -comprendida su presentación en forma electrónica- y la posibilidad, para todas las culturas, de estar presentes en los medios de expresión y de difusión, son los garantes de la diversidad cultural.<sup>50</sup>*

Para la UNESCO, la diversidad cultural es considerada patrimonio cultural de la humanidad, mismo que da origen a la declaración antes mencionada, y que se enfoca en la creación de políticas culturales, sean nacionales o internacionales. La diversidad cultural acarrea problemas con relación a las diferentes identidades culturales. La UNESCO aboga a favor de la globalización como un factor primordial en la diversidad cultural. La globalización es un concepto mielgo de comunicación, apertura y préstamos socioculturales. Este concepto es dinámico y parte de la utopía de un capitalismo democrático que se implantó y dio paso a mayores desigualdades, y favoreció a un mercado global. La diversidad bajo la lógica de la globalización conlleva a un falso consenso de igualdad.

Anthony Giddens<sup>51</sup> concibe la globalización como un proceso político, económico, tecnológico y cultural, cuyos elementos no mantienen un crecimiento similar en los diferentes contextos; no son uniformes y conllevan a las llamadas brechas digitales<sup>52</sup>. La globalización conecta, pero no vincula. Al ser un proceso

---

<sup>50</sup> Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural [http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) (consultada el 9 de mayo de 2018).

<sup>51</sup> Cf. Giddens, Anthony. *Un mundo desbocado*. Madrid. Taurus. 2000. pp. 117.

<sup>52</sup> Se utiliza el término brecha digital que engloba tres principales brechas multifactoriales que hacen mención a las desigualdades nacidas del acceso a las nuevas tecnologías. La primera es la brecha generacional, misma que coloca a las personas mayores en situación de vulnerabilidad en relación a las nuevas tecnologías sea por su falta de necesidad en su uso, costes de adquisición, etc. La brecha social y cultural por el acceso a la Red y a la tecnología misma, que en el caso de personas con discapacidad repercute en el acceso a la información. Reducción de costes, tecnologías bien adaptadas, ayudaría a superar algunas de las discapacidades sociales, físicas, psicológicas o cognitivas asociadas con el envejecimiento o retrasar su aparición.

político, existen actores que tienen una fuerza política con mayor injerencia. El discurso político que se mantiene, es aquel, que con mayor fuerza, acciona políticamente creando un intersticio de actores, conflictos, contextos y recursos que influyen en una desigualdad cultural. Las identidades culturales no hegemónicas se pierden o se invisibilizan por las acciones políticas dominantes, la diversidad cultural no es únicamente por préstamos y apropiaciones, también por intrusiones.

Volviendo a la idea de diversidad cultural como patrimonio de la humanidad, es necesario definir qué es patrimonio cultural. La Unesco celebró su 17a reunión en París la Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural el 16 de noviembre de 1972 donde considera patrimonio cultural:

- *los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumental, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,*
- *los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,*
- *los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.<sup>53</sup>*

El patrimonio cultural, sea material o inmaterial, es una manifestación producto de lo humano y es un continente de prácticas, saberes y representaciones colectivas que son parte acompañante de la identidad<sup>54</sup>, y son referentes históricos, y herencia testimonial de la sociedad.

Por otro lado, para poder hablar sobre el acceso a la cultura, se requiere de una definición de cultura. Según Marvin Harris, la cultura es el conjunto de

---

<sup>53</sup> UNESCO, Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural, 1972, en (<http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf> (última actualización: 21/04/2011).

<sup>54</sup> Cf. Millán, Saúl. *Cultura y patrimonio intangible: contribuciones de la antropología* en Patrimonio Cultural y Turismo. Cuadernos 9 patrimonio oral e inmaterial, CONACULTA, México, 2004, p. 59.

conocimientos de las tradiciones y los estilos de vida, que se adquieren socialmente, incluyendo sus modos de pensar<sup>55</sup>. Dicha definición coincide con que piensa Edward Burnett Tylor, quien menciona que *La cultura... es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad.*<sup>56</sup> Esta definición no restringe al término, únicamente, a un entramado sígnico mental para actuar y hablar, tampoco restringe las reglas del comportamiento de los individuos en sociedad, pero conlleva a pensar que los sujetos se construyen a partir de lo colectivo.

Si se entiende sociedad como un grupo de personas que comparten creencias (un espacio común y que dependen unos de otros), la importancia del derecho a la cultura y a la participación de los individuos en ella son primordial para la formación de la identidad de los individuos. Los elementos materiales culturales son el reflejo de un pensamiento que contiene una memoria y, la cual custodia la historia social. La importancia de la accesibilidad en el derecho se desprende de ese disfrute a lo social y lo cultural, sea de manera individual sea colectiva.

### **2.3 Accesibilidad, inclusión y movilidad hacia los recursos de patrimonio cultural**

Como se mencionó en el apartado anterior, en el artículo 30 sobre la *Participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte* de la *Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad* se dice que las personas deben tener acceso al material cultural en formatos accesibles, así como también tener acceso a lugares de representación y a los servicios culturales (museos, zonas arqueológicas, teatros, cines, etc.). Los derechos humanos, los derechos culturales y la accesibilidad, como derecho llave, se deben colocar en interrelación para que el derecho al ocio sea efectivo.

---

<sup>55</sup> Cf. Harris, Marvin. Antropología cultural. Alianza. Madrid. 1996.

<sup>56</sup> *Ibíd.*, p.p. 20-21

Participar en el ámbito sociocultural es un elemento clave para poder llevar a cabo la eliminación de las diversas discriminaciones y lograr que todos mantengan los mismos derechos. Si se menciona que la participación plena en la vida cultural es un derecho, se sustenta que la propia comunidad, el estado y las instituciones deben velar por la satisfacción de este derecho, así como de las necesidades de todos sus miembros, lo que conllevará a que exista el respeto a las diferencias.

David Mank menciona que existen tres elementos<sup>57</sup> para que la inclusión se procese. Se requiere de inicio, una *presencia* (primer elemento) en la sociedad, después, el estar presente implica *participar* (*segundo elemento*) en ella y, por último, desarrollar las potencialidades (tercer elemento) dentro de la comunidad, el cual va aunado a un desarrollo personal, un elemento constitutivo del tiempo ocioso. Por ende, se requiere de la participación no sólo en las relaciones interpersonales, sino en el acceder a los espacios y a la comunicación.

Se entenderá inclusión como:

*... el principio que garantiza responder a las necesidades (físicas, comunicativas y sociales) de cada persona en los mismos equipamientos y con los mismos servicios y recursos que los utilizados con el resto de la población. Es patente que aún queda mucho por hacer: concebir de forma positiva la diferencia, avanzar en el logro de una accesibilidad universal, y desarrollar una gestión inclusiva en el ámbito del ocio que garantice una oferta de ocio comunitaria en la que puedan participar personas con necesidades diversas*<sup>58</sup>.

La idea de inclusión acarrea otras problemáticas, por ejemplo, podría caer en ser una invitación ficticia al integrarse a una supuesta normalidad hegemónica, que nulifica los problemas reales y las relaciones con respecto a las diferencias. La inclusión genera jerarquías sociales, las más altas pretenden siempre incluir a los demás, ya que poseen un poder aparente sobre la identidad del otro que, supuestamente, requiere de ser incluido.

---

<sup>57</sup> Mank, David. (2000). *Inclusión, cambio organizacional, planificación centrada en la persona y apoyos naturales*. en Integra vol. 3, no 8, mayo, 1-4.

<sup>58</sup> Madariaga Ortuzar, Aurora. *Ocio y discapacidad: el reto de la inclusión*, en [http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto\\_Aurora\\_Madariaga.pdf](http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto_Aurora_Madariaga.pdf) (consultada el 28 de mayo de 2018).

Las PcD, con respecto al ocio, no requieren de dicha inclusión, porque incluir implica nulificar esas diferencias sociales y hacerlos lo más *yo* posible. Para evitarlo se debería enfatizar en reivindicar las relaciones y las referencias que se hacen ante y con el otro. Aquí, no se niega una revisión crítica para la creación de condiciones que conlleven al disfrute de todo ámbito sociocultural, no únicamente del ocio, sino de un trabajo en conjunto que implica que los derechos se pueden ejercer y exigir en equidad y replantear los mecanismos de inclusión e incluso de un cambio conceptual sobre lo que es incluir, ya que la idea de igualdad e inclusión implicaría aceptar que la *normalidad* existe y es el ideal que debería seguirse. La respuesta está tal vez en lo referencial y participativo que conlleven a apropiaciones por parte de las personas sobre los proyectos.

Conforme al tema que nos compete en este trabajo (que son los espacios de representación), la accesibilidad no implica, únicamente, la eliminación de barreras relacionadas con la arquitectura o la disposición espacial, pues, el acceso a un espacio no solamente implica hacer arquitecturas accesibles, sino que hay que propiciar un espacio que se comprenda, se viva, se lea y se experimente. Por lo tanto movilidad y accesibilidad tienen elementos particulares que deben tomarse en cuenta en los espacios de representación:

*... la movilidad personal se refiere a las medidas de apoyo a la persona para favorecer su movimiento y desplazamiento, la accesibilidad viene referida aquellas medidas dirigidas a facilitar el acceso de las personas al entorno físico, la información o los transportes. Esto es, la movilidad personal se centra en el individuo y la accesibilidad en su entorno. Esta importante diferencia llevó a los Estados, durante el proceso negociador de la Convención, a descartar la incorporación de los enunciados sobre movilidad personal en el artículo dedicado a la accesibilidad, y a dedicar artículos separados e independientes para ambos derechos.<sup>59</sup>*

De manera que, es necesario tomar en cuenta que un soporte accesible no es siempre un soporte inclusivo, ya que los soportes creados para PcD se generan a partir de formas sensorperceptivas particulares que no pueden ser, muchas veces, comprendidas o utilizadas por todas las personas. Esto nos hace reflexionar que la

---

<sup>59</sup> Cf. Informe anual de 2006 de la Disability Monitor Initiative, “Free Movement of People with Disabilities in South East Europe: v Inaccessible Right?” en [http://www.disabilitymonitor-see.org/documents/dmi2\\_eng/dmrII\\_webeng.pdf](http://www.disabilitymonitor-see.org/documents/dmi2_eng/dmrII_webeng.pdf)

museología<sup>60</sup> contemporánea requiere de una postura política con relación a la discapacidad para generar museografías accesibles y evitar así una discapacidad cultural.

#### **2.4 Espacios de representación patrimonial. Hacia la puesta en valor del patrimonio cultural. Espacios de ocio para el disfrute de un derecho**

El Consejo Internacional de Museos (por sus siglas en inglés International Council of Museums ICOM), con sede en Francia, es una organización no gubernamental (ONG) internacional de museos y profesionales encargada de la dirección, de la conservación, del mantenimiento y de la comunicación del patrimonio natural y cultural del mundo, tanto tangible como intangible.

Dicho organismo fue creado en el año de 1946 y, formalmente, se relaciona con la UNESCO. En la actualidad, el ICOM mantiene un número de 26 000 miembros en más de 100 países, mismos que participan en la promoción de los museos a través de convenciones nacionales, regionales y de nivel internacional. El ICOM se centra en actividades relacionadas con la profesionalización de los museos; acuerda y divulga, entre otras cosas, los conceptos básicos sobre la labor museística, la formación profesional en el ámbito de museos, la ética, la preservación y la difusión de bienes patrimoniales<sup>61</sup>.

En la 21a conferencia general llevada a cabo en Vienna, Austria, en el año de 2007, se acordó la definición de museo de la siguiente manera: *El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, difunde y exhibe el patrimonio tangible e intangible del hombre y su entorno con fines educativos, de estudio y el deleite.*<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> La museología es concebida como la teoría del museo como espacio social mientras que la museografía es la práctica del museo, misma que es guiada por los planteamientos teóricos y hace referencia a la recepción/percepción del elemento museográfico. El hacer museográfico mantiene criterios y normas para la representación coherente, puede concebirse como la escritura visual del museo que hace de los objetos un texto.

<sup>61</sup> ICOM, ¿Qué es el ICOM? en <http://www.icom-ce.org/contenidos09.php?id=27> (consultada el 28 de mayo de 2018).

<sup>62</sup> ICOM, Museum Definition en <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> consultada el

Los museos y espacios de representación al aire libre, como lo son las zonas arqueológicas, dependen de instituciones culturales y tienen la responsabilidad social de la conservación y difusión de un patrimonio cultural que le pertenece a todos, por lo tanto, deben facilitar un acceso interpretativo y físico a sus espacios, es decir, que como instituciones culturales deben hacer valer los derechos humanos y velar por el disfrute de la cultura y el patrimonio.

La manera en que se custodia, se presenta y se representa al patrimonio en estos espacios mantiene una estructura discursiva que legitima un pasado seleccionado, y que ha privilegiado el informar al público a través de un discurso hegemónico y lineal que no toma en cuenta las distintas necesidades del público y las distintas formas de vivir estos espacios, lo que da cabida a una barrera cultural entre el público y el patrimonio.

Los museos son espacios que reconstruyen identidad y crean una memoria que parecería se comparte colectivamente, pero resulta no ser así, pues no todos tienen acceso a él. La manera de representar los discursos puede ser el punto clave para crear otra forma de apreciar lo humano y su memoria dentro de una institución que se encarga de ello. La memoria colectiva, colocada en estos espacios, se vuelca imagen, pero para tener acceso debe descentralizar la mirada y volcarla hacia la experiencia.

La hegemonía de la mirada, que dentro de los espacios de representación, controla el cuerpo y la mirada, ha servido para la exclusión silenciosa de un público que tiene derecho a acceder a dichos lugares. El paradigma óptico ha sido imperante y ha excluido a algunos sectores de la sociedad. Es por ello que las barreras, tanto intelectuales y emocionales, deben ser eliminadas en conjunto con las PcD, que guíen el diseño de los soportes y aplicaciones que ellos mismos utilizarán, ya que ellos son los expertos de sus propias necesidades.

Dentro de la evolución social que ha sufrido la discapacidad, dichos

---

28 de mayo de 2018: *A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.* La traducción es mía.

espacios han deambulado históricamente entre la exclusión, la segregación, la integración e inclusión, así que aún esta tradición se observa en muchos espacios y no se ha podido romper con esa cadena de discapacidad. Si bien existen grandes ejemplos que demuestran que se ha rebasado y subsanando esa tradición discapacitante, es posible observar que son contados los ejemplos y, los cuales se centran en desobstaculizar el espacio, más que los contenidos y los discursos museológicos y las infraestructuras interpretativas.

La puesta en valor del patrimonio cultural, específicamente, el de las zonas arqueológicas es una de las tareas primordiales que mantienen las instancias museísticas, las cuales se enfocan en la conservación del patrimonio, pero esta no sirve de nada, sino es posible comprenderlo ni disfrutar de él al colocar en un circuito interpretativo esos valores del patrimonio. Víctor Manuel López-Menchero, en el libro *Manual para la puesta en valor del patrimonio al aire libre*<sup>63</sup>, menciona que el patrimonio arqueológico contiene valores socioculturales y valores económicos que se complejizan como recurso. Los valores culturales son subjetivos y dependen del juicio de las personas:

- *EL VALOR HISTÓRICO. Los vestigios arqueológicos constituyen un documento histórico de incalculable valor para el estudio de las sociedades humanas del pasado.*
- *EL VALOR CULTURAL/SIMBÓLICO. Todo patrimonio lo es en tanto en cuanto tiene un valor cultural que le otorga un significado propio y único.*
- *EL VALOR SOCIAL. El patrimonio arqueológico en muchas ocasiones permite o facilita las conexiones o redes sociales, entendidas estas en un sentido amplio. Su vinculación con un espacio físico concreto, con un <<territorio>>, sirve para reforzar la cohesión social, la identidad comunitaria o sencillamente el sentimiento de pertenencia a un grupo social.*
- *EL VALOR ESTÉTICO. Contemplación, gusto disfrute”*

Mientras que los valores económicos:

- *EL VALOR DE USO O MERCADO. Valor monetario. El pago por entrada.*

---

<sup>63</sup> López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. pp 127.



- *EL VALOR DE NO USO O DE NO MERCADO. La lógica del valor de no mercado se sustenta en la existencia de tres valores aún a su vez guardan una estrecha relación con los valores socioculturales.*
- *EL VALOR DE EXISTENCIA: aunque no se visite directamente un yacimiento, se considera importante la conservación del patrimonio y su puesta en valor.*
- *EL VALOR DE OPCIÓN: se sustenta en el deseo de preservar y poner en valor un lugar ante la posibilidad u opción de visitar ese lugar en el futuro.*
- *EL VALOR DE LEGADO: se sustenta en el deseo de legar o transmitir a las generaciones venideras el patrimonio arqueológico heredado.<sup>64</sup>*

Gran número de espacios de representación al aire libre en México no cuentan con sistemas que faciliten el acceso a sus contenidos. La labor de cubrir las necesidades de discapacidades auditivas, visuales, físicas o cognitivas se ha quedado en muchas zonas arqueológicas como simples adaptaciones al espacio, pero no al discurso museológico para su interpretación.

Este proyecto al centrarse en la discapacidad visual implica conocer la forma sensorial y entender que los sentidos no navegan por separado, sino que se encuentran en continuo intercambio de efectos. Para que se lleve a cabo esa puesta en valor, y que las PcDVi tengan acceso a él, es necesario conocer a un público con discapacidad antes de generar museográficas que no tomen en cuenta estas formas sensoriales y que por lo mismo la puesta en valor muchas veces no se logre.

## **2.5 Retos de los sitios arqueológicos como espacios de ocio**

El oclarcentrismo de los espacios de representación al aire libre excluyen a las PcD. Sin duda se han realizado ejercicios para la adaptación de los espacios con el fin de hacerlos accesibles, pero no se han realizado ejercicios para un acceso al lenguaje, a la información e interpretación de las exposiciones. Los soportes museográficos se mantienen centrados en lo visual, diseñados desde ella y para ella. Dichas problemáticas en relación con la no accesibilidad y a la exclusión en

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, pp. 16-17

estos espacios se busca subsanar con la propuesta del *Decálogo de la accesibilidad e inclusión en el patrimonio* del *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*. De este decálogo sólo se retomarán tres puntos que acompañan el espíritu de esta investigación:

2. *Conseguir la máxima autonomía posible de todos los usuarios. En el caso de personas con discapacidad, tener en cuenta tanto las motrices como las orgánicas, sensoriales, intelectuales y psíquicas.*

4. *La buena voluntad no es suficiente; es necesario acceder al conocimiento y estar al tanto de las últimas novedades sobre accesibilidad y diseño para todos; utilizar la normativa y los estándares vigentes en cada momento; aplicar a cada servicio o equipamiento las soluciones más rigurosas, eficaces, sostenibles, inclusivas y compatibles con la conservación del patrimonio; y evaluar nuestra oferta. En esta evaluación **nos pueden ayudar evaluadores profesionales, así como la participación de usuarios, asociaciones, profesionales y líderes con discapacidad, para conocer las expectativas y deseos de cada colectivo y poder así determinar sus necesidades**<sup>65</sup> [...]*

10. *Inclusión significa integración, por tanto hay que procurar crear espacios, montajes, servicios y actividades museísticas no específicos para personas con limitaciones funcionales, sino **diseñar pensando desde el primer momento que todas las personas, independientemente de sus características (diferentes edades, capacidades, culturas, intereses o grupos sociales) puedan disfrutar y participar en el patrimonio cultural y natural con igualdad de oportunidades**; y no dejando la cuestión para el final, como un extra, un añadido o como algo puntual, secundario o accesorio. Para ello hay que entender que la diversidad enriquece la sociedad, y **plantear el museo como un punto de encuentro donde todas las personas pueden recibir y aportar**. Es más útil un cierto grado de empatía y capacidad de ponerse en el lugar de cualquier persona, que una actitud paternalista o compasiva. La accesibilidad mediante el diseño para todos puede aplicarse, generalmente, de manera desapercibida y con bajo coste.*<sup>66</sup>

Estos tres puntos hacen referencia a elementos contenidos en la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la cual hace mención al respeto a la dignidad, a una autonomía individual, así como la independencia y libertad de las personas. Por otro lado, en el punto 10 del decálogo citado se menciona el uso del diseño para todos, también llamado

---

<sup>65</sup> Las negritas son mías.

<sup>66</sup> Espinoza Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (editores científicos). *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*. TREA. Gijón. 2013. pp. 273-274.

diseño universal, como un campo de acción que satisfaga las necesidades de las PcD. Para ello se debe conocer al visitante, sus capacidades y atender su lenguaje, sus necesidades, conocimientos, adaptación y disfrute para una satisfacción personal ya que pensar en subsanar las barreras de manera universal (como pretende el diseño que incluye a todas las personas, es utópico), sino se consideran las distintas particularidades. Cada discapacidad requiere de un tratamiento distinto que el diseño, sin la integración de otras disciplinas y de las personas como expertas en sus necesidades, no logra conocer. Este proyecto al conocer una forma ciega de sensopercepción podría ser una alternativa que permita explorar otras discapacidades.

Los equipamientos y soportes museográficos suelen ser, fundamentalmente, visuales, esto excluye inmediatamente a las PcDVi, que requieren incluso de otros tiempos sensoriales para la reconstrucción subjetiva del patrimonio. Se debe lograr una accesibilidad real, reestructurando los contenidos discursivos e ideando formas no tradicionales de representarlos. Para lograr una accesibilidad dentro de las zonas arqueológicas, por sus cualidades patrimoniales, no es posible realizar modificaciones arquitectónicas invasivas por cuestiones de conservación; sin embargo, sí se pueden realizar adaptaciones o ajustes para facilitar el acceso.

Una de las premisas de estos espacios debe centrarse en brindar una experiencia sensible con relación al patrimonio, que podría favorecer su puesta en valor y su disfrute. La gran ventaja de un espacio de representación al aire libre o de una zona arqueológica, en contraposición a una sala de museo, es que una zona arqueológica es un espacio que fue habitado y no una sala de museo que tiene, intenciones y finalidades distintas, es decir, que mantiene un discurso creado alrededor de los objetos y los montajes para hacer referencia al discurso que se mantiene dentro de una exposición.

Las vivencias de dichos espacios de representación real pueden ser rememoradas o presentificadas con base en otros sentidos, más allá de la visión. El objeto arqueológico a diferencia del objeto artístico, no habla por sí mismo, por lo que deben de hacerse procesos de mediación, de inferencia y de interpretación

para dotarlos de sentido. El objeto arqueológico tiene la impronta de lo humano, así que la historia de vida del propio objeto puede darse a conocer de muchas formas alejadas de la museografía tradicional que sólo exhibe piezas sin dotarlas de sentido.

Estos espacios patrimoniales estuvieron llenos de fragancias y hedores generados en la vida cotidiana, lo cual demuestra que el olfato está anclado a la cultura. La música y la danza sujetan al patrimonio con la cultura musical y con la cualidad mágica-religiosa de dichos espacios. También explotar el sabor a través de degustaciones de gastronomía prehispánica invita a trabajar los sentidos centrándose así, no únicamente en un patrimonio cultural material, sino también inmaterial y natural. Estos son elementos poco trabajados en los espacios de representación, precisamente, por la idea de que la contemplación se da a partir, solo de la mirada. Descentralizar la contemplación y enfocarla hacia una experiencia sensible del público percipiente y no ya al visitante pasivo es necesaria para llevar a cabo una participación en la experiencia del espacio y así potenciar la infraestructura interpretativa.

Disfrutar del patrimonio en zonas arqueológicas se realiza en momentos de ocio; se lleva a cabo en los momentos de descanso utilizados para el desarrollo de la persona en relación con el consumo de información y de formación personal, que como derecho, es para todas las personas. Para poder superar los obstáculos es necesario la participación de PcD en la evaluación de los procesos de diseño y su ejecución, ya que se conjugan el conocimiento experiencial con el conocimiento profesional. Se requiere de una participación y una continua relación con las personas en el proceso de creación de espacios formales e informales del ocio y así generar el desarrollo de elementos que garanticen el disfrute de este derecho no sólo de PcD, sino de todo individuo de la sociedad.

Pensar en una museología que subsane el vacío de no haber potenciado la experiencia con otros sentidos en estos espacios patrimoniales, y que logre esa accesibilidad tanto en lenguaje como espacialmente, no debe ser realizada por personas únicamente expertas que no tienen una discapacidad, ya que no conocen de manera subjetiva las necesidades específicas para eliminar las

barreras. El trabajo relacional y la participación se logran si se hace uso de la colaboración no, únicamente, de manera consultiva en etapas aisladas de los proyectos museológicos, sino que debe existir una relación tal que la apropiación de los proyectos se den en todas las etapas de la ideación museológica y museográfica. Para lograrlo, debe ser generado por quienes conocen sus propias necesidades y centrar en esas experiencias la formulación de una infraestructura interpretativa coherente.

Trabajar con PcD en la planificación, creación y ejecución, así como en la evaluación y actualización de los guiones, de los recorridos y de la presentación o representación de los bienes culturales y sus discursos históricos y sociales implica revelar la significación que se encuentra en el patrimonio que no es visual, ya que tiene otros atributos que pueden ser emocionales y sensoriales, que para conocerlos y experimentarlos requieren del trabajo conjunto para idear los recursos interpretativos que aumenten la legibilidad del contenido no visible o intangible de ese patrimonio.

Es importante concebir aquí al diseño dentro de una museología como un campo de acción que lleve a cabo ese marco accionario para la cooperación enfocada a la resolución de problemas, un campo disciplinario en donde convergen otras especialidades para reforzar su quehacer. La preocupación hacia un trabajo dialógico no, únicamente, debe darse entre disciplinas, sino también entre experiencias de las personas y lograr mediar las reflexiones que surjan así como la ubicación de problemáticas a analizar y desarrollar. Es por esto que no es posible el trabajo aislado, encontrar soluciones desde un soliloquio es el acarreo de más vacíos. Hacer uso de otras disciplinas, en su proceso, podría lograr un análisis, una definición y limitación de los problemas, el diseño de museografías accesibles podría ser un campo donde se concrete el *pensar* y el *hacer* en mutua correspondencia.

## **Capítulo 3 La puesta en valor del patrimonio arqueológico. Museografías accesibles en espacios de representación patrimonial y la importancia del trabajo relacional y colaborativo con Personas con Discapacidad Visual**

### **3.1 Museos de sitio y zonas arqueológicas. Espacios hegemónicos de la mirada**

En este apartado es necesario retomar los conceptos, que desde las nociones institucionales se tienen sobre espacios arqueológicos y museo, y los cuales son utilizados y aplicados por las instituciones museísticas en sus diversos contextos. Una de las nociones sobre museos más relevantes es la del Consejo Internacional de Museos (en sus siglas en inglés *International Council of Museums* ICOM) con sede en Francia. El ICOM es una organización no gubernamental internacional de museos y profesionales encargada de la dirección de la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio natural y cultural del mundo tanto tangible como intangible. Su definición sobre museos, será el marco de referencia que pretende señalar los postulados históricos y así comprender la idea de museo y a lo que se enfoca dicha institución.

#### **3.1.1 Funciones del ICOM (International Council of Museums) en relación a los museos**

El ICOM es un organismo que se institucionalizó en 1946, el cual tiene relación con la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) fundada un año antes (1945) bajo la guía de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). El ICOM se centra en actividades relacionadas con la profesionalización de los museos: acuerda y divulga, entre otras cosas, los conceptos básicos sobre la labor museística, la formación profesional en el ámbito de museos, la ética, la preservación y la difusión de bienes patrimoniales.

La definición del ICOM de museo<sup>67</sup>, que se menciona en el capítulo anterior, es una definición continuamente citada, analizada e interpretada entre los

---

<sup>67</sup> ICOM, Museum Definition <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> *El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, difunde y exhibe el patrimonio tangible e intangible del hombre y su entorno con fines educativos, de estudio y el deleite.*”

estudiosos con el fin de precisar y especializar la actividad museística. Este trabajo impacta también en las decisiones del comité del ICOM y en las asambleas, donde la reflexión crítica sobre la institución museal es cuestionada para ampliarse internamente y reforzarse. Hay un elemento que no se define en esta idea de museo: la relación de desarrollo con la sociedad, el cual queda abierto y no se precisa; sin embargo, la ONU, en el Programa de Desarrollo<sup>68</sup> del 15 de octubre de 1997 de la Asamblea General, en el anexo 1, el desarrollo se reconoce como una labor que depende de las políticas y medidas nacionales canalizadas a la reparación de prácticas discriminatorias y distribuciones jerárquicas de poder.

El ICOM toma en cuenta las diferentes funciones y tratamientos que se le da al patrimonio y a los tipos de museos. Antes de 1963, se creó una clasificación genérica de los museos centrada en el contenido y especialización de estos mismos, que fueron agrupados en cinco bloques: museos de historia, museos de arte, museos de etnología, museos de historia natural, y museos de ciencia y técnica; sin embargo, el Sistema de Clasificación de Museos realizada por el ICOM tiene una naturaleza demasiado amplia y puede indicar que todo es propenso a ser museable y expositivo.

### **3.1.2 Del museo de sitio a los centros de interpretación**

Los museos de sitio, siguiendo las nociones institucionales del ICOM se conciben como espacios de representación ubicados dentro de un yacimiento arqueológico con la finalidad de ser un espacio de conservación y exhibición de las piezas arqueológicas de ese lugar; sin embargo, es importante hacer una puntualización en las diferencias entre la exposición, la cual tiende a una libre interpretación, y la exhibición. Según G. Ellis Burcaw<sup>69</sup>, una exhibición es el acto simple de mostrar (*showing*) mientras que la exposición es demostrar y relatar a través de los objetos

---

<sup>68</sup> Asamblea general de las Naciones Unidas. A/RES/51/240 15 de octubre de 1997 Quincuagésimo primer período de sesiones (fecha de consulta: 1 de octubre de 2019) disponible en: <https://undocs.org/es/A/RES/51/240>

<sup>69</sup> Burcaw, Ellis citado por Fernández, Luis Alonso y García Fernández, Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. p. 24

lo que se quiere comunicar, es decir, un relato, el cual requiere de un lenguaje apropiado con una infraestructura interpretativa inteligible para que el espacio de interpretación rebase el simple acto de *mostrar* de la exhibición.

El ICOM define los museos de sitio como *“un museo concebido y organizado para proteger un patrimonio natural y cultural, mueble e inmueble, conservado en su lugar de origen, allí donde este patrimonio ha sido creado o descubierto”* (ICOM 1982)<sup>70</sup>. La importancia en la adecuación de estos sitios para el disfrute en la experiencia de visita requiere de un proyecto que implique la investigación, conservación y comunicación de manera diacrónica con el fin primordial de conocer su conexión con la actualidad. La preservación, divulgación y difusión del patrimonio cultural, dentro de una zona arqueológica y su museo de sitio específico, requiere generar una comunicación para que el público, no únicamente, se enfrente al disfrute estético del lugar, sino también de la interpretación de los procesos históricos y la relevancia de la conservación de dicho patrimonio cultural material.

El fin primordial de una zona arqueológica y su museo de sitio, sin duda, es proteger las colecciones y los objetos, pero si estos no son consultados, interpretados ni representados se vuelcan en objetos olvidados, ininteligibles, sin historia de vida, aislados de su contexto social del que provienen y se convierte en un patrimonio inconsultable e incomprensible.

Manuel Gándara<sup>71</sup> menciona que una zona arqueológica es imposible de museografiar, lo que dificultaría la comprensión del público *“pues aquello que observa es una muestra incompleta, dado que diversos factores han modelado su*

---

<sup>70</sup>Hernández Hernández, Francisca. La museología ante los retos del siglo XXI <http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero1/institucionespatrimonio/estudios/articulo3.php> (Consultado el 12 de septiembre de 2018)

<sup>71</sup> Manuel Gándara es doctor en Antropología por la Escuela Nacional de Antropología e Historia, docente del Posgrado en Museología, Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía. Su proyecto actual se titula "Nuevas tecnologías y nuevas estrategias para la divulgación del patrimonio arqueológico". Se trata de la educación del patrimonio, especialmente con las formas de generar una cultura de conservación en México que invitará a los ciudadanos a participar en la preservación de los sitios arqueológicos. Utiliza una versión de una estrategia de comunicación conocida como "interpretación temática", que él ha adaptado a los contextos latinoamericanos, e incorpora nuevos elementos, llamados "Divulgación significativa".



*estado actual.*<sup>72</sup>”

En diversos países, especialmente en Estados Unidos, los parques nacionales cuentan con los llamados centros de interpretación, los cuales están enfocados en una pedagogía ambiental. Manuel Gándara en el mencionado texto cuestiona el desplazamiento de lo que nosotros concebimos como un museo de sitio hacia este tipo de centros, ya que en los museos de sitio la manera *exhibir* una historia oficial es a través de los objetos colocados de manera lineal sin énfasis en los procesos históricos, por lo que la interpretación por parte del público queda incompleta y segmentada. Los apoyos como maquetas y fotografías de excavaciones no representan coordenadas coherentes sobre los procesos históricos de las zonas arqueológicas y, por lo tanto, un latente abandono a la idea de un museo de sitio, y su transformación a centro de interpretación:

*Se trata de centros de educación patrimonial que ocurren [...] en el propio lugar, se apoya en la experiencia directa del visitante en el patrimonio y lo invita a comprometerse con él. Su propósito es ayudar a generar vínculos emocionales e intelectuales con el patrimonio.*<sup>73</sup>

Los centros de interpretación podrían concebirse como espacios de representación patrimonial con libertad de experiencia, ya que de esta se desprende una libre interpretación. El centro de interpretación es un espacio donde se concentra la información relacionada con el lugar arqueológico y previo a su disfrute y apreciación posterior.

La intencionalidad de los museos de sitio es canalizar el entendimiento de un patrimonio, sus cualidades de valor y de acción afectiva con este, por lo que buscar estrategias comunicativas y expositivas no tradicionales son necesarias para poder acceder al disfrute del patrimonio.

---

<sup>72</sup> Gándara, Manuel. Museos de sitio y centros de interpretación: ¿excluyentes o complementarios? en Gaceta de Museos. 21 2017/01/01

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 14.

### 3.1.3 Patrimonio y sus especificidades

Siguiendo nuevamente los marcos conceptuales institucionales sobre la definición de patrimonio, aquí se optará por seguir más que las definiciones de la UNESCO (las cuales son meramente descriptivas y, por lo tanto poco aplicables) las definiciones en contextos más cercanos y en áreas de acción latinoamericana para definir el tipo de patrimonio al que se hace referencia, esto porque existen dos tradiciones museológicas que son necesarias mencionar. Por un lado, existe una tradición mediterránea que se centra específicamente al objeto artístico y a su goce estético mientras, que por otro lado, está la tradición anglosajona donde se destaca la británica y la norteamericana, la cual conjuga sus fundamentos con la ciencia, centrándose en la divulgación y difusión del progreso y la razón<sup>74</sup>.

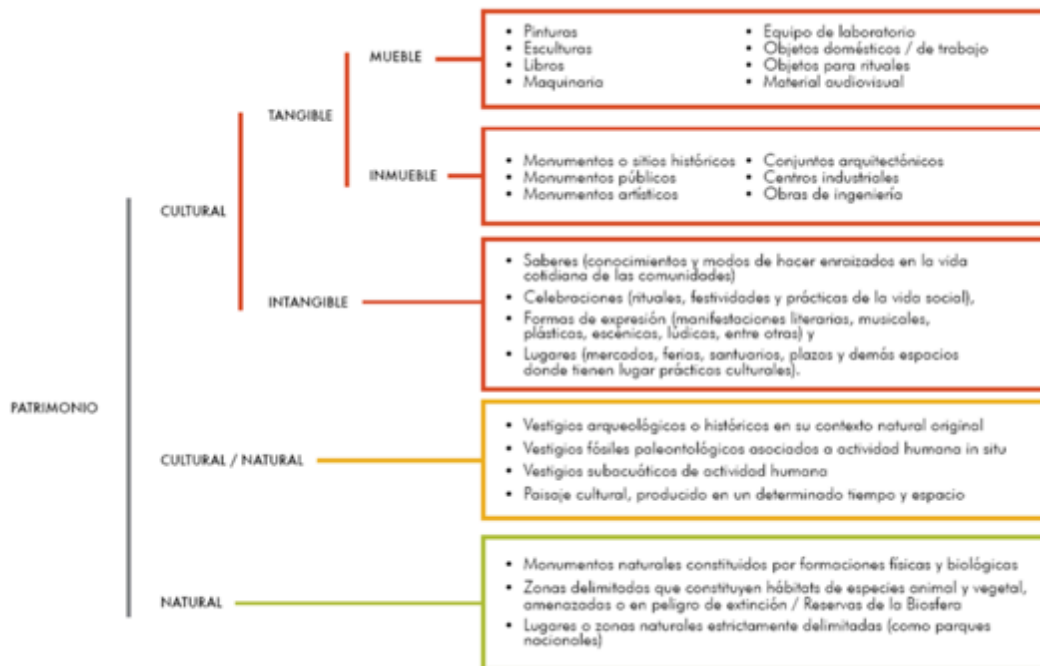
Por ello retomar las clasificaciones del Instituto Latinoamericano de Museos y Parques (ILAM), por ser una organización no gubernamental sin fines de lucro, es relevante, precisamente, por su acción con el contexto de una tradición anglosajona y con acciones en América latina y el Caribe. Dicha fundación tiene como misión primordial la protección de un patrimonio cultural, natural e intangible, así como su democratización.

La idea de patrimonio que mantiene el ILAM es el de Georgina DeCarli misma que lo define como: *“El conjunto de bienes culturales, naturales, tangibles e intangibles, generados localmente, y que una generación transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia.”*<sup>75</sup> Los estatutos del ILAM proponen simplificar la clasificación para una mayor claridad en cuanto a su funcionalidad y aplicación del patrimonio. Para ello, hace una división de cinco patrimonios de manera horizontal sin jerarquizaciones.

---

<sup>74</sup> Cf. Gómez Martínez, Javier. *Dos museologías. Las tradiciones anglosajona y mediterránea: diferencias y contactos*. Trea. Gijón. 2008.

<sup>75</sup> DeCarli, Georgina: *« Un Museo Sostenible: Museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio »* San José, Costa Rica, Oficina de la UNESCO para América Central, 2006, 1era Ed.



Sub-clasificación del patrimonio según la UNESCO

El patrimonio cultural (enfocado en las colecciones culturales muebles) es el conjunto de bienes tangibles e intangibles, que constituyen la herencia de un grupo humano, que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros como característicos.

El patrimonio construido está integrado por el conjunto de los bienes culturales inmuebles<sup>76</sup>, que son expresión o testimonio de la creación humana y se les ha concedido un valor excepcional arquitectónico, histórico, religioso, científico y/o técnico. Un ejemplo, son las casas-museo, recintos religiosos, centros históricos y cementerios patrimoniales, así como las construcciones militares y públicas.

<sup>76</sup> La definición del ILAM sobre los bienes inmuebles es: Los Bienes inmuebles son los productos materiales inamovibles de la cultura, que pueden ser conservados y restaurados por algún tipo de intervención. Ejemplo de ello son: una casa histórica, un acueducto, una catedral, un edificio industrial, un cementerio, un monumento o el centro histórico de una ciudad, entre otros. En <https://www.ilam.org/index.php/es/patrimonio-construido> (Consultado el 12 de septiembre de 2018)

Por otro lado, está el patrimonio intangible (enfocado en expresiones culturales intangibles), el cual puede ser definido como el conjunto de elementos sin sustancia física o formas de conducta que proceden de una cultura tradicional, popular o indígena; y el cual se transmite oralmente o mediante gestos, y se modifica con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Son las manifestaciones no materiales que emanan de una cultura en forma de:

- Saberes (conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades),
- celebraciones (rituales, festividades, y prácticas de la vida social),
- formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras) y
- lugares (mercados, ferias, santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales).

El patrimonio cultural-natural<sup>77</sup> parte de una visión donde la aproximación al patrimonio se redimensiona, entendiéndolo como un patrimonio integral que en América Latina es un continuo inseparable, como tal, es expresión de una intensa y permanente relación de los seres humanos y su medio. Está constituido por elementos de la naturaleza, que se mantienen en su contexto original, intervenidos de algún modo por los seres humanos. Por ejemplo:

- Vestigios arqueológicos o históricos en su contexto natural original;
- vestigios fósiles paleontológicos asociados a actividad humana in situ;
- vestigios subacuáticos de actividad humana, y
- el paisaje cultural producido en un determinado tiempo y espacio, que se ha mantenido inalterable.

---

<sup>77</sup> Es a este patrimonio al que se hace especial referencia en este trabajo, ya que las zonas arqueológicas se conciben desde el inicio como espacios de representación patrimonial al aire libre

El patrimonio natural es concebido como el conjunto de bienes y riquezas naturales o ambientales que la sociedad ha heredado de sus antecesores, que está integrado por:

- los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico,
- las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies animal y vegetal amenazadas o en peligro de extinción,
- formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras) y
- los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas (como parques nacionales, áreas de conservación, entre otros), que tengan un valor excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural.

### **3.2 La exposición en los museos de sitio y zonas arqueológicas como herramienta de sensibilización ante el patrimonio arqueológico y a sus valores socioculturales**

El patrimonio arqueológico al que hace referencia este proyecto bajo los señalamientos del ILAM es considerado como patrimonio cultural natural, mismo que contiene valores históricos, culturales, sociales y económicos, que requieren de colocarse en un circuito de valorización, circuito que implica (además de la investigación, conservación e interpretación) una divulgación y difusión adecuada para lograr el acceso y el disfrute.

Este circuito de valorización, muchas veces, se ve interrumpido debido a que no existen los recursos humanos e institucionales que se requieren para que se lleve a cabo una facilitación de acciones de concientización, capacitación,

investigación, organización, mercadeo y difusión, que posibiliten que las mismas comunidades puedan llevar a cabo un beneficio de estos recursos.

Este circuito no logra concretarse satisfactoriamente, debido a varias valoraciones que se verán a lo largo del capítulo 4, las cuales surgen a partir de visitas con PcD y diagnósticos realizados dentro de algunas zonas arqueológicas donde existe poca accesibilidad tanto al discurso museográfico como a los propios espacios, ya que no cuentan con una infraestructura propicia para que PcD puedan acceder a ellos.

De igual forma, la falta de difusión y divulgación conlleva a que estos espacios sean silenciados como lo es el caso de la zona arqueológica de Tlatelolco, que se menciona en una evaluación realizada de manera previa al trabajo de campo de este proyecto y que se encuentra en el anexo 1 de este trabajo. Este espacio no cuenta con una difusión adecuada, ni con los servicios, ni productos culturales representativos de esa zona arqueológica. Es necesario realizar procesos de investigación que no se centren únicamente en la documentación especializada de excavaciones *in situ*, se requiere colocar los resultados de un proceso de investigación con un lenguaje adecuado y no experto, con estructura interpretativa debidamente contextualizada y accesible, que respondan a las cualidades de los espacios, pero también a las necesidades de su público.

Los valores socioculturales del patrimonio arqueológico, según Víctor Manuel López<sup>78</sup>, parten fundamentalmente de la subjetividad de las personas ya que dependen del criterio individual con el que se juzga. Son un complejo de elementos de valorización que se mencionan a continuación:

Contienen un **valor histórico**, en el caso del patrimonio cultural natural, el patrimonio arqueológico es un documento histórico con un valor primordial en la preservación de la memoria de la sociedad en la que se inserta. El valor *cultural/simbólico* implica que el valor cultural le otorga un significado propio y

---

<sup>78</sup> Licenciado en Historia y Doctorado Europeo en Arqueología. Su investigación en los últimos años se ha centrado en la gestión integral del patrimonio arqueológico y cultural. Secretario y director de algunas reuniones y talleres, destacando las seis ediciones del Congreso Internacional de Arqueología Gráfica e Informática, Patrimonio Cultural e Innovación (ARQUEOLÓGICA 2.0).

único. El *valor social* por otro lado, permite, en la mayoría de los casos, la facilitación de conexiones y redes sociales entendidas como una vinculación con un espacio físico concreto, con un <<territorio>>, el cual funciona como reforzador de una cohesión social, la identidad comunitaria o, sencillamente, el sentimiento de pertenencia a un grupo social. Por último, existe un **valor estético**, mismo que implica una contemplación y disfrute<sup>79</sup>.

Por otro lado, se encuentran los **valores económicos**, tanto de valor de uso y valor de no uso. El primero gira en torno a un valor meramente monetario, el cual implica el pago de un acceso con el fin de un mantenimiento, conservación o servicio. Los valores de no uso o de no mercado se sustentan en la existencia de tres valores que a su vez, guardan una estrecha relación con los valores socioculturales:

- *El valor de existencia: la simple existencia de un yacimiento implica un trabajo de conservación y su puesta en valor.*
- *El valor de opción: se sustenta en el deseo de preservar y poner en valor un lugar ante la posibilidad u opción de visitar ese lugar en el futuro.*
- *El valor de legado: se sustenta en el deseo de legar o transmitir a las generaciones venideras el patrimonio arqueológico heredado<sup>80</sup>.*

### **3.2.1 La puesta en valor del patrimonio a partir de una narrativa, de una interpretación y presentación**

Para que circulen y sean puestos en juego los valores culturales, es necesario tomar en cuenta cómo se llevará a cabo la narrativa sobre los bienes patrimoniales, qué contenidos son los que se colocarán en una presentación e interpretación, por lo que se busca un trabajo coherente de planificación, creación, ejecución y actualización continua de los discursos y contenidos<sup>81</sup>.

---

<sup>79</sup> Cf. López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. p. 16.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 38.

Colocar en un circuito interpretativo implica de inicio contemplar qué mensaje es el que se quiere transmitir y el discurso que se mantendrá respecto a este mensaje. Igualmente, se requiere una infraestructura interpretativa, es decir, los medios con los que se dará a conocer dicho mensaje. Para lograr ese objetivo es necesario tener presente que todo discurso debe cumplir con seis características esenciales:

- *Debe ser atractivo, es decir, capaz de atraer la atención del público.*
- *Debe ser comprensible, o sea, tiene que implicar un entendimiento conceptual por parte del público. A mayor entendimiento por parte del público, mayor interés y curiosidad y, por tanto, mayor disfrute y aprendizaje.*
- *Debe ser relevante al ego, es decir, tiene que tener algún tipo de conexión con la experiencia cotidiana del público.*
- *Tiene que estar sustentado en el rigor científico, es decir, en la veracidad y transparencia de la información que se trasmite.*
- *Tiene que desarrollarse en torno a un guión lógico, o sea, a una línea argumental estructurada. Esta línea argumental debe estar organizada en paquetes de información perfectamente conectados entre sí.*
- *Tiene que estar basado en una idea central o tema interpretativo. Esta idea central debe quedar plasmada de manera clara a través de la elaboración de una oración-tema compuesta por sujeto, verbo, predicado, que a modo de titular de periódico pueda ser fácilmente recordada por el público<sup>82</sup>.*

Este discurso que contempla las características mencionadas requiere un medio, una infraestructura interpretativa que facilita el acceso al discurso de manera directa, misma que se encuentra en los museos de sitio o los centros de interpretación a través de los soportes y recursos utilizados para representar el discurso. Por otro lado, la infraestructura indirecta son los elementos como itinerarios y puntos de observación que fortalecen el acceso a la zona arqueológica y que permiten la contemplación y el disfrute.

---

<sup>82</sup> *Ibíd.*, p. 40.



Una zona arqueológica es un espacio que fue habitado, que tuvo en su espacio, un cotidiano que podemos presentificar<sup>83</sup> a través de lo que López-Menchero Bendicho llama reconstrucciones virtuales con un tratamiento documental, proyectual y divulgativo. El primero, implica potenciar un conocimiento científico sobre un espacio arqueológico determinado, es una reconstrucción que promueve la profundización en investigaciones científicas. La segunda reconstrucción, el tratamiento proyectual, implica una propuesta museográfica para ser ejecutado en un espacio de representación al aire libre con recursos museográficos de interpretación particularizados a ese espacio y los soportes<sup>84</sup> utilizados.

La reconstrucción divulgativa implica la interpretación y presentación de manera amable, que se enfoca en reproducir la vida del pasado en ese espacio arqueológico, por lo tanto se puede hacer una reconstrucción divulgativa contextual, ambiental y social. Es esta reconstrucción la que nos compete en este trabajo, sin dejar de lado las demás. Es necesario poner énfasis en este aspecto, mismo que es olvidado y poco trabajado en estos espacios, pues es la reconstrucción más importante para colocar en un circuito divulgativo el patrimonio.

La reconstrucción contextual busca que en los elementos arquitectónicos se recree su ambiente interior. Se completa con la incorporación de objetos muebles que dotan de un contexto mucho mayor a la simple reconstrucción arquitectónica. Esto se entretiene con la reconstrucción ambiental que implica respetar los elementos que rodearon el sitio, desde la fauna hasta la flora y la reconstrucción sociocultural. Es aquella en la que se persigue reconstruir, fielmente, todo el ambiente que rodeó a un sitio arqueológico incluido el ser humano, sus usos y costumbres.

---

<sup>83</sup> Es el modo como se integra cada momento actual en el presente. Normalmente vivimos en un presente que se haya ligado con el pasado y con el porvenir.

<sup>84</sup> los soportes pueden ser tanto estáticos como portables. Los primeros pueden ser paneles, proyecciones audios, etc. mientras que los transportables son los que el visitante lleva consigo durante el recorrido, en este último se pueden citar como ejemplo las audioguías, sin embargo más adelante se discutirá sobre sus desventajas optando por nuevos elementos que acompañen al visitante.

### 3.3 Museos y museografías inclusivas. Nuevas propuestas

Es importante destacar en este apartado, en el cual se muestran nuevas propuestas de museografías llamadas inclusivas, que en la tradición museológica, como se mencionó más arriba, existen dos vertientes y usos en relación al patrimonio custodiado y representado. Por un lado, existe una tradición mediterránea centrada en el objeto artístico y por otro, la anglosajona, donde destaca la británica y norteamericana, misma que conjuga sus fundamentos con la ciencia centrándose en su divulgación y difusión del progreso y la razón. En ambas tradiciones se puede encontrar un objetivo central de conservar y proteger un patrimonio. Sin embargo, este proyecto se aleja de la tradición mediterránea, aquella centrada en el objeto artístico y que por ser una tradición ocularcentrista, evita un acercamiento de la persona con lo expuesto. Por otro lado, la museografía estadounidense (tradición de la museología anglosajona) ha buscado mantener un lenguaje accesible que permita que los visitantes participen en los espacios a partir de una libre interpretación, ha buscado también atraer al público y divulgar los avances científicos de manera eficiente a través de los objetos patrimoniales.

Charles Wilson Peale <sup>85</sup>, contemporáneo de la independencia estadounidense, reflexiona acerca de lo que se debe coleccionar y cómo disponer los objetos enfocados a la enseñanza. Su reflexión en relación con los museos prima la educación informal que este espacio debe propiciar, por ser el museo, una institución que tiende a difundir el conocimiento y colocarlo al servicio del público.

---

<sup>85</sup> Cf. Leon, Warren and Rosenzweig, Roy. *History Museums in the United States. A Critical Assessment* Illinois University Press, Chicago. 1989. pp. 360. Charles Willson Peale era pintor colonial americano. Peale fue llamado “el artista de la Revolución Americana” por los historiadores del arte. Además mantenía un gran interés por la historia natural. Logra una colección de botánica, biológica, y de especímenes arqueológicos. En particular, el museo del que se encarga, Museo de Filadelfia, más tarde conocido como Museo Americano de Peale, contenía una gran variedad de colecciones. Anales de 1700, este museo fue el primero en mostrar un esqueleto de mastodonte encontrado en el estado de Nueva York. El entretenimiento, mezclado con la tendencia a la educación se comienza a percibir con una tendencia hacia lo espectacular, lo grandioso entra en los museos.

La propuesta de exposición de Peale implicaba contextualizar el objeto a partir de escenografías, por lo que se creaba un espacio interactivo. En ellas es posible ver un dramatismo en el montaje de los personajes y de los objetos. Se coloca una narrativa en la museografía a partir de la representación de escenas artificiales para ayudar a entender por medio del entretenimiento. Se regresa al objeto a su contexto de una manera artificial, así lo complejizaría haciéndolo inteligible; sin embargo, se mantiene aislado y en contacto con una realidad construida, es decir, el objeto seguía contemplándose sin dar paso a explorarlo con otros sentidos más allá de la visualidad.

La museología y la museografía, en su ruptura constante con su tradición, han buscado otras formas de representar el patrimonio a través de nuevas tecnologías y museografías inclusivas como se plasman en los siguientes ejemplos. Algunos de ellos satisfactorios y otros que se mantienen en construcción. Igualmente, se presenta en los siguientes apartados algunas discusiones relevantes en congresos donde se reflexiona sobre el papel de los museos en la sociedad; sin embargo, es necesario advertir que la discapacidad es todavía un tema poco tratado en esas reflexiones.

### **3.3.1 Museo Canadiense de Derechos Humanos (Canadian Museum for Human Rights) de Winnipeg Manitoba**

Es importante destacar que los museos que mantienen una perspectiva de derechos humanos son los espacios que han enfatizado con mayor fuerza los trabajos para la mejora y la adaptación de los espacios museísticos en cuanto inclusión y accesibilidad. Tal es el caso del Museo Canadiense de Derechos Humanos<sup>86</sup> donde museógrafos y curadores son especialistas en derechos humanos<sup>87</sup>.

---

<sup>86</sup> Museo Canadiense de Derechos Humanos. (fecha de consulta: 24 de noviembre de 2018) disponible en: <https://humanrights.ca>

<sup>87</sup> Research and curation. (fecha de consulta: 24 de noviembre de 2018) disponible en: <https://humanrights.ca/research-and-collections/research-and-curation>

Este museo es un espacio en el que se realiza un trabajo de investigación con relación, no sólo a las tecnologías aplicables para la representación museográfica, sino también a las problemáticas sociales y políticas. Los talleres generados en este museo han colaborado con instituciones internacionales como el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED) y distintas universidades como la Universidad Nacional Autónoma de México, creando coloquios sobre discriminación, sesgos cognitivos y derechos humanos. Igualmente, crean talleres con expertos en museos enfocados a mejoras en accesibilidad, que incluyen dispositivos táctiles y contenidos más accesibles.



Museo Canadiense de Derechos Humanos

Este museo, por su compromiso con una accesibilidad como derecho llave para la experiencia del museo, mantiene, permanentemente, la gratuidad en su acceso a todo público. Cuenta también con personal de apoyo preparado para cubrir las necesidades de las distintas discapacidades, los animales de servicio al igual que *scooters* eléctricos personales con fines de movilidad, son permitidos. Además, la movilidad alrededor del museo es totalmente accesible, pues, cuenta con rampas en todas las galerías, sanitarios (neutro al género y sin barreras en todos los niveles) y elevadores que dan a todos los pisos del edificio.

Cuentan con una aplicación móvil accesible<sup>88</sup> y disponible en inglés, francés, lengua de señas americano (ASL) y lengua de señas de Québec (LSQ).

---

<sup>88</sup> Aplicación móvil (fecha de consulta: 24 de noviembre de 2018) disponible en: <https://humanrights.ca/visit/tours/mobile-app>

Es posible hacer uso de la conexión Wi-Fi gratuita del museo para descargar la aplicación en su dispositivo iOS o Android, o solicitar un iPod en el mostrador de venta de boletos e información en la entrada principal.

Tienen también disponible una audioguía, que incluye las voces de los miembros del personal del museo, quienes describen cada galería y presentan aspectos destacados de las exposiciones y la arquitectura. Las imágenes y el video se utilizan para crear una experiencia interactiva, además, se utilizan videos en lengua de señas para los visitantes sordos o con problemas de audición.

Otra app utilizada en este museo es *Near Me*, la cual conecta su dispositivo a través de iBeacons de baja frecuencia a más de 120 puntos de acceso universales (UAP). Es la primera institución cultural canadiense que utiliza esta tecnología en todo el museo, y que permite que los visitantes ciegos o con baja visión puedan desplazarse con mayor independencia por el espacio.

Se puede acceder a todo el contenido de la exposición, así como a las visitas con audio, a través de un marcador táctil llamado punto de acceso universal o UAP. Los UAP están ubicados en puntos estratégicos a lo largo de las áreas de exhibición. Estos marcadores se pueden encontrar en las paredes y paneles de exhibición y su ubicación es, fácilmente, ubicable por medio de guías podotáctiles.

Los marcadores están habilitados digitalmente por un dispositivo que porta el visitante y consisten en números elevados y códigos braille que enlazan con archivos de audio. Además, cada interfaz de pantalla táctil cuenta con el *Universal Key Pad*, o UKP, el cual permite a los visitantes experimentar el contenido digital en las interfaces de la pantalla táctil a través de controles táctiles accesibles e instrucciones con voz.

### **3.3.2 Museo Sefardí, Toledo, España**

Otro de los museos que realizó, en el año 2011, un trabajo de accesibilidad, fue el Museo Sefardí<sup>89</sup>, que realizó ajustes al espacio para facilitar el acceso a PcDV.

---

<sup>89</sup> Museo Sefardí: (Fecha de consulta: 2 de noviembre de 2018) disponible en: [http://www.españacultura.es/es/museos/toledo/museo\\_sefardi.html](http://www.españacultura.es/es/museos/toledo/museo_sefardi.html)

Este trabajo de accesibilidad<sup>90</sup> consistió en la producción y montaje de un plano de todo el museo en relieve y braille, tres maquetas arquitectónicas, diez piezas originales y seis copias que se dispusieron a lo largo del recorrido expositivo.

Todas ellas táctiles e identificadas mediante gráfica en braille y microcaracteres. Se creó una aplicación que tiene la finalidad de conseguir un itinerario autónomo para PcDV: el perímetro de cada uno de estos elementos fue marcado en el suelo con bandas texturizadas y se completó con una audioguía descriptiva. Al mismo tiempo, estas mejoras también supusieron el enriquecimiento de la experiencia cultural para todos los visitantes, ya que fueron planteados como un recurso didáctico que ahondaba en diferentes aspectos de la vida cotidiana sefardí y de la arquitectura mudéjar.

### **3.3.3 Museo de Arqueología Subacuática, Campeche, México. MARSUB.**

En el fuerte de San José El Alto, edificado en el cerro conocido como la Vigía Vieja en Campeche, fue inaugurado el Museo de Arqueología Subacuática (MARSUB) el 6 de diciembre del 2017. Este museo fue diseñado bajo un esquema inclusivo donde los trabajos de intervención consistieron, de manera inicial, en adecuaciones en los accesos y la colocación de guías podotáctiles.

Los trabajos de intervención que se realizaron en este espacio reconocido como monumento histórico requerían intervenciones no invasivas tanto para la protección de los elementos patrimoniales como para responder a la funcionalidad, a los servicios y a la adecuación de los recursos museográficos pensados por la curaduría de la arqueóloga Helena Barba y la Coordinación Nacional de Museos y exposiciones, definidos a partir de las características patrimoniales propias del inmueble .

Este museo, albergado en un edificio histórico, requería, además de adaptaciones para el acceso, un espacio y la implementación de tecnologías museográficas en las salas. Las construcciones de rampas de acceso para sillas

---

<sup>90</sup> Accesibilidad en Museo Sefardí: Fecha de consulta: 2 de noviembre de 2018) disponible en: <http://www.culturaydeporte.gob.es/msefardi/visita/accesibilidad.html>

de ruedas no podían ser edificadas de manera tradicional con concreto armado, pues, invadiría el piso original de piedra, así que se optó por un diseño de rampas que fueran realizadas con el material del sitio, y se crearon accesos inclinados que lograron una solución gracias a un ajuste que es casi imperceptible al cambio de nivel y a la construcción misma. Este espacio cuenta con 6 salas, entre ellas, una totalmente inmersiva<sup>91</sup>:



Sala de la exposición didáctica Museo de Arqueología Subacuática, Campeche, México.

## Sala 1

En esta sala se explica que es la arqueología subacuática como disciplina encargada de investigar a las sociedades antiguas a través de la recopilación de datos y estudios especializados de objetos: restos humanos o de animales sumergidos en los mares; ríos, lagos, lagunas, manantiales, pantanos, ciénagas, marismas, arroyos, cenotes, cuevas inundadas, cavernas semi-inundadas, lagos cráter y terrenos ganados al mar. De forma didáctica se muestra como se localiza, protege, estudia y conserva el patrimonio cultural subacuático, que destaca la importancia del trabajo multidisciplinario, la aplicación de la tecnología y la participación de los pescadores.

---

<sup>91</sup> Cf. Especial de arqueología subacuática. Glifos, revista trimestral del centro INAH Campeche. Año 5. Número 15. Enero-marzo 2018

## Sala 2

A través de esta sala de inmersión, el público se adentra a una cueva donde se explica cómo es que se formó el territorio mexicano desde hace 165 millones de años. Pone especial énfasis en la vida que habitaba bajo el agua en la península de Yucatán y su transformación en la era del paleoambiente hasta llegar a la era del Hielo (de 40 000 a 10 000 años de antigüedad). Destaca la recreación de la fauna del Pleistoceno a escala real, por ejemplo, los colmillos de un mamut, el cráneo de un tigre dientes de sable y la representación del esqueleto de un perezoso (tres de las trece especies localizadas en la cueva Hoyo Negro, Tulum, Quintana Roo) que junto con la historia con representación, que imita la voz de Naia, la mujer más antigua de América, internan al visitante en el mundo de la prehistoria, hoy en día sumergido.

## Sala 3

Se exponen piezas provenientes de diversos contextos arqueológicos subacuáticos inmersos en aguas continentales, vinculados con la cultura maya, que evidencian de forma material, la relación entre conceptos divinos, tales como el agua, el vientre de la tierra y el inframundo como un espacio sagrado de muerte, vida y renacimiento.

Destacan los hallazgos realizados en los contextos arqueológicos subacuáticos del cenote San Manuel, municipio de Tizimín, así como de los cenotes de los municipios de Homún y Chemax. En estos espacios sagrados se identificaron jarras tipo “chocolateras” correspondientes al horizonte Preclásico tardío (400 a.C. a 200 d.C.), similares a las encontradas en sitios terrestres de Belice y Guatemala, asociadas a enterramientos o depósitos mortuorios.



#### Sala4

En esta sala existen diversos instrumentos como: brújula, astrolabio, sextante y escandallos (estos últimos provenientes de diversos pecios ubicados en la Sonda de Campeche), objetos que sirvieron a la navegación y posibilitaron, a partir del siglo XV, la travesía de "altura", es decir, navegar lejos de las costas sin otro punto de referencia que las estrellas. Gracias a estos inventos, los marinos pudieron estimar mejor su posición en la mar, el rumbo a seguir, conocer la naturaleza del fondo para evitar accidentes, así como el adecuado uso de los vientos y las corrientes.

#### Sala5

Esta sala está compuesta por una de las colecciones más importantes del Museo, en la cual se exhiben objetos de oro, esmeraldas y otras piedras preciosas, así como monedas, máquinas de plata recuperados en las exploraciones del pecio Ancla Macuca, identificado en el arrecife Alacranes, Golfo de México. Esta colección está conformada por 211 piezas de oro, esmeraldas, amatista, un rubí y un coral rojo, la cual fue considerada parte del cargamento de un orfebre que trabajaba durante la travesía en la confección de elementos de joyería, que portaba herramientas y laminillas de oro como materia prima.

#### Sala6

En este espacio se muestran diversos elementos propios de la arquitectura naval que provienen de contextos arqueológicos sumergidos. Donde gracias a la tecnología, mediante el uso de la máquina a vapor, sustituye a la vela y ayuda a reconstruir la historia de los vapores correo: R.M.S. Forth, R.M.S. Tweed (arrecife Alacranes), La Unión (Sisal) y Calderas (Banco Chinchorro), así como piezas utilizadas para la vida cotidiana provenientes de contextos arqueológicos subacuáticos identificados en el Golfo de México y costa de Veracruz, entre ellas,

una vasta colección de diversos tipo de botellas de vidrio, cerámica, loza fina, cubiertos de peltre utilizados por pasajeros a bordo de estos navíos.

A partir de mayo de 2017, este espacio cuenta con la *Declaratoria como Buena Práctica* otorgada por la Convención UNESCO 2001 sobre la *Protección del Patrimonio Cultural Subacuático*, ya que cumple con los criterios de protección, acceso responsable y no intrusivo, gestión sostenible, además de haber realizado un esfuerzo especial en relación con el acceso a la información científica de una forma didáctica.

### **3.3.4 Museo de las Memorias y los Derechos Humanos, Santiago de Chile**

Otro de los referentes internacionales es el Museo de las Memorias y los Derechos Humanos<sup>92</sup> en Santiago de Chile, que por la temática de la propia institución, toma en cuenta la accesibilidad y el derecho a toda persona de tener acceso a la información y al conocimiento. Este museo cuenta con guías podotáctiles tanto en el exterior como en el interior, se instaló una ruta accesible con señalética en braille que guía a cada punto de las exposiciones del museo. Dentro de las salas existen soportes como objetos en 3D y alto relieve para su fácil manipulación.

Cuenta con la aplicación Lazarillo, un sistema de información contextual y accesible, que permite que las PcDVi, discapacidad auditiva o cualquier visitante que requiera información, pueda recibirla a través de la aplicación gratuita para *smartphones* o a través de *lpads* disponibles de manera gratuita en el lugar. Este proyecto se realizó de manera conjunta con el Colegio de Ciegos de Santa Lucía, la Escuela de Sordos Santiago Apóstol y el Departamento de Educación Diferencial de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Que para lograr el involucramiento de todos en la participación dentro del museo, se hacen actividades artísticas con la participación de PcD y con intérpretes de lengua de señas.

---

<sup>92</sup> Museo de la memoria y los derechos humanos: (fecha de consulta 2 de noviembre de 2018) disponible en: <https://ww3.museodelamemoria.cl>

### 3.3.5 Museografía inclusiva. Exposición *Mil millones de hormigas* (Mille Milliards de Fourmis) en el Palacio del Descubrimiento

Un gran referente internacional de la museografía inclusiva fue la exposición *Mil millones de hormigas* (Mille Milliards de Fourmis), la cual se llevó a cabo en el Palacio del Descubrimiento <sup>93</sup> en París en el año 2014. Esta exposición fue planeada tomando en cuenta la diversidad de públicos a los que iba dirigida y así garantizar la accesibilidad.



Póster de exposición *Mille Milliards de Fourmis* (Mil millones de hormigas)

<sup>93</sup> Visita virtual de la exposición *Mille Milliards de Fourmis* (Mil millones de hormigas) en el Palais de la découverte en: Fecha de consulta: 2 de noviembre de 2018) disponible en: <http://www.palais-decouverte.fr/fr/ressources/expositions-passees/mille-milliards-de-fourmis-cette-exposition-est-terminee/site-vitrine-de-lexposition-mille-milliards-de-fourmis-exposition-terminee/visite-virtuelle/le-nid/>

Las características de la exposición fueron las siguientes<sup>94</sup>:

1. Los contenidos de la exposición, textos y audiovisuales tuvieron poca extensión y fueron de muy fácil comprensión.
2. Hubo campo de exploración visual para niños y visitantes en silla de ruedas.
3. Las pantallas, pulsadores, mesas, maquetas estuvieron a una altura inusual, por debajo de los 120 cm para acceso a personas en silla de ruedas.
4. La ejecución de los modelos 3D fueron esculturas hechas de bronce y resinas.
5. Poco audiovisual y mucha experimentación con materiales.
6. Abundancia de asientos y sensación de confort.
7. Ritmo y duración de la visita adecuados.
8. Espacios diáfanos sin intervenciones escenográficas. Claridad en la gran partida presupuestaria que se llevaron los recursos y no el mobiliario.
9. La utilización de estaciones multisensoriales, que fueron módulos tanto con recursos táctiles como visuales y acústicos. Dichas mesas estuvieron compuestas también por lentes de aumento, tableros táctiles y visuales, modelos de ampliación, táctiles e interactivos.

---

<sup>94</sup> Dossier pedagógico de la exposición *Mille Milliards de Fourmis* (Mil millones de hormigas) en el Palais de la découverte: fecha de consulta 2 de noviembre de 2018) disponible en: <http://www.palais-decouverte.fr/fr/ressources/expositions-passees/mille-milliards-de-fourmis-cette-exposition-est-terminee/site-vitrine-de-lexposition-mille-milliards-de-fourmis-exposition-terminee/enseignants/>



Recursos táctiles en soportes museográficos de la exposición **Mille Milliards de Fourmis** (Mil millones de hormigas)

### 3.3.6 *The senses: Design Beyond* visión. Museo Nacional de diseño Cooper Hewitt de Nueva York y el diseño sensorial

El Museo Nacional de Diseño *Cooper Hewitt* de Nueva York llevó a cabo la exposición: *The senses: Design Beyond Vision* (*Los sentidos: Diseño más allá de la visión*)<sup>95</sup> a partir el 13 de abril al 28 de octubre del año 2017. Esta exposición de diseño sensorial reconoce que el mundo se comprende a través de los sentidos y coloca diferentes dimensiones sensoriales a través de objetos diseñados para llegar a una mayor diversidad de públicos y usuarios. La premisa de la exposición

<sup>95</sup> Exposición: *The senses: Design Beyond* visión (*Los sentidos: Diseño más allá de la visión*). (fecha de consulta 14 de noviembre de 2018) disponible en: <https://www.cooperhewitt.org/channel/senses/>

es que el diseño multisensorial resuelva problemas de la vida cotidiana y así mejore la vida de las personas, incluidas aquellas con discapacidad.

La curadora de diseño contemporáneo, Ellen Lupton<sup>96</sup>, curó dicha exposición con la intención de generar nuevas formas de interactuar con el contenido del museo. El libro *The Senses: Design Beyond Vision*, publicación que se generó como memoria de la exposición y, el cual fue coordinado por la curadora de la exposición, profundiza en la investigación sobre un diseño multisensorial promoviendo la acción para la práctica del diseño multisensorial inclusivo plasmando principios e ideas para crear sensaciones a partir de objetos, entornos y medios, ya que el diseño sensorial activa el tacto, el sonido, el olfato, el gusto y la sabiduría del cuerpo. El diseño sensorial apoya la oportunidad de todos para recibir información y experimentar sensaciones.

En esta publicación la directora del museo, Caroline Baumann, menciona que la exposición explora el territorio fértil del diseño multisensorial y profundiza en la comprensión de su valor. Plantea que la muestra experimenta materiales nuevos para generar productos que contemplen las distintas necesidades y experiencias de los usuarios, los diseñadores que hacen posible esta exposición generan, a partir de sus diseños, nuevas sensaciones y nuevas formas de experimentar los objetos a través de la aplicación de la multisensorialidad. El diseño sensorial reconoce que comprendemos y navegamos por el mundo con nuestros cinco sentidos.

*Quando utilizamos nuestra información creativa sobre los sentidos para ampliar el acceso a la información, los productos y los entornos, también ampliamos el discurso sobre el diseño inclusivo. Concebido y conservado como un entorno interactivo vivo con fascinación científica y maravilla estética, The Senses amplifica el vínculo íntimo entre el diseño y la experiencia sensorial. Accesible para visitantes de todas las habilidades y orígenes, la exposición invita a los visitantes a ver, escuchar y tocar". [Y*

---

<sup>96</sup> Ellen Lupton es escritora, curadora y diseñadora gráfica. Es directora del programa Graphic Design MFA en Maryland Institute College of Art (MICA) en Baltimore, donde también se desempeña como directora del Center for Design Thinking. Como curadora de diseño contemporáneo en Cooper-Hewitt, National Design Museum desde 1992, ha producido numerosas exposiciones y libros, entre ellos, *Mecánica Novias: mujeres y máquinas de casa a oficina* (1993), *Mixing Messages: Graphic Design and Contemporary Culture* (1996), *Cartas de la vanguardia* (1996), y *Piel: Superficie, sustancia + diseño* (2002).

por otro lado está] el diseño de olores "Y diseño de olores. Los proyectos, productos e instalaciones creativos creados por una lista global de diseñadores y pensadores [...] Cuando los diseñadores se abren a múltiples dimensiones sensoriales, los productos y servicios alcanzan una mayor diversidad de usuarios."<sup>97</sup>.

Organizado en nueve secciones temáticas, *The Senses* demuestra que, al abrirse a múltiples dimensiones sensoriales, los diseñadores alcanzan una mayor diversidad de usuarios. La gran importancia de esta exposición es la colaboración de diseñadores con investigadores como Sina Bahram, investigador con discapacidad visual que refuerza la exposición llevándola más allá de lo visual. Esto crea museos con espacios habitables y experimentales, olvidando la idea de ser un espacio centrado únicamente en la contemplación.

Sus investigaciones llevadas a cabo desde el diseño llevaron a la exploración de paradigmas de interacción que facilitan el acceso sin problemas a entornos multitáctiles para PcD promoviendo un museo inclusivo. Las reflexiones llevadas a cabo en la curaduría de Ellen Lupton en torno a los sentidos y sobre el diseño sensorial contemplan que cada individuo tiene maneras específicas y únicas de utilizar sus sentidos para conocer el mundo.

Por lo tanto, el diseño sensorial ofrece, a las personas, múltiples formas de comunicarse, percibir el entorno y encontrar su camino a través del espacio. Los diseñadores contribuyen a los lenguajes de diseño inclusivos a través de piezas que utilizan la luz, el color, el sonido, la textura, el movimiento, la vibración y el olfato para generar experiencias sensibles y accesibles para público de todos los niveles.

Algunos ejemplos de los diseños es el *Tactile Headset* donde el artista de sonido, Alessandro Perini, propone una instalación que utiliza vibraciones en lugar de un sonido audible. Esta instalación consiste en esferas que vibran en la cabeza de los usuarios, cada una de las esferas vibra de manera distinta para que las personas experimenten el sonido de otra manera. Sí es posible captar el sonido a través de los oídos, pero la pieza permite que las personas lo experimenten a

---

<sup>97</sup> Lupton, Ellen y Lipps, Andrea. *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton architectural press. Nueva York. 2018. p. 4.

través de sus cuerpos, traduciendo el sonido en vibraciones táctiles e imágenes gráficas. *“Los objetos, así como nuestros propios cuerpos, pueden vibrar y producir sonido; Así, las experiencias auditivas son físicas. Nuestro cerebro puede dar sentido a las vibraciones que se tocan, se ven o se sienten. Al hablar, nuestras cuerdas vocales vibran. Al tocar una mesa o aplaudir nuestras manos, hacemos que las partículas de aire vibren, iniciando así el sonido”*<sup>98</sup> por lo que el espacio del sonido se localiza en la piel del usuario.



TACTILE HEADSET, 2014, revisión 2017; Alessandro Perini (italiano, n. 1983), ejecutado por Rossella Siani, VAHA (Nápoles, Italia, fundada en 2015); Esferas de madera, cadenas de metal, altavoces de vibración, montaje en el techo; Esferas: 22 cm de diámetro. (8 11/16 in.); Foto de Michela Benaglia ”

Otro diseñador es Liron Gino quien promueve la accesibilidad y que permite que la música se perciba a través de vibraciones. Este dispositivo es posible usarse con auriculares y, se puede escuchar y sentir de manera que es posible que experimenten la música a través de vibraciones las personas sordas.

---

<sup>98</sup> Véase Adèle Bourbonne, Tactile Sound en LUPTON, Ellen y LIPPS, Andrea. *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton architectural press. Nueva York. 2018. p. 238.



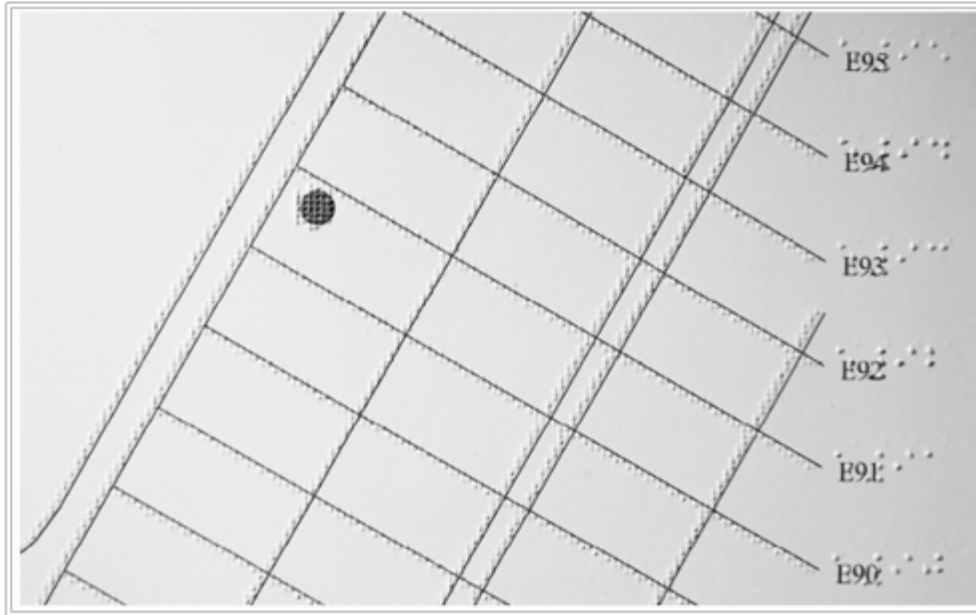


VIBEAT: BRACELET, 2016; Liron Gino (Israeli, b. 1989); Metal, plastic; 3.6 × 7.1 × 6.1 cm (1 3/8 × 2 13/16 × 2 3/8 in.); Photo by Alexandra Yakovleva”

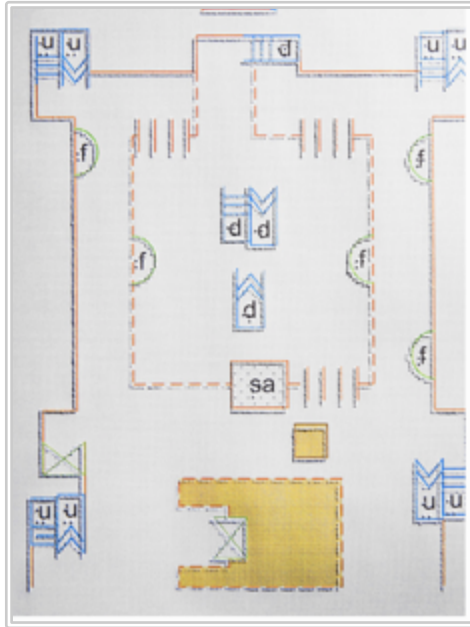
Por otro lado, el diseñador e investigador Joshua Mielle, quien dirige un laboratorio en el Smith-Kettlewell Eye Research Institute en San Francisco, diseñó la primera generación de TMAP (producción automatizada de mapas táctiles). TMAP utiliza los sistemas de información geográfica (GIS) en línea para crear mapas táctiles para peatones ciegos. El sistema TMAP genera mapas esquemáticos de vecindarios locales, utilizando líneas de puntos en relieve.

Mielle también ayudó a diseñar mapas de estaciones para la línea de metro BART de San Francisco en 2011. Él y un equipo de diseñadores y voluntarios, algunos ciegos y otros normovisuales, documentaron todos los puntos de referencia útiles en las más de cuarenta estaciones de BART. Los mapas representan características que una persona ciega puede usar para planificar una

ruta detallada como las relaciones espaciales entre una calle, una escalera y una parada de autobús, sin preocuparse por la ubicación exacta o las dimensiones.



TMAP (detalle), 2017; Joshua Miele, con Scott Blanks, Greg Kehret y Naomi Rosenberg, LightHouse for the Blind and Visual Visual (San Francisco, California, EE. UU., Fundada en 1902) y Brian Vogelgesang, Raizlabs (Oakland, California, EE. UU.) , fundada en 2003); Estampado en relieve El punto en el centro del mapa es Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 91st Street entre Madison y Fifth Avenues, Nueva York. Foto por Matt Flynn © Institución Smithsonian



“Las líneas y los símbolos en relieve y en color representan el diseño de una estación de metro. Mapa de la estación BART (detalle), 2011; Joshua Miele (estadounidense, n. 1969), con Greg Kehret y BJ Epstein, LightHouse para invidentes y discapacitados visuales (San Francisco, California, EE. UU., Fundada en 1902); Estampado en relieve Foto por Matt Flynn © Smithsonian Institution ”

Esta exposición también contó con etiquetas en braille y la generación de aplicación personalizada para celulares que permitiera a los visitantes conocer el contenido de la exhibición a través de texto o audio.

### 3.3.7 Open Exhibits

En el año 2012, se crea la iniciativa *Open Exhibits*<sup>99</sup>, la cual fue financiada por la Fundación Nacional de Ciencia<sup>100</sup> en Virginia, Estados Unidos, para desarrollar una biblioteca de módulos de software habilitados *multitouch* gratuitos y abiertos para el desarrollo de exhibiciones. El software libre creado desde Adobe Flash y Flex, permite que los museos puedan crear contenidos a partir de las necesidades de sus exposiciones.

<sup>99</sup> Open Exhibits: (fecha de consulta: 8 de noviembre de 2018) disponible en <http://www.openexhibits.org>

<sup>100</sup> National Science Foundation: (fecha de consulta: 8 de diciembre de 2018) disponible en: <https://www.nsf.gov>

*Open Exhibits* se basa en la interacción-persona-ordenador<sup>101</sup> para la concepción e implementación del desarrollo de nuevas exhibiciones que crean experiencias en sus visitantes. La colección de software *Open Exhibits* incluye plantillas, componentes y utilidades que sirven como bloques de construcción para crear exhibiciones digitales e interactivas. Estas herramientas facilitan el desarrollo de aplicaciones que fomentan la computación colaborativa de superficie compartida y otras innovaciones de HCI.

Además de hacer que el software libre sea manipulable por la comunidad museística, esta fundación participa en actividades de divulgación a través del sitio web de *Open Exhibits*: talleres, conferencias y otras iniciativas. Una de ellas es la conferencia HCI+ISE 2013<sup>102</sup> (Interacción entre Computadora Humana en Educación Informal en Ciencias) que se llevó a cabo en Albuquerque, NM, del 11 al 14 de junio de 2013, donde se reunieron diseñadores y desarrolladores profesionales de museos y de la industria de ordenadores para la evaluación de tecnologías y la manera en que las personas la usan, y aprenden e interpretan dicha experiencia interactiva.

---

<sup>101</sup> La disciplina conocida como Interacción-Persona-Ordenador (IPO), en inglés conocida como human-computer-interaction (HCI). La Asociación de Maquinaria de Computación (en inglés, Association for Computing Machinery, ACM) propuso definir la disciplina en constante relación con el diseño, evaluación e implementación de sistemas informáticos interactivos para el uso de seres humanos, y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que está relacionado. Es la disciplina relacionada con el diseño, evaluación e implementación de sistemas informáticos interactivos para el uso de seres humanos, y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que está relacionado. El tema primordial de la IPO está centrado en aquellos aspectos relacionados con el proceso interactivo que se produce entre una o más personas y uno o más ordenadores o sistemas en general. Esto implica estudiar y trabajar en constante relación con las personas que harán uso de esos sistemas, y las características físicas que intervienen en esa interacción. La interdisciplinariedad de la IPO permite relacionar áreas de conocimiento para el fortalecimiento de las propuestas, la aportación de cada una de ellas permite el desarrollo de sistemas interactivos usables y accesibles.

<sup>102</sup> Human Computer Interaction in informal science education conference: (fecha de consulta: 8 de diciembre de 2018) disponible en: <http://openexhibits.org/hci-ise/>

### **3.3.8 El Museo Reimaginado. Encuentro de profesionales de museos de América. Un encuentro sin discapacidades**

En el proceso de esta investigación, fue imprescindible participar en distintos congresos, coloquios y seminarios con relación a los museos y los trabajos que se han realizado en estos espacios para lograr ser instituciones mucho más inclusivas. Aquí se hace mención al 3er encuentro *El Museo Reimaginado*. Encuentro de profesionales de museos de América que ya lleva tres ediciones: la primera, celebrada en Buenos Aires, Argentina, con la premisa de dialogar con la equidad y los museos, discusión que siguió en Medellín en su segunda edición y, en tercera, llevada a cabo en la ciudad de Oaxaca del 19 al 22 de noviembre de 2019, donde se dialogó acerca de los desafíos y responsabilidades de la convivencia entre personas de diverso origen social, político y cultural.

Este encuentro fue organizado por la Fundación argentina *Teoría y Práctica de las Artes* (TyPA) misma que se enfoca en la investigación y gestión del área de literatura, museos, artes y cine, que se centra en la formación de profesionales en dichas áreas. Otro de los organizadores fue la Asociación Americana de los Museos AAM (siglas en inglés American Association of Museums), organismo que ha trabajado en la creación de normas y procedimientos en la práctica de los museos desde 1906, incluyendo en el conocimiento del debate museístico dedicado a asegurar que los museos sigan siendo una parte vital de la sociedad.

Esas premisas en las tres ediciones de este encuentro indicaban que dentro de las discusiones se agregarían temas tan importantes como la inclusión y la discapacidad; sin embargo, no fue así. Durante tres días, la palabra discapacidad o inclusión no se escuchó en ninguna de las más de 40 mesas de discusión y ponencias y conferencias magistrales.

Miércoles 20 Nov.		Jueves 21 Nov.		Viernes 22 Nov.	
9:30-9:45	Gran salón 1.2.3 Bienvenida	9:00-9:45	Gran salón 1.2.3 CONFERENCIA, Rita Segato	9:00-9:45	Gran salón 1.2.3 CONFERENCIA, Fred Wilson
9:45-11:00	Gran salón 1.2.3 CONVERSACIÓN. El Museo Situado. Convivir con el problema	9:45-11:00	Gran salón 1.2.3 CONVERSACIÓN El presente del futuro de los museos	9:45-11:00	Gran salón 1.2.3 MESAS DE DIÁLOGO Museos al borde del incendio. Política pública y responsabilidad ciudadana
11:00-11:30	Recinto ferial Receso	11:00-11:30	Recinto ferial - Mesas floreadas Receso	11:00-11:30	Gran salón 4.5 MESAS DE DIÁLOGO Ciudadanía autónoma y pensamiento catóxico
11:30-12:15	Gran salón 1.2.3 CONFERENCIA, Alejandro de Ávila Blomberg	11:30-1:00	Gran salón 1.2.3 YO ACUSO. El turismo y el museo en tela de juicio	11:30-1:00	Gran salón 4.5 EN QUÉ PIENSAN LOS EXPERTOS Néstor García Canclini y José Luis Paredes Pachó
12:15-1:10	Gran salón 1.2.3 LA BOOA. Presentación	1:00-2:30	Recinto ferial Receso para almuerzo	1:00-2:30	Recinto ferial Receso
1:00-2:30	Recinto ferial, mesas floreadas Receso para almuerzo ALMUERZOS TEMÁTICOS	2:30-3:00	MESAS DE DIÁLOGO [REINTEGRO MUSEO]	1:30-2:00	Auditorio panorámico EN QUÉ PIENSAN LOS EXPERTOS Michael John Gorman
1:30-2:15	Auditorio panorámico EN QUÉ PIENSAN LOS EXPERTOS George Yúdice	3:00-6:30	Museo sede Traslado al Llano	2:00-3:10	Recinto ferial LA BOOA. Pedida de mano
2:30-6:00	MESAS DE DIÁLOGO [REINTEGRO MUSEO]	6:30-9:00	Museos a puertas abiertas Visitas a museos	3:30-5:10	Recinto ferial Actividad de cierre
6:00-6:30	Salida principal Traslado			5:30-6:00	Recinto ferial Despedida
7:00-8:00	Plaza del Carmen Alto Cataluña oaxaqueña			6:00-6:30	Salida principal Traslado a hoteles y Llano
				7:30	Hoteles y El Llano Traslado a fiesta
				8:00-00:00	Parque de Babilonia, Eduardo Vasconcelos / Guerrero de Oaxaca Fiesta de cierre

Programa de El Museo Reimaginado. Encuentro de profesionales de museos de América. Un encuentro sin discapacidades

### 3.3.8.1 Sobre el encuentro

El encuentro del Museo Reimaginado, durante tres jornadas y a través de formatos y sesiones diversas, dio a conocer metodologías, ideas y enfoques teórico-prácticos de profesionales de los museos para dotar de líneas posibles y deseables de acción para las instituciones museísticas, dados los contextos sociales en los que se ven inmersas. Las sesiones giraron en torno a los desafíos y las responsabilidades de la convivencia con la diversidad social, política y cultural y de cómo estas instituciones han tenido la capacidad de hacer eco en los problemas de los contextos en los que están inmersos y enfocarse en fomentar una mejor convivencia social. Dichas afirmaciones se han venido escuchando durante todas las posturas teóricas sobre la museología desde los años 70's.

Dado que en esta tercera edición de El Museo Reimaginado, los debates fueron sobre la **convivencia como horizonte y como responsabilidad**, se pretendió enfatizar en que los museos crean las vías para hacer frente a los problemas de los contextos en los que están inmersos y enfocarse en fomentar valores positivos para la convivencia. Las metodologías presentadas en dicho evento se centraron en el diagnóstico e interpretación de las problemáticas sociales y el diseño de las reacciones de las instituciones sobre esas problemáticas, que colaboran con su entorno social y desde lo social y no desde lo institucional para lograr conocer de fondo las necesidades de sus contextos y sociedades. Sin embargo, no existen ejercicios metodológicos con personas en situación de vulnerabilidad, ni con personas mayores ni con personas con discapacidad más allá de la idea de solventar espacios con elevadores y rampas sin solucionar la inclusión en el lenguaje museográfico.

Se hizo un recorrido sobre las mesas y conferencias más relevantes y sus temas que, si bien son necesarios y corresponden a la idea del encuentro, hay muchos puntos aún por tratar para cuestionar la institución y sus relaciones con lo social; son discusiones que se llevan a cabo desde un ensimismamiento, que desemboca en buenas intenciones, pero que no cuestionan esas relaciones con otros grupos sociales, en este caso y el que le compete a esta tesis: personas con discapacidad visual.

### **3.3.8.2 Conversación. El Museo Situado. Convivir con el problema**

**Néstor García Canclini** (Universidad Autónoma Metropolitana de México, México), **Jorge Melguizo** (COMFAMA, Colombia), **Hortensia Völckers** (Kulturstiftung des Bundes, Alemania), **Elaine Heumann Gurian** (The Museum Group, Estados Unidos). Modera: **Américo Castilla** (Fundación TyPA, Argentina).

En esta mesa se tocaron temas sobre la interculturalidad como eje y núcleo de los museos, por ejemplo, de cómo los movimientos sociales los han obligado a salir para comprender su uso social y la resignificación de monumentos y del patrimonio cultural material. Los usos sociales y los cambios socioculturales

modifican las necesidades del público, mismo que ha puesto en tela de juicio la función de la institución museal, ya que dicho público no se encuentra representado en los museos. Algo de lo que se planteó fue que el museo como institución debe documentar los movimientos sociales para evitar que sean espasmos que caen en el olvido y por otro lado permitir la representación de la realidad.



Conversación. *El Museo Situado. Convivir con el problema*. Fotografía propia.

### **3.3.8.3 Mesas de diálogo: Cultura de paz, la violencia como punto ciego en los museos**

Christy S. Coleman (American Civil War Museum, Estados Unidos), Jorge Humberto Gálvez Girón (Museo Casa de la Memoria Indómita, México), Jorge Melguizo (COMFAMA, Colombia), Marília Bonas (Memorial da Resistência de São Paulo, Brasil). Modera: Tania Reneaum Panszi (Amnistía Internacional, México)

Se expresó, en esta mesa, que los museos tenían como tarea contribuir a la comprensión de cómo la violencia se vincula con la desigualdad y con las características culturales y sus transformaciones que emanan de esa desigualdad y sus causantes. El trabajo imperativo y ético de la institución museal estimula la construcción de una nueva sociedad, que implica la construcción de una nueva ciudadanía y un derecho no sólo a la ciudad, sino a un territorio que cruza y se



gesta desde la noción de la colectividad, que posibilita el derecho a convivir y construir otra forma de valores y una nueva memoria como proyecto colectivo.

Esta mesa contó con un segundo momento llamado *El Lado B* que consistió en una dinámica que propuso desnaturalizar los sucesos, lugares y objetos más cotidianos como ejercicio para pensar las violencias en los cuerpos, los sujetos y los territorios a través de los objetos y colocarles un nuevo discurso como elemento de gestación de cultura de paz. Facilitado por **Marília Bonas** (Memorial da Resistência de São Paulo, Brasil).



Sesión Lado B. Equipo de trabajo con el que estuve y donde se seleccionó como objeto un rebozo para deconstruir la narrativa y construir un discurso empático alrededor de él. Fotografía propia.

#### **3.3.8.4 Conferencia. Rita Segato**

Una de las conferencias más relevantes, fue la de la antropóloga Rita Segato, quien ofreció un marco intelectual para pensar las temáticas de colonialidad, tales como la restitución patrimonial entendida como devolución de vida, más que de objetos; el orden de género; la violencia o el arraigo, temas que fueron parte de la discusión en este encuentro. Los puntos a los que hizo referencia fueron los

siguientes:

- 1) El reordenamiento de la historia para un giro decolonial.
- 2) No hay modernidad posible sin colonialidad.
- 3) Superioridad moral: misma que genera estereotipos de saberes, semiótica y cognición, que son maneras de ser, pensar y concebir.
- 4) Cuerpo canónico como la vara moral que juzga la otredad generando racismo, patriarcado, que deviene del eurocentrismo
- 5) La raza no es de naturaleza diferente, pero en el imaginario que derrota (imaginario generado por un eurocentrismo) se coloca en la naturaleza de diferencia



Rita Segato. Conferencia magistral.

### 3.3.8.5 Yo acuso. El turismo y el museo en tela de juicio

**Américo Castilla** (Fundación TyPA, Argentina), **Sharon Heal** (Museums Association, Reino Unido), **Ana Rosas Mantecón** (Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, México), **Damián Cabrera** (Centro de Artes Visuales/ Museo del Barro, Paraguay), **Graciela de la Torre** (Museo Universitario Arte Contemporáneo, México), **Ximena Escalera Zamudio** (Jardín Escultórico de Edward James, México), **Heledd Fychan** (Amgueddfa Cymru-National Museum Wales, Reino Unido), **Ulla Holmquist Pachas** (Centro Cultural Inca Garcilaso, Perú), **Demián Ortiz Maciel** (Biblioteca de Investigación Juan de Córdova, México)

La dinámica se generó en torno a un formato similar a un juicio, donde cada ponente exponía diferentes posturas en relación a si un museo era culpable o no de responder a la demanda y a los gustos del turismo, el cual podría o no poner en riesgo los contenidos y formas que exhibe. El formato implicaba que los expertos se colocarían en papel de fiscales, un abogado defensor, testigos y un juez y discutieran ese posible conflicto, es decir, que el público asistente actuara como jurado, el cual, al finalizar, a partir de unas fichas, votaban a favor o en contra del museo como agente que utiliza el turismo para satisfacer o no sus propias necesidades.

#### **3.3.8.6 Oaxaca en práctica. Monte Albán de la mano de sus arqueólogos**

Se realizó una visita al sitio arqueológico Monte Albán, declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, en compañía de dos investigadores arqueólogos expertos en temas mesoamericanos del Centro INAH-OAXACA, quienes se centraron en una información bajo una terminología, estrictamente, arqueológica, rasgo que alejaba la atención de los visitantes.

Durante la visita se mantuvo un nivel experto, es decir, un nivel de visita guiada con un alto grado de especialización, de profundización, de simulaciones profesionales y de detalles técnicos. Tanto los aficionados al tema como los expertos debían encontrar informaciones de interés que ampliaran el campo tratado. El lenguaje ha de ser específico, por supuesto, siempre con la posibilidad de indagar en cada término y en cada detalle. Por lo que, la participación de los visitantes se centraba en, únicamente, la escucha y a un nivel de espectador pasivo.



Visita guiada a Monte Albán. Fotografía propia.

### 3.3.8.7 Conferencia. Fred Wilson (Estados Unidos) Artista independiente

El artista **Fred Wilson** expuso su trabajo, el cual se enfoca en criticar la institución-museo a través de yuxtaponer y reacomodar objetos-patrimoniales o cotidianos - como una forma de desarrollar el discurso hegemónico del museo, proponiendo nuevas lecturas y disidencias. Estos discursos se vienen acarreado desde los años 80`s: propuestas artísticas ya gastadas, que no permiten colocar discursos diferentes y críticas nuevas que aportar para la historia museal.

### 3.3.8.8 ¿En qué piensan los expertos?

**Néstor García Canclini** (Universidad Autónoma Metropolitana de México, México) y **José Luis Paredes Pacho** (Museo Universitario del Chopo, México).

Esta mesa se concentró en la interculturalidad global, la crisis de los relatos y despolitización. El museo como un agente que pudiera lograr la mediación social y el apoyo a la autogestión comunitaria. Los museos, nuevamente, como espacios para la representación de nuevas formas de musealizar los cambios socioculturales y las formas de concentrar la memoria colectiva. El ejemplo del

cual se habló primordialmente fue el Museo Universitario del Chopo como una especie de caso de estudio “exitoso”, museo del cual José Luis Paredes Pacho es director y se centró en una autorreferencia exitosa de este museo.



Mesa *EN QUÉ PIENSAN LOS EXPERTOS*. Néstor García Canclini y José Luis Paredes Pacho  
Fotografía propia.

### 3.3.8.9 En escena

En “Escena”, formato que reunió presentaciones ágiles en un tiempo reducido. Se presentaron catorce proyectos, los cuales tenían 15 minutos cada uno para ser expuestos y que se concentraron en 7 salas simultáneas y contiguas. Las sesiones a las que pude asistir son las siguientes:

- **Museología propositiva: Mario Amatiello** (Museo Provincial de Ciencias Naturales “Dr. Ángel Gallardo”, Argentina) Una museología en base a propuestas en colaboración.
- **Canoo: una aplicación móvil que celebra las artes, la inclusión y la ciudadanía: Julia Matamoros** (Institute for Canadian Citizenship, Canadá) presentó cómo es que el *Institute for Canadian Citizenship* intenta conectar a los ciudadanos canadienses con instituciones culturales a través de una aplicación que promueve la participación en las artes y la cultura.

Lo anterior y el recorrido sobre algunos de los temas tratados da cuenta de que las reflexiones se centran en el museo como actor social, pero no lo social como actuante dentro, con y para la institución. El hablar desde la erudición sin un público que pudiera participar, ajeno a las instituciones museísticas, únicamente, logra con mayor fortaleza un ensimismamiento porque no atiende a las necesidades e intereses reales de sus públicos. Por otro lado, el tema de la discapacidad es un tema aún muy alejado de las reflexiones dentro de las instituciones museísticas.

### **3.3.9 Museo Amparo. Un soporte museográfico que revive el objeto arqueológico**

El Museo Amparo, ubicado en la ciudad de Puebla, abrió sus puertas en el mes de febrero del año 1991 y exhibió sus colecciones permanentes de arte prehispánico, arte virreinal y arte del siglo XIX, además de, exposiciones temporales y un importante acervo de arte moderno y contemporáneo. Aquí se habla específicamente de la colección de arte prehispánico y sus salas de exposición, colección que supera los 1,700 registros otorgada en su mayor parte en los años 80`s como un comodato por parte del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Más adelante, en el capítulo 4, en el apartado *4.4.1 Reflexiones en torno al Museo Nacional de Antropología como paradigma hegemónico de la museografía arqueológica mexicana*, específicamente en el *4.4.1.2 Objetos en agonía. Hacia la historia de vida de los objetos*, donde a partir de una evaluación a la museografía del Museo Nacional de Antropología, se observó que la forma de exponer los objetos arqueológicos está desprovisto de sentido ya que no se contextualiza adecuadamente. Se menciona en dicho apartado que, la manera de exponer el objeto es un testimonio muerto que no dice nada, la cultura material no logra por sí sola comunicar la complejidad cultural. Aquí radica el problema de la museografía de este espacio y de sus espacios patrimoniales satelitales; sin embargo, es posible repensar otro tipo de representación de los objetos, que permita conocer la vida social alrededor de ellos.

El caso de la museografía de El México Antiguo. Salas de arte prehispánico, del Museo Amparo ofrece a los visitantes una introducción a la cultura y a la historia del México Antiguo (1200 a.C. a 1500 d.C.), desde su geografía, organización social e historia hasta sus expresiones artísticas.

En las siete salas hay piezas arqueológicas creadas a partir de diversas técnicas y materiales, desde cerámica; tallado en piedra; labrado en hueso y metales fundidos como oro, entre otros metales. Aproximadamente son 500 objetos artísticos, ceremoniales, suntuarios y funerarios provenientes del occidente de México, la cuenca del Balsas y algunas localidades del Valle de México como Tlatilco, Teotihuacán, Tula y Tenochtitlán. También se exponen ejemplares del centro de Veracruz, la cuenca del Usumacinta, Campeche, Valle de Oaxaca y otras zonas de México. Estos objetos representan a las culturas olmeca, huasteca, maya, teotihuacana, nahua, zapoteca, mezcala, del Tajín y de la tradición arqueológica tumbas de tiro, entre otras.

Las salas se dividen en las siguientes temáticas:

Sala 1. Un espacio y un tiempo

Sala 2. El mundo religioso

Sala 3. Cuerpos, rostros, personas

Sala 4. Sociedad y costumbres

Sala 5. Lenguaje y escritura

Sala 6. Arte, forma y expresión

Sala 7. La muerte

Un ejemplo de una museografía exitosa se encuentra dentro de la sala 6 sobre Arte, forma y expresión. En esta sala existe un recurso museográfico muy relevante y sencillo, pero que dota al objeto de vida. Además, existe detrás de esta solución museográfica un arduo trabajo tanto de investigación como de producción con un amplio equipo de expertos enfocados al estudio de instrumentos musicales, sonorización de instrumentos musicales, diseño sonoro, grabación, edición y montaje.

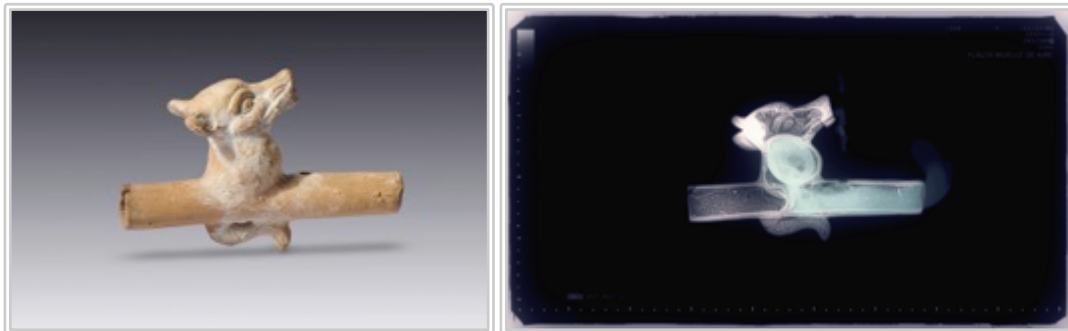


Vitrina de la Sala 6. arte, forma y expresión. Museo Amparo. Fotografía propia

En esta sala se encuentra un módulo donde se colocan distintos instrumentos musicales: silbatos, flautas, cascabeles, objetos que, por cuestión de conservación, se encuentran dentro de vitrinas. Aquí, los soportes museográficos que se utilizan son visualistas, pero se alejan mucho de la tradición de la museografía arqueológica del INAH.

Para evitar el silencio de estos objetos que reproducen sonidos y que por conservación sólo se pueden observar, se solventa con una animación de duración de 8:41 minutos, en la cual, se puede percibir una especie de radiografía del instrumento, que explica cómo es que se toca y pasa, en el caso de una flauta, el aire a través del instrumento. Por otro lado se explica cómo fue elaborado y su funcionamiento, por medio del cual es posible escuchar el sonido que emite. Este es un recurso museográfico muy sencillo, que le devuelve vida a los objetos que, en el caso de otras museografías de otros museos, son silenciados sin pensar en otros recursos que apoyen la información de los objetos.





Flauta Muelle de aire Sala 6. arte, forma y expresión. Colección Museo Amparo.

### **3.4 La importancia de la colaboración con Personas con Discapacidad para proyectos museográficos accesibles. *Nada sobre nosotros sin nosotros***

En muchos de los ejemplos antes mencionados sobre trabajos de accesibilidad e inclusión en museos la relación que se tiene con las PcD en los proyectos museográficos se lleva a cabo únicamente de manera consultiva para verificar que los soportes museográficos sean interpretados satisfactoriamente por las PcD. Muchas veces los soportes museográficos, para la ceguera, se enfocan en ser una traducción de un sistema semiótico visual a uno no visual, que tiene como resultado, que los soportes estén siempre sometidos a la visualidad. No hay una colaboración real en la creación de discursos accesibles y en tratamientos de la información que conlleven a estar representados más allá de la hegemonía de la mirada.

El enfoque de este trabajo toma como eje central el modelo de derechos humanos de la discapacidad, que mantiene como base teórica el modelo social de la discapacidad. En la *Convención Sobre los Derechos a las Personas con Discapacidad* y su protocolo facultativo<sup>103</sup>, en el artículo 2 sobre la comunicación, menciona que la comunicación debe estar complementada con visualización de textos braille, comunicación táctil, macrotipos, dispositivos multimedia de fácil acceso entre otros medios aumentativos o alternativos de comunicación, incluida la tecnología de la información y las comunicaciones de acceso fácil.

---

<sup>103</sup> Artículo 2 y 3 de La Convención sobre los Derechos a las Personas con Discapacidad y su protocolo facultativo. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. 2015.

Se mencionan también los ajustes razonables: aquellas modificaciones y adaptaciones necesarias para garantizar el pleno goce y disfrute en igualdad de condiciones con respecto a las personas sin discapacidad. Por otro lado, en el artículo 3 se suman la participación e inclusión plenas y efectivas de las personas con discapacidad en la sociedad; la accesibilidad, la dignidad, la autonomía y las libertades individuales, y el respeto por la diferencia y la diversidad de condiciones y situaciones de las PcD. Estos son los principios que deben estar presentes en toda decisión y acción, no sólo de instancias gubernamentales, sino también de instituciones como los museos.

El trabajo relacional y profundo (no sólo una simple consulta a las PcD), dentro de los museos, es cada vez más notoria. Sina Bahram, investigador que colaboró en la exposición *The Senses*, en el artículo *El museo Inclusivo*<sup>104</sup> del libro *The Senses: Design Beyond Vision*, mencionado en el apartado anterior, nos habla sobre su primer visita en su infancia a un museo. En este texto expresa el tratamiento “especial” y asistencialista que recibió en su vista por ser ciego. Su reflexión apunta en el porqué no es posible participar de igual forma que sus compañeros no discapacitados, ya que fue apartado de su grupo durante la visita para poder apreciar de manera distinta la exposición.

En sus trabajos reflexiona sobre inclusión y menciona que los museos han hecho accesibles sus espacios físicos; sin embargo, hay un vacío en los esfuerzos por considerar a las PcD en los proyectos para brindar un verdadero acceso equitativo, no únicamente al espacio museal, sino a sus discursos y experiencias.

Este investigador dirige el *Prime Access Consulting*<sup>105</sup>, consultoría que se basa en los principios del diseño inclusivo para que museos, sitios web, aplicaciones móviles, exhibiciones y los entornos sean accesibles e incluyan a una audiencia lo más amplia posible. La filosofía rectora de esta consultoría implica que exista una participación de PcD en los proyectos para el diseño.

---

<sup>104</sup> Bahram, Sina. The inclusive museum en Lupton, Ellen y Lipps, Andrea. *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton architectural press. Nueva York. 2018. p. 38-59.

<sup>105</sup> Prime Access Consulting, INC. (fecha de consulta: 17 de diciembre de 2018) disponible en <https://pac.bz>

Por otro lado, este trabajo apunta a que se lleve a cabo una investigación acción participativa o investigación emancipadora. Su objetivo radica en la colaboración con los grupos sociales donde se sitúa una investigación como respuesta crítica hacia una investigación que no se realiza de la mano con los usuarios reales.

Jan Walmsley <sup>106</sup> y Kelley Johnson <sup>107</sup> definen la investigación emancipadora <sup>108</sup> como un enfoque de investigación que, tradicionalmente, era llamada “participativa” y de “acción” que, dentro de este trabajo, sigue el modelo de derechos humanos de la discapacidad:

*La investigación emancipadora quiere corregir estos procesos de exclusión en la sociedad y está dirigida deliberadamente y explícitamente por la emancipación. El empoderamiento de las personas con discapacidad es un objetivo importante. Desde este punto de partida, la investigación emancipadora no sólo es una forma de contribuir a la coproducción de conocimiento, sino que también es una forma de acción política <sup>109</sup>.*

Por lo tanto, es una rama de la investigación inclusiva que junto a la investigación acción participativa comparten lo siguiente:

- Cooperación recíproca igualitaria entre miembros de comunidades explotadas u oprimidas,
- fomento de experiencias de co-aprendizaje partiendo de los temas que preocupan a la comunidad,

---

<sup>106</sup> Jan Walmsley es historiadora. Es especialista en discapacidad de aprendizaje y en proyectos de patrimonio que involucran personas con discapacidades. es profesora de Historia de las discapacidades de aprendizaje en la Open University.

<sup>107</sup> Kelley Johnson es estratega de comunicación orientado a soluciones con experiencia en inclusión y diversidad, adquisición y desarrollo de talento, marca de empleo, relaciones con la comunidad y comunicaciones corporativas.

Realiza consultorías en capacitación en diversidad, facilitación, capacitación y gestión del cambio.

<sup>108</sup> Cf. Walmsley J, Johnson K. *Inclusive Research with People with Learning Disabilities: Past, Present and Futures*. Jessica Kingsley Publishers, 2003. p. 256.

<sup>109</sup> Woelders, S., Abma, T., Visser, T., & Schipper, K. (2015). The power of difference in inclusive research. *Disability & Society*, 30(4), 528-542. La traducción es mía: *Emancipatory research wants to redress these exclusion processes in society and is deliberately and explicitly emancipatory driven; empowerment of people with disabilities is an important goal. From this starting point, emancipatory research is not only a way to contribute to the co-production of knowledge but is also a form of political action. La traducción es mía.*

- empoderamiento de los miembros de la comunidad de forma que puedan ejercer mayor control de sus vidas
- y equilibrio entre investigación y acción comunitaria centrada en el cambio de la persona y en el sistema.

Lo anterior implica que la problemática de la investigación es propia de la PcD y, que será conducida a partir de sus intereses y necesidades con la finalidad de mejorar su experiencia, dentro de una zona arqueológica. La investigación concebida como colaborativa pretende presentar los puntos de vista y experiencias de las PcD y conocer, de primera mano, sus aspiraciones al planificar y desarrollar las cualidades necesarias que garanticen su participación.

La investigación, así concebida, es social y, como tal, es una actividad al servicio de las personas, que al mismo tiempo contribuye a lograr una participación activa. Bajo este tratamiento, se supone un valor añadido, ya que enriquece el proceso de investigación a través de la inclusión de las perspectivas y experiencias de las PcD. Esto aumenta la posibilidad de incidir en el cambio político y social a través de la defensa de sus derechos.

Involucrar a personas que requieran el servicio del diseño conlleva a que se apropien, no sólo del proceso investigativo, sino de su ejecución, su uso y prueba. Ellos son los usuarios, y en el caso de las PcD, los expertos en sus propias experiencias y necesidades.

Dentro del diseño del discurso museológico y su ejecución en un nivel museográfico, es imprescindible colaborar con las PcDVi ya que son fundamentales para el establecimiento de parámetros que permitan construir un diseño museográfico accesible, que dar lugar a una puesta en valor de un patrimonio a partir de un proceso co-creativo; y poder generar también nuevas herramientas, métodos y nuevos lenguajes museográficos.

Dentro de los discursos museográficos, existen distintos niveles de profundización. Desde un nivel generalista, en el cual el discurso es comprensible para todos y contiene contextos generales; un nivel experto, el cual contiene detalles técnicos y particulares; y un nivel científico, que mantiene un lenguaje

especializado con tratamientos de representación complejas que no todo el público conoce ni interpreta. La intención de una museografía no discapacitante es que mantenga todos los niveles abiertos a todo tipo de público y permitir el acceso a estos mismos.

La museografía tiende a una discapacitación ya que dentro de la museografía inclusiva se habla de una discapacidad emocional, misma que nace por contenidos presentados de manera que son muy difíciles de interpretar por los visitantes. El mostrar objetos desprovistos de un contexto y alejados de un circuito de interpretación coherente crea en el visitante un aprecio superficial o nulo ante lo que percibe.

### **3.4.1 La co-creación y la investigación acción participativa en el discurso museográfico**

La investigación acción participativa es un proceso en el que un grupo de personas recolectan y analizan la información con la finalidad de accionar ante una problemática, que tiende a una transformación política o social. La búsqueda de la participación de las personas en la solución a problemáticas conlleva a que se tengan un mayor control sobre los problemas que surgen, es importante mencionar que la investigación acción participativa es un proceso no tradicional que puede modificar un ámbito tradicional y hegemónico como lo es una institución museal.

Fabricio Alcázar <sup>110</sup> desarrolla los principios generales para la implementación de la investigación acción participativa, cuya investigación considerada a los participantes como actores sociales que participan en el proceso de investigación, el cual se realiza cambios sociales, ya que soluciona problemas concretos que los actores, pertenecientes a un grupo, se enfrentan en su cotidiano. Dichos problemas concretos surgen de un contexto determinado dentro de una comunidad o espacio social donde sus actores formularan hipótesis que

---

<sup>110</sup> Cf. Alcázar, Fabricio E. Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. Fundamentos en Humanidades, vol. IV, núm. 7-8, 2003, pp. 59-77 Universidad Nacional de San Luis San Luis, Argentina

pueden o no confirmarse empíricamente. Las hipótesis y las preguntas como los objetivos y resoluciones, se formulan por los miembros y no por los investigadores ajenos a ese contexto.

Esa participación del grupo, en sus propias problemáticas, traza un camino más firme para concebir la realidad social en la que se encuentra. Colocar esa problemática en un diálogo implica la detonación de conciencias sobre lo que sucede. El autor menciona que los participantes provocan un incremento en el conocimiento de sus capacidades personales para actuar, además, de permitir el desarrollo de un sentido de pertenencia en el proceso de investigación, que aumenta si tienen mayor control en dicho proceso. En lo anterior, radica la importancia de involucrar al público usuario en una museografía enfocada a ser accesible.

### **3.5 La discapacidad y la museografía accesible**

Anteriormente, se mencionó la importancia de la participación de los actores sociales en la evaluación y desarrollo de un proceso de investigación emancipadora o investigación acción participativa. La conjugación de especialistas y de un público con discapacidad visual, en este caso, enriquece las aportaciones, ya que se vincula a un conocimiento de especialistas en museos con un conocimiento experiencial de la PcD, este último como el elemento más relevante, que guía la ejecución de las ideas.

Existe una propuesta creada por Antonio Espinosa Ruiz y Carmina Bonmatí en el *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*, la cual tiene la finalidad de que los recursos museográficos resulten accesibles y cumplan con una serie de condiciones en sus características físicas dirigidas a PcDVi<sup>111</sup>.

---

<sup>111</sup> Cf. Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó Carmina. *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*. Trea. Gijón. 2013. pp. 303.

En su propuesta mencionan que:

- La multisensorialidad, dada su gran importancia para el conocimiento del mundo que nos rodea: la combinación de imágenes visuales (empleando el color) con imágenes táctiles, reforzadas o complementadas con una descripción, es el recurso más eficaz para transmitir contenidos.
- Los materiales deben permitir su conservación y mantenimiento, pues, determinan la cantidad de información a incluir y son fundamentales para obtener riqueza de texturas.
- La selección de los contenidos y el tratamiento de la información que ofrece son esenciales para obtener productos eficaces y atractivos.
- Dimensiones que deben permitir exploraciones visuales y táctiles cómodas; esto es aplicable tanto para las medidas de las reproducciones como para los soportes sobre los que se colocan, los cuales deben ser accesibles a personas con discapacidad física y sensorial.
- La ubicación en el espacio expositivo siempre debe ser dentro de una ruta de fonación claramente determinada y con señales táctiles en el pavimento reconocibles al desplazarse, indicando dónde se encuentra la información.

La importancia de una museografía accesible de la mano con una investigación colaborativa para corroborar lo anterior, implica buscar soluciones a problemáticas a partir de un diseño expográfico que sea satisfactoriamente interpretado y tendente a ofrecer la posibilidad de disfrute del patrimonio de diferentes maneras a través de diferentes sentidos.

En los casos mencionados en este capítulo, sobre prácticas museísticas, se percibe que la museología y su museografía se han alejado de su tradición ocularcentrista y ha dado cabida a prácticas multisensoriales. Estas nuevas propuestas, que abarcan la utilización de otros sentidos para el goce y disfrute de las personas, permiten una experiencia de visita alejada de la simple contemplación de un visitante pasivo, y da cabida a una participación activa de los visitantes permitiendo experiencias sensibles.

Pensar en un espacio de representación *para todos* es atender y dar soluciones no, únicamente de PcD. Se debe partir de la ideación de un adecuado diseño semántico de la información sustentado en narrativas accesibles (antes de

idear soportes museográficos), que permitan la exploración de los discursos expográficos por medio de todos los sentidos. Con lo anterior, se podría abarcar un mayor público, al considerar los distintos perfiles de visitante, y que estos puedan tener una experiencia de visita adecuada, independientemente de sus capacidades y necesidades.

Si colocamos únicamente el énfasis en subsanar los obstáculos que evitan que una PcDVi acceda a la información y a las representaciones, estamos también haciendo adecuaciones que no pueden ser interpretadas por personas normovisuales o con otras discapacidades. Es decir, se debe pensar en acciones que mejoren la interacción de todos en un mismo espacio y que puedan ser apreciados por todo el público independientemente de sus cualidades y no generar soportes museográficos que segmenten o excluyan.

Para generar un espacio de accesibilidad, los ejemplos mencionados en este capítulo sobre buenas prácticas o casos de éxito, permiten entender que existen distintas aristas para que el acceso sea acertado. Existen accesos físicos, los cuales subsanan barreras en el espacio museal, y accesos sensoriales, intelectuales, económicos y emocionales, que a partir de un diseño semántico de la información permiten que el visitante tenga un acceso emocional y un acceso cultural.

La accesibilidad en los espacios de representación patrimonial debe contemplarse desde la idea de que no es ya un espacio meramente visual, es decir, que es necesaria la adaptación por medio de la accesibilidad a los museos como derecho llave para el derecho al ocio, al conocimiento y a la información dirigida una sociedad cambiante y a actores sociales diversos. Esta accesibilidad es justa, es rentable social y, económicamente, fortalece la imagen de calidad de las instituciones y refuerza su valoración social, para ello es importante un trabajo en conjunto para lograr una apropiación de los proyectos museísticos que no estén desapegados de los intereses y necesidades de las personas.



## **Capítulo 4 Hacia una etnografía sensorial: la importancia del proceso etnográfico para la construcción de narrativas expositivas**

En este capítulo se concentran las dos fases del trabajo de campo y el proceso de colaboración con PcDVi que ayudaron a la generación de narrativas museográficas accesibles centradas en las necesidades de las personas. En esta primera fase exploratoria se realizó la aplicación de un esquema de evaluación museográfica con la finalidad de diagnosticar las condiciones de accesibilidad y las cualidades museográficas y curatoriales de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio. En este diagnóstico se visibilizó la no accesibilidad tanto narrativa como física, una discriminación habitual en estos espacios que, sin ser intencional, existe por el desconocimiento de las necesidades de un público con discapacidad.

La falta de información y de soportes museográficos accesibles implicó realizar una investigación alterna concentrada en el *dossier museográfico* (ANEXO 2), investigación que funcionó para crear un guión de visita narrada junto con la creación de una cartografía táctil, utilizados en las visitas de la fase 2 como recursos para detonar los insumos informativos en relación a la forma ciega de senso percepción, que posibilitó el registro de datos para el análisis etnográfico concentrado en la fase 2.

### **4.1 Fase 1 de trabajo de campo: evaluación museográfica y de accesibilidad**

Para esta primera fase exploratoria, se realizaron visitas a distintas zonas arqueológicas con la meta de definir el espacio arqueológico más adecuado para llevar a cabo el trabajo etnográfico. En este trayecto, se optó por hacer evaluaciones museográficas y de accesibilidad a las zonas. Uno de los espacios que se deseó trabajar fue el de la zona arqueológica de Tlatelolco concentrada en el Anexo 1 de este trabajo. Dicha evaluación e interés por trabajar en este espacio fue enviado a las instancias del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), pero al no recibir respuesta para poder acceder a la zona con las PcDVi, se optó por visitar al Instituto Nacional de Antropología e Historia Estado de

México (INAH EdoMex), y se acordó trabajar en la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, ya que existía un interés por generar una museografía inclusiva y accesible. Motivado porque se encontraban realizando trabajos para la reinauguración del museo de sitio *Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”* de dicha zona arqueológica a finales del años 2018.

Igualmente, se realizaron visitas al Museo Nacional de Antropología (MNA) para la evaluación museográfica con la intención de comprender el paradigma expositivo y la tradición museográfica del INAH, y conocer los parámetros que hacen de este museo la columna vertebral, tanto de la museología mexicana como de los discursos hegemónicos de la arqueología en México, mismos que se acatan en todos los sitios arqueológicos resguardados por dicha institución.

Los hallazgos sobre las ausencias narrativas que arrojó el diagnóstico sobre las evaluaciones museográficas de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán ayudaron a generar un dossier museográfico (Anexo 2), mismo que fue utilizado como herramienta fundamental para la siguiente fase y del cual se desprende el guión de visita narrada, ya que contiene la investigación sobre la zona y el contexto histórico para subsanar la ausencia narrativa y llevar a cabo las visitas posteriores con las PcDVi.

#### **4.1.1 Objetivo general de la fase 1**

Analizar las condiciones museográficas, narrativas, curatoriales y de accesibilidad de la zona arqueológica Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio *Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”* con la finalidad de crear estrategias adecuadas para las visitas posteriores en compañía de las PcDVi.

#### **4.1.2 Objetivos específicos de la fase 1**

- Evaluar la museografía de uno de los referentes museográficos de la tradición arqueológica y etnográfica de México: el Museo de Antropología e Historia para conocer si existe una tradición museográfica que se mantiene en los proyectos expositivos actuales de las zonas arqueológicas.

- Investigar los antecedentes y el contexto de la zona arqueológica para generar un *dossier* museográfico.
- Definir los temas para la construcción del guion de visita narrada, que se empleará para las visitas posteriores de la fase 2 con las PcDVi, que puedan detonar otros sentidos y realizar evaluaciones de referentes y atributos sensoriales para una narrativa museográfica accesible.
- Estructurar un guión museográfico para las visitas narradas posteriores a la fase 2 en compañía de personas con discapacidad visual y generar una cartografía táctil para evaluar las posibilidades de autonomía de visita.
- Generar una cartografía táctil a partir de alzados arquitectónicos generales de la zona arqueológica para utilizarlo como soporte de representación que apoye a PcDVi para una visita autónoma.

#### **4.1.3 Población y muestra**

Diversos expertos en temas museográficos y personas con discapacidad visual.

#### **4.1.4 Lugar**

Zona Arqueológica Santa Cecilia Acatitlán y museo de sitio *Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”*.

#### **4.1.5 Metodología**

El trabajo exploratorio de la fase 1 se inició con la búsqueda de zonas arqueológicas ubicadas dentro de la Ciudad de México, tomando en cuenta los tiempos de traslado de las PcDVi y los tiempos de trabajo de campo. Igualmente, se tomaron en consideración aquellas zonas que tenían mayor número de trabajos

con relación a los espacios de accesibilidad, por lo que se optó visitar de inicio el Templo Mayor, que por la cercanía que tiene con la *Escuela Nacional para Ciegos Lic. Ignacio Trigueros* en el callejón de Mixcalco 6, Centro Histórico de la Ciudad de México, a tres cuadras de este sitio arqueológico, se pensó de inicio que, estratégicamente, podría ser un espacio accesible para las visitas con las PcDVi; sin embargo, el ruido urbano que rodea la zona arqueológica, propios del ambulante y de los espacios tan concurridos, sería un distractor importante a la hora de evaluar la visita por medio de los sentidos. Por otro lado, las actividades de las personas, asistentes de la *Escuela Nacional para Ciegos Lic. Ignacio Trigueros*, se llevan a cabo en los mismos horarios de apertura del museo, por lo que dificultan las prácticas de campo en este lugar.

Una segunda opción fue la zona arqueológica de Tlatelolco donde se realizó la evaluación de accesibilidad; sin embargo, hubo poco interés por parte de las autoridades de la zona al enviar la evaluación, así que se optó por la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, tanto por la lejanía con la zona urbana (rasgo que permite un paisaje sensorial distinto a las demás zonas que se encuentran enfrascadas en la urbe) como la relevancia ceremonial y ritual del centro arqueológico.

Posteriormente, se hicieron varias visitas a la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán en compañía de PcDVi y sus familiares, además de una experta en museografía y una gestora cultural, así como una juez sensorial con la finalidad de evaluar las necesidades de la fase 2 y conocer las opiniones con relación a este espacio. Se realizaron recorridos, entrevistas informales y semiestructuradas (anexo fase1: sesiones con expertos y PcDVi) mientras se visitaba el espacio. Posteriormente se realizaron evaluaciones museográficas y de accesibilidad a la zona arqueológica, su museo de sitio y del propio Museo de Antropología e Historia.

#### **4.1.6 Recursos materiales para registro y dinámicas**

- Grabadora de audio
- Entrevistas informales
- Cámara fotográfica

## 4.2 Generalidades y comentarios introductorios sobre la fase 1

La decisión de seleccionar la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán a cargo del INAH EdoMex como laboratorio para las distintas fases de este trabajo de campo surgió, de inicio, por una invitación al centro INAH EdoMex que extendieron el arqueólogo Antonio Huitrón (delegado del INAH Estado de México), la lic. Daniela Tovar Ortiz (coordinadora de Vinculación Académica y actividades de mediación social) y Héctor Pérez (Sección de Investigación) efectuada el día jueves 20 de septiembre del 2018 en Toluca.

Este proyecto fue presentado a este equipo del INAH EdoMex y se estableció que era posible realizar dichas visitas en compañía de las PcDVi. En este periodo, se estaban realizando trabajos de remodelación de varios museos de sitio, entre ellos el museo Xólotl de la zona arqueológica de Tenayuca y el museo de *Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”* de Santa Cecilia, pensados en reinaugurarse entre abril y mayo del 2019; sin embargo, posteriores mensajes para poder colaborar y gestionar las visitas con el equipo y con las PcDVi no obtuvieron respuesta, por lo que el trabajo de campo y las visitas se llevaron a cabo sin apoyo de la institución.

Las primeras aproximaciones a esta zona arqueológica se llevaron a cabo los fines de semana para conocer la afluencia de público y los alrededores del pueblo de Santa Cecilia Acatitlán. Posteriormente, se realizaron visitas con varios expertos, las primeras se llevaron a cabo con la museógrafa y artista visual, Ana Martha Sánchez Hernández, y con el pedagogo Iván Hernández (quien es ciego adquirido) y su esposa. Igualmente, se realizó una visita con la gestora cultural Magdala Ramírez, especialista en reactivación comunitaria, quien es coordinadora de la Unidad de Vinculación Artística de Tlatelolco y trabaja directamente con el Centro Cultural Universitario Tlatelolco y la zona arqueológica. Magdala es habitante del pueblo de Santa Cecilia, lo que fue de gran ayuda para este trabajo, pues ella conoce los cambios a los que se ha enfrentado la zona arqueológica. Por otro lado, se realizó una entrevista a la ingeniera en alimentos, Adriana Galván, sobre la evaluación sensorial y los procesos que realiza como juez

sensorial, que ayudaron a tener algunas referencias para generar el guion de visita narrada, el cual estaba centrado en detonar atributos sensoriales dentro de la estrategia a seguir en la fase 2. Más adelante se profundizará en los detalles de dichas visitas y sus hallazgos.

Posteriormente, se buscaron colectivos de PcDVi interesados en las visitas guiadas de la fase 2, lo que llevó a tener contacto con el colectivo de mujeres: *En Foro, Mujeres con discapacidad*, colectivo creado por Marlene Castro en el año 2015 quien, en ese mismo año, por glaucoma, adquiere discapacidad visual. En este colectivo participan mujeres con discapacidad visual y sus familiares, además de la presencia de profesionales en el tema de la inclusión y la rehabilitación de PcDVi como también estudiantes de carreras afines y la asistencia de la comunidad en general. Esta colaboración fue fundamental para llevar a cabo la fase 2, ya que se gestionaron las inscripciones de las PcDVi y sus familiares interesados en asistir a las visitas.

#### **4.3 Visitas exploratorias: hacia la necesidad de evaluación museográfica e ideación de una narrativa museográfica**

En este apartado se da inicio al conocimiento de las cualidades expositivas de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio de *Escultura Mexica "Eusebio Dávalos Hurtado"* a través de visitas exploratorias con expertos y PcDVi con la finalidad de conocer las primeras impresiones sobre estos espacios. A continuación, se colocan las primeras cuatro sesiones relevantes con expertos y PcDVi, las evaluaciones sobre accesibilidad del Museo Nacional de Antropología de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y de su museo de sitio. Finalmente, en el apartado *4.7 sobre Hallazgos e ideaciones de la fase 1 a implementar en la fase 2*, se colocan las reflexiones sobre los hallazgos y las ideaciones que surgen para idear con ellos una ruta de campo aplicable para la fase 2. Las fichas con los detalles relevantes de cada sesión se concentran en el *Anexo fase1 sesiones con expertos y PcDVi*.

#### **4.3.1 Sesión 1 Visita exploratoria: Caminar en un espacio sin narración**

Esta primera visita consistió en recorrer la zona arqueológica (con la cotidianidad que se visitaría cualquier otro espacio museográfico o expositivo), junto con Ana Martha Sánchez (museógrafa), Iván Hernández (pedagogo con discapacidad visual adquirida) y su esposa (administradora) con la finalidad de ubicar obstáculos espaciales y vacíos museográficos, y conocer también las necesidades e intereses de los asistentes.

La importancia de percibir los vacíos museográficos y curatoriales en las visitas con personas normovisuales y con discapacidad visual conllevó a la necesidad de aplicar un esquema de evaluación museográfico y de accesibilidad para conocer los pasos a seguir en la fase 2, así como también la necesidad de realizar una investigación histórica de la zona arqueológica y del museo de sitio.

Este primer recorrido se llevó a cabo únicamente en los patios del museo y la zona arqueológica, ya que el museo de sitio se encontraba cerrado por los trabajos para la reinauguración. El poco cedulaario, ubicado en lugares estratégicos de la zona arqueológica, es únicamente visual, por lo que el recorrido con Iván, implicó hacer uso de la descripción verbal que hiciera referencia a las características espaciales y a los distintos objetos ubicados durante el recorrido para que tuviera elementos para conocer el entorno y los objetos ubicados durante el recorrido.



Descripción verbal y exploración táctil de un *tzompantli*. Fotografía propia. 16/02/19

Es importante destacar la relevancia de la descripción verbal como estrategia para que las PcDVi accedan al conocimiento de un entorno o de un objeto durante el recorrido; sin embargo, se percibió, a partir de comentarios durante la visita, que no existe una autonomía, dado que los visitantes normovisuales y las PcDVi tienen distintos intereses durante la visita y que no siempre es posible la atención adecuada para realizar una descripción verbal satisfactoria. Iván mencionó: “A veces mi esposa desea tomar fotos, [pero] para mí no es un soporte que necesite, no me es necesaria una fotografía. No la veo<sup>112</sup>”. Esto es un indicador de que los intereses en una visita también deben concretarse en distintos soportes, y que en este caso, su esposa, quien es normovisual mantiene otras necesidades como el

---

<sup>112</sup> Entrevista de campo con Iván Hernández, 16 de febrero de 2019. Sesión 1 Anexo fase1 sesiones con expertos y PcDVi



tomar una fotografía como testimonio de su estancia. El uso de la descripción verbal implica dependencia al trabajo descriptivista por parte de una persona normovisual y genera una visita poco autónoma al no tener elementos para interpretaciones subjetivas.

Este ejemplo indica que no se deben homologar las experiencias, ya que hay que permitir la autonomía en la visita por los diversos intereses y necesidades de los visitantes. El binomio que se crea en la descripción verbal para conocer el entorno y los objetos es cuartear la experiencia libre, por lo que hay que diversificarla. Si bien la descripción verbal es uno de las estrategias de las cuales hace uso la persona con ceguera, la persona que realiza la descripción no mantiene una autonomía, no hay una independencia en la visita.



Descenso de pirámides. Fotografía propia. 16/02/19

Otro de los obstáculos ubicados durante esta visita fue la escasa información sobre el lugar, por lo que es un espacio vacío de narrativa. Esta cualidad de escasez de soportes interpretativos implicó la búsqueda de información en archivo con un tratamiento accesible para próximas visitas, que hiciera alusión a otros sentidos para detonar otro tipo de imágenes, no visuales, en los visitantes con ceguera, y que apoyara la exploración táctil para enriquecer la experiencia de la visita.

La importancia del tacto se hizo presente de manera continua y permanente, Iván menciona, al estar arriba de la pirámide que, para facilitar la comprensión de sus dimensiones, se requiere de una maqueta o de planos en relieve mencionando que: *“para que los que no vemos, podamos darnos cuenta de las dimensiones de la pirámide antes de subir.”*<sup>113</sup> Este elemento se tomó en cuenta para la realización de una cartografía táctil para las visitas de la fase 2.

#### **4.3.2 Sesión 2 Sobre la Reactivación y vivencias en torno al pueblo y zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán**

Esta segunda sesión se realizó con la gestora cultural, Magdala Ramírez quien es coordinadora de la Unidad de Vinculación Artística (UVA) de la UNAM; trabaja directamente con los espacios del Centro Cultural Universitario Tlatelolco (CCUT) y con la zona arqueológica Tlatelolco. Ella fue habitante de Santa Cecilia durante su niñez y adolescencia. Actualmente su familia vive en el pueblo, motivo por el cual conoce las distintas etapas de la zona arqueológica. Menciona que este espacio era un punto de reunión de la comunidad, un espacio vinculante *“... es un punto de referencia, el pueblo se divide arriba de la pirámide o debajo de la pirámide”*<sup>114</sup>.

---

<sup>113</sup> Entrevista de campo con Iván Hernández, 16 de febrero de 2019. Sesión 1 Anexo fase1 sesiones con expertos y PcDVi

<sup>114</sup> Entrevista de campo con Magdala Ramírez, 9 de marzo de 2019. Sesión 2 Anexo fase1 sesiones con expertos y PcDVi.

Dicha entrevista se llevó a cabo en la parte alta del basamento piramidal<sup>115</sup>. Magdala Ramírez habla sobre la “falta de invitación” por parte del espacio mismo, que, al estar cercado, simbólicamente llega a parecer un espacio inaccesible. Es relevante mencionar la necesidad de conservación preventiva de este espacio y la custodia de bienes muebles e inmuebles, que por los antecedentes de rapiña y saqueo arqueológico del lugar, mismos que se mencionan en el *Anexo 2 dossier museográfico*, fue necesario para el control de acceso y prevención de saqueos.

El cercado que rodea a este espacio, simbólicamente, aleja a los visitantes que antes tenían acceso libre, y que se apropiaban de él a partir de rituales el día de la primavera y en las mayordomías de Santa Cecilia. Este espacio fue punto de encuentro y referente de convivencia, se transformó de un espacio público a un espacio que no es visitado, aunque sigue siendo un referente importante de la comunidad.

Los valores socioculturales alrededor de esta zona arqueológica se han visto modificados. En algún momento tuvo relevancia como punto de referencia para la vinculación de la comunidad y la identidad comunitaria. Las impresiones de Magdala Ramírez sobre el contexto actual de este espacio, después del recorrido, giraron en torno a dos lenguajes diferentes y por lo tanto incompatibles: la separación de narrativas del museo de sitio y de la zona arqueológica, no hay un lenguaje coherente que le dé sentido a ambos espacios. La narrativa y de guion curatorial actual, no une los dos espacios ya que mantienen discursos separados.

En el capítulo 3 apartado 3.1.2 sobre *Museos de sitio y centros de interpretación* de este trabajo, se hace énfasis en la transición de un museo de sitio a un espacio de interpretación, ya que los museos de sitio tienden a exhibir una historia oficial y no los procesos históricos. Es por ello que el cambio de concepción sobre el museo de sitio a un espacio de interpretación permite la vinculación emocional e intelectual con el patrimonio. El centro de interpretación es un espacio previo al disfrute de la zona arqueológica, el cual debe dar el contexto y la información que vincule la zona arqueológica y el museo (el cual fue

---

<sup>115</sup> Mencionar los lugares dónde se llevan a cabo las charlas o entrevistas, sean formales o informales con los informantes, es relevante debido a que se concibe como una entrevista situada, se posiciona dentro de un contexto que nunca va a estar desprovista de espacio.

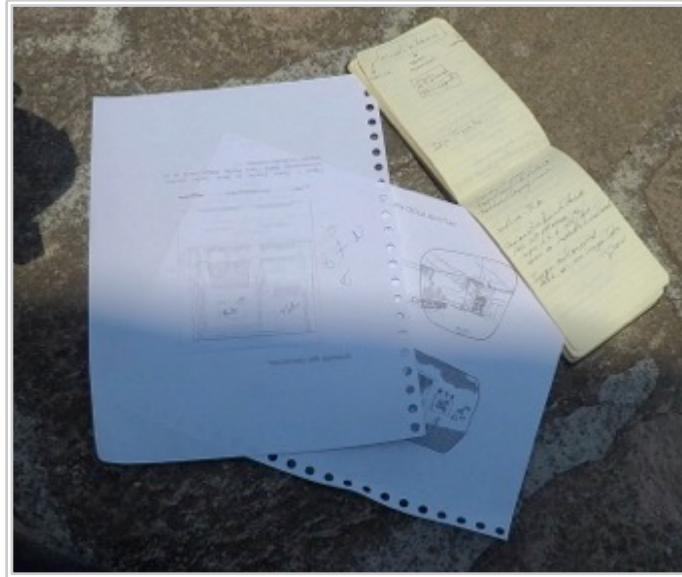
adecuado dentro de una casa porfiriana) dando a conocer el proceso histórico de ambos espacios.

La gestora cultural sugiere una línea del tiempo para aclarar ese proceso. Aquí se muestra claramente un desconocimiento del proceso histórico de este espacio. Dicho circuito de interpretación no logra ser virtuoso con la museografía actual, ya que no existen los recursos humanos e institucionales que se requieren para que se lleve a cabo una facilitación de acciones de concientización, capacitación, investigación, organización, mercadeo y difusión, que podrían enlazarse con la comunidad para que puedan llevar a cabo un beneficio responsable de este espacio.

#### **4.3.3 Sesión 3 Visita de evaluación del espacio museográfico, levantamiento de medidas generales y ubicación de temas posibles para el dossier museográfico**

Esta sesión se llevó a cabo con la museógrafa Ana Martha Sánchez para corroborar algunos puntos de la investigación para el dossier museográfico. Se hizo levantamiento de suelo y medidas generales de los basamentos piramidales para la realización de la cartografía táctil que se utilizó para la fase 2 dentro de las visitas guiadas con PcDVi. Igualmente, se ubicaron las piezas arqueológicas relevantes para investigar y profundizar sobre cualidades que serían utilizadas como detonantes sensoriales en los recorridos y visitas narradas posteriores.

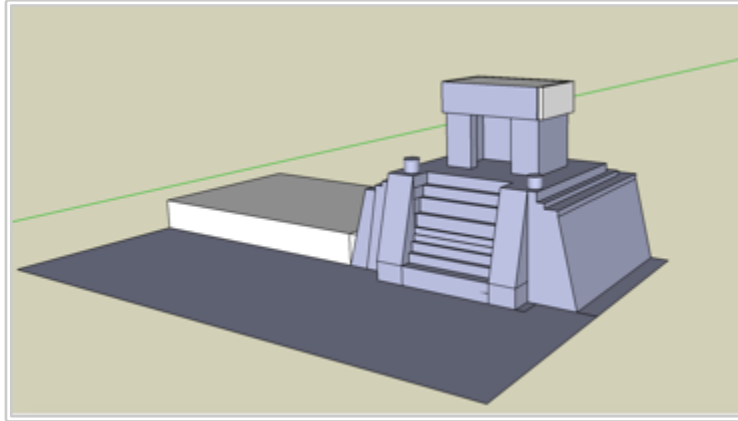
Para ello se realizó de nuevo el recorrido lineal establecido con la finalidad de encontrar los posibles espacios de interés y de descanso para la visita, y se corroboraron algunos datos arqueológicos investigados, por ejemplo, la ubicación hacia el poniente de las pirámides, dato clave para verificar la cualidad ritual de este lugar. Este recorrido también tuvo la finalidad de elegir temas posibles en relación a la detonación de sensaciones y percepción.



Corroboración de posicionamiento de las pirámides. Fotografía propia. 16/04/19

A lo largo del recorrido se reflexionó sobre algunos aspectos del espacio y de los soportes expositivos, que, en la visita anterior con Iván y su esposa, se habían tratado. El recorrido del espacio está marcado desde la entrada por la propia distribución lineal del espacio. En los recorridos anteriores, todos los visitantes, tanto normovisuales como ciegos, siguieron la misma lógica, por lo que la narrativa no necesariamente tiene que seguir la misma linealidad, pues, al tener una base espacial de recorrido establecido, se puede ser más flexible en la narrativa.

En la sesión 1 con Iván Hernández, se platicó sobre la necesidad de una maqueta háptica. La pirámide es el punto más importante de referencia espacial. La ubicación de dicha maqueta debe estar estratégicamente al inicio del recorrido para que el visitante logre posicionarse dentro del espacio mismo. Además, por cuestiones de conservación preventiva de la maqueta, se requiere de un espacio aislado y no a la intemperie.



Maqueta realizada en Sketchup. Realización propia.

Esta sesión se realizó el martes de semana santa, por lo que mucha gente local se encontraba de vacaciones. Este día había más confluencia de visitantes, así que se vislumbra la importancia de este espacio, no sólo como espacio de representación, sino como espacio de identidad local y su relación como referente con la cultura local-comunitaria, y su posible reactivación. Durante la visita se encontraron por lo menos dos grupos de danzantes conviviendo en el sitio.

Por otro lado, el sitio tiene un espacio completamente desaprovechado, que la gente ignora. Existen intentos de tiro visual que llame la atención del visitante, el cual se encuentra en un módulo de información digital con motivo del bicentenario de la independencia, pero este no contiene información relevante por lo que se observó que hay un desinterés por parte de todos los visitantes.



Cartel de zona Arqueológica.  
Fotografía propia. 16/04/10

Con respecto al terreno que hay en dicho espacio, no hay gran dificultad de tránsito para los usuarios en general; sin embargo, sí existe una dificultad de tránsito para las personas con discapacidad motriz, que debería ser diagnosticada por otro tipo de evaluación, ya que no existen ajustes al espacio para rampas o barandas. En su generalidad, el espacio es transitable, pero se debería poner énfasis en el seguimiento de medidas de seguridad y hacer uso de elementos básicos para facilitar una visita segura del espacio. Realizar modificaciones de accesibilidad al espacio, intervenciones no invasivas o ajustes para accesos libres son posibles, dado que, en general, la construcción lo permite y gran porcentaje de la estructura de las pirámides fueron reconstruidas, no es material original.

La información y ausencia de narrativa del espacio es insuficiente, es aquí donde se reforzó la importancia del dossier e información que debería ser brindada al visitante. Se observó que los visitantes pierden interés, ya que el visitante normovisual tarda de 10 a 15 minutos en recorrer todo el espacio y no se lleva más información que la visual. Tomando en consideración, que el visitante normovisual sólo adquiere información de ocular, se debe probar el tratamiento de la información para que detone otros sentidos.

#### **4.3.4 Sesión 4. Sobre la evaluación sensorial. Hacia la interpretación y análisis de reacciones humanas**

La colaboración con expertos de otras disciplinas conllevó a conocer cómo es que trabaja la ingeniería en alimentos donde se utiliza el método de evaluación sensorial. Adriana Galván, ingeniera en alimentos y juez sensorial, especializada en los sentidos del gusto y el olfato explica, a grandes rasgos, que la evaluación sensorial es utilizada para la medición, análisis e interpretación de las reacciones humanas a partir de sus sentidos y cómo estos responden a estímulos de diversas características, sean estas visuales, olfativas, mecánicas, acústicas, térmicas, etcétera.

La importancia de la multisensorialidad en los espacios museísticos, como se menciona en el segundo capítulo en el apartado 2.5 sobre los *Retos de los sitios arqueológicos como espacios de ocio*, implica que la puesta en valor del

patrimonio debe alejarse de su tradición ocularcentrista y estimular sensorialmente a los visitantes. Solo así se logrará alejarse de esa tradición en donde se privilegia la mirada sobre otros sentidos creando visitantes pasivos, y reconocer que los sentidos se encuentran en una constante intercambio de efectos. Es por ello que los espacios de representación patrimonial deben generar infraestructuras interpretativas para crear sensaciones a partir de objetos, entornos y medios que activen los demás sentidos.

El entorno museístico puede ser una oportunidad para que los visitantes reciban información al mismo tiempo que experimentan sensaciones, por lo que la idea de incluir estímulos dentro de una narrativa museográfica para los sentidos es parte relevante que se buscará en la fase 2, donde esta entrevista será tomada en cuenta para la generación del guion de visita narrada que mantiene un tratamiento que toma en cuenta otros sentidos para detonar imágenes en los visitantes con discapacidad visual.

Por otro lado, Adriana Galván menciona que los atributos sensoriales son todo lo que se percibe por medio de cualquiera de los sentidos, por lo que aquí se problematiza la manera en que nos relacionamos con el entorno y que dicha relación no es únicamente a través de un sentido. Se pueden dividir de acuerdo con los sentidos en apariencia, sonido, textura, olor y/o aroma, gusto. Un espacio se experimenta a través del olfato y la memoria (ya sea tratando de relacionarlo con algo, alguien o algún momento). Los sentidos generan recuerdos intensos y duraderos, crean preferencias por aquellos sabores y olores que acompañan los espacios/momentos.

Esto implica concebir las sensaciones como experiencias básicas de la estimulación proveniente de los sentidos desde un nivel fisiológico y de percepción, hasta un nivel cognitivo, que es la manera como el cerebro registra y organiza las sensaciones para darles sentido. Por lo que la importancia del cuerpo como espacio en movimiento es desde donde se tiene una experiencia particular sobre el entorno y conlleva a explorar sus relaciones tanto sensoriales como perceptivas más allá de utilizar o centrarse en un único sentido.



#### **4.4 Aplicación de esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad**

Las visitas antes mencionadas se realizaron de inicio sin ninguna intención de realizar evaluaciones formales sobre las condiciones museográficas y curatoriales del lugar; sin embargo, se ubicaron muchos obstáculos tanto espaciales como narrativos, así que fue necesario realizar una evaluación para generar un diagnóstico formal de las condiciones de accesibilidad, museográficas y curatoriales de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio el *Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”*. Igualmente, se optó por realizar reflexiones en torno a su mayor referente museográfico por la propia tradición arqueológica y etnográfica de México, el Museo de Antropología e Historia, con el fin de conocer si existe una tradición museográfica que se mantiene en los proyectos expositivos actuales.

A continuación, se muestran dichas reflexiones y evaluaciones realizadas en ambos espacios. Las visitas para realizar la aplicación del esquema de evaluación museográfica fueron posteriores a las sesiones antes mencionadas. El diagnóstico que se desprende de este esquema hace énfasis en la necesidad de construir una narrativa museográfica y un argumento que le dé sentido a este espacio de representación para poder comprenderlo y visitarlo.

##### **4.4.1 Reflexiones en torno al Museo Nacional de Antropología como paradigma hegemónico de la museografía arqueológica mexicana**

El Museo Nacional de Antropología (MAN) es uno de los mayores ejemplos de museo templo en México, aquel espacio de veneración patriótica homogeneizada por el interés del Estado. Inaugurado como el Museo Nacional de Antropología en 1964 por el presidente Adolfo López Mateos, el cual es uno de los proyectos más relevantes del México moderno, después de haber sido el Museo Nacional de México en 1825, cambió de nombre a inicios del siglo XX a Museo Nacional de Arqueología Historia y Etnografía, que se convierte en el pilar de referencia de museos de sitio y zonas arqueológicas y el espacio encargado del resguardo de la colección más grande del patrimonio arqueológico y de las investigaciones

etnográficas del país. Es un espacio donde también se posiciona la imagen de un pensamiento progresista e ilustrado, propio de las necesidades modernas: un lugar utilizado por el estado mexicano, que al musealizar imágenes de la patria buscaba representar un México racional y nacionalista.



Paraguas del Museo de Antropología del arquitecto Pedro Ramírez Vázquez. Fotografía propia.  
28/05/19

Según Luis Gerardo Morales<sup>116</sup>, el Museo Nacional de Antropología<sup>117</sup> se convirtió en un punto de referencia del quehacer museográfico mundial básicamente por tres razones:

*en primer término, porque establece una relación estrecha entre civilización material y cultura; en segundo lugar, porque desaparece la museografía <<en blanco y negro>> del primer paradigma, para introducir el color en ambientaciones y escenarios; y, por*

---

<sup>116</sup> Luis Gerardo Morales es licenciado en historia por la UAM. Maestro en historia con especialidad en Museología, NYU, EUA, 1995. Doctorado en Historia, UIA, 1998. Sus áreas de especialización son: Historiografía de México siglos XVIII-XX, Historia Cultural, Teoría de los Museos y Coleccionismo, Investigación.

<sup>117</sup> MORALES, Luis Gerardo. ¿Qué es un museo?, en CUICUILCO, Volumen 3, Núm.7, Mayo-Agosto, 1996, México, ENAH, 1996, p.80.

*último, porque pone la arquitectura al servicio de las instalaciones museográficas. En la concepción museológica del arquitecto Ramírez Vázquez, los trabajos de arquitectura son un acto de comunicación y el museo sintetiza, por excelencia, ese propósito comunicativo.<sup>118</sup>*

A diferencia del próximo apartado, en el cual se realiza la evaluación museográfica y curatorial a partir de un esquema de evaluación museográfica, en este se enfatiza la museografía tradicional que representan los objetos centrándose únicamente en la hegemonía de la visualidad. La representación de los objetos, los cuales, en sus contextos originales tuvieron connotaciones políticas y rituales con un entramado sígnico sensorial particular, aquí, son objetos descontextualizados y con un discurso que mantiene aún ese trayecto histórico patriótico y complaciente del Estado. Como museo, es un lugar destinado a la producción de discursos y de sentidos, mismos que no se emiten de manera arbitraria, por el contrario son el continente de ideologías hegemónicas y sistemas de valores que se pretenden legitimar.

El guion museográfico actual del MNA apela a la satisfacción de las necesidades del binomio didáctico-científico. En la página web del museo, en el apartado sobre la museografía, se menciona que en la ideación museográfica *“se apeló a la razón y también a las sensaciones, se buscó funcionalidad al igual que emoción: que el visitante se instruyera objetivamente y a la par reconociera sus valores identitarios.<sup>119</sup>”* Dicha objetividad es representada con una taxonomía de culturas y con un orden estrictamente lineal de objetos colocados a lo largo de 24 salas de exhibición, de las cuales 22 de ellas están reservadas para las exposiciones permanentes y 2 salas temporales en la planta baja.

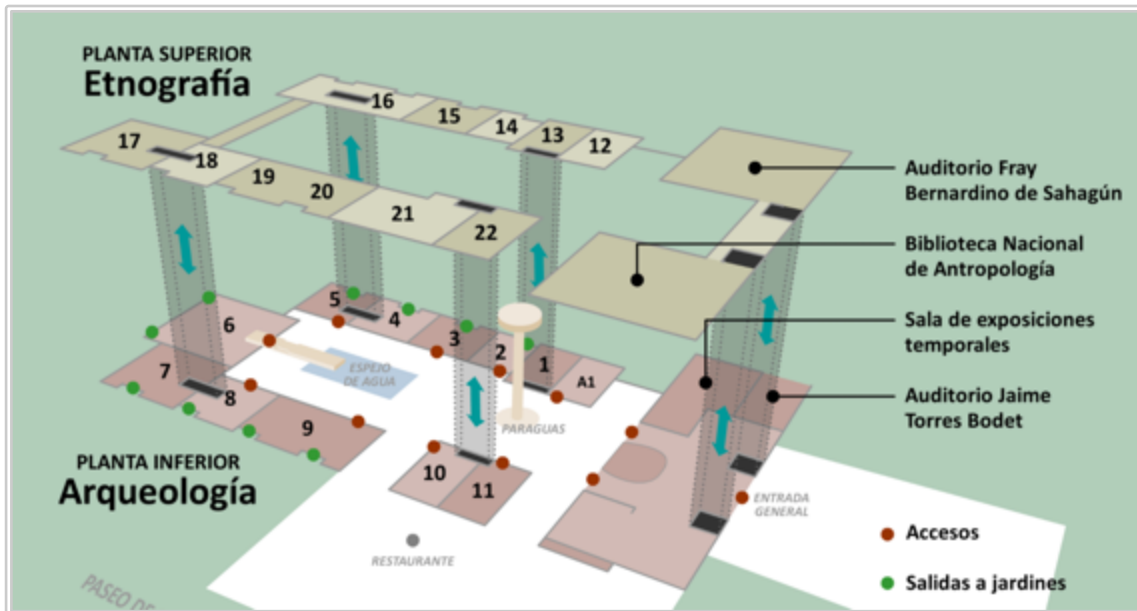
En la primera planta del museo, se encuentran todas las salas enfocadas a las culturas prehispánicas del México antiguo bajo un criterio cronológico, desde el poblamiento de América hasta el periodo posclásico mesoamericano. En el segundo nivel del museo se encuentra la parte etnográfica donde, a través de

---

<sup>118</sup> Cf. MORALES, Luis Gerardo. Orígenes de la museología mexicana: fuentes para el estudio histórico del Museo Nacional, 1780-1940. Universidad Iberoamericana. Barcelona. 1994. pp. 285.

<sup>119</sup> Museo Nacional de Antropología (fecha de consulta 2 de septiembre de 2019) disponible en: <https://www.mna.inah.gob.mx>

museografías escenográficas, se muestra la vida cotidiana y la cultura material de los pueblos indígenas de México, cargado de un discurso que mantiene la idea del indigenismo como raíz originaria y multicultural.



Plano isométrico de las dos plantas del Museo de Antropología.



- Sala 1: Introducción a la Antropología
- Sala 2: Poblamiento de América
- Sala 3: Preclásico en el altiplano central
- Sala 4: Teotihuacan
- Sala 5: Los Toltecas y el Epiclásico
- Sala 6: Mexicas
- Sala 7: Culturas de Oaxaca
- Sala 8: Culturas de la Costa del Golfo de México

Planta Baja. Anverso de mapa informativo del museo con círculos realizados por personal de información del museo sobre el recorrido sugerido. Visita del 28/05/19.



- Sala 12: Pueblos Indios
- Sala 13: Gran Nayar
- Sala 14: Puréecherio
- Sala 15: Otopame
- Sala 16: Sierra de Puebla
- Sala 17: Oaxaca: Pueblos Indios del sur
- Sala 18: Costa del Golfo: Huasteca y Totonacapan
- Sala 19: Pueblos mayas de la planicie y las selvas

Planta Alta. Reverso de mapa informativo del museo. Visita del 28/05/19.

La construcción del espacio museográfico, sus contenidos y criterios de exhibición se centraron en la lógica monográfica de las distintas áreas geoculturales. Las salas originales en que se organizó todo el material fueron

- **Orientación:** presenta al público los aspectos generales del museo.
- **Antropología:** esboza una visión general sobre esta ciencia y sus ramas, la evolución del hombre y su cultura según las grandes épocas históricas.
- **Mesoamérica:** muestra las culturas prehispánicas como un conjunto evolutivo y cambiante en el tiempo; los desarrollos culturales diversos (según las épocas y regiones) dentro de la totalidad del ámbito geográfico y los elementos culturales que se heredaban, modificaban o desaparecían.
- **11 Salas arqueológicas:** distribuidas a partir de la individualización de las culturas con base en una secuencia cronológica y, en lo posible, por áreas geográfico-culturales.

- **8 Salas de etnografía:** se procuró que dentro de la arquitectura del edificio ocupasen una posición coherente en relación con las culturas arqueológicas. En ellas se representaron un total de 50 grupos indígenas, algunas por primera vez. La sala inicial, “Introducción a la Etnografía” muestra los elementos básicos de esa disciplina. La última, “Antropología Social”, señalaba la continuidad entre las culturas indígenas arqueológicas y las actuales, y expone sus aportes culturales. Hoy el museo cuenta con 10 salas etnográficas<sup>120</sup>.

Sobre el mobiliario museográfico, además de la utilización de bases, vitrinas y soportes tradicionales museográficos, se utilizaron otros recursos. Existen réplicas de escala 1:1 de algunos edificios prehispánicos y de casas habitación de comunidades indígenas. Es relevante destacar, que para la construcción de las museografías escenográficas de las salas etnográficas, se invitó a los habitantes de las comunidades a realizar tanto el montaje como la consultoría de los espacios de la museográfica para mayor verosimilitud de la réplica y de los contextos.



Pirámide de la serpiente emplumada. Planta baja del museo. Fotografía propia. 28/05/19

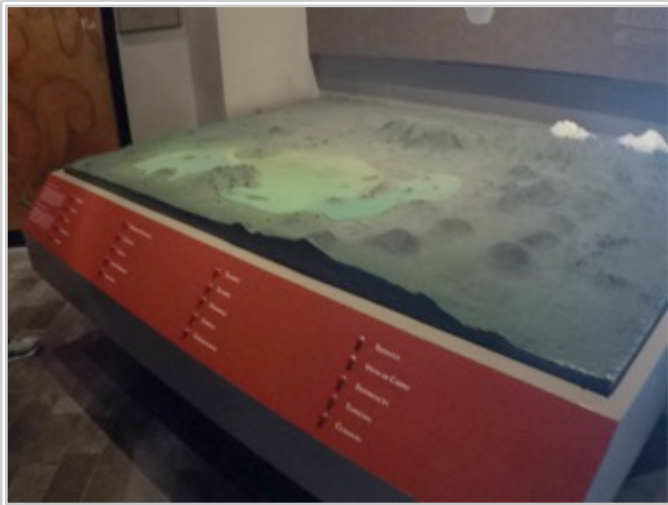
---

<sup>120</sup> Véase página del Museo de Antropología <https://www.mna.inah.gob.mx> (Consultado el 13 de mayo de 2019)



Reconstrucción a partir de museografía escenográfica de casa huicholes. Planta baja del museo.  
Fotografía propia. 28/05/19

La disposición en mamparas de las piezas se mantienen en distribución cronológica y taxonómica con vitrinas para la protección y el resguardo, así como para la conservación preventiva de las piezas. Se hace uso de otros recursos informativos para complementar la información como pantallas o tableros con botones, que al tocarlos se iluminan regiones de la sala a las que se esté haciendo referencia; sin embargo, tanto mapas o maquetas, aun siendo de alto relieve, no es posible tocarlos.

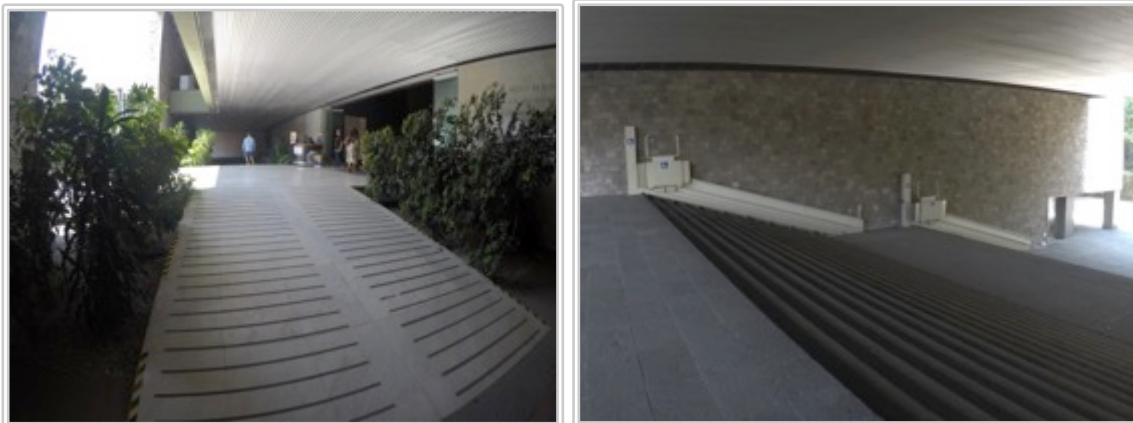


Maquetas de la cuenca de México  
Fotografía propia 28/05/19

#### 4.4.1.1 Accesibilidad y tecnologías

En cuestiones de accesibilidad, en la página web, se menciona únicamente que existen sillas de ruedas a disposición sin costo para el público, se puede tener acceso a ellas solicitándolas al personal del museo en el vestíbulo de entrada. Se menciona también que se cuenta con elevador y salva escaleras para “personas discapacitadas”; sin embargo, no existen otros soportes para el acceso a la información del museo, lo que indicaría que el acceso no debe ser solo solventar accesibilidades a un nivel espacial sino también de lenguaje y a la narrativa del museo.





Rutas accesibles. Fotografía propia 28/05/19

En relación a la opción de audioguías en información, comentaron que era un servicio generado por proveedores externos, por lo que a principios de año del 2019 ya no se cuenta con dicho servicio por término de contrato, Actualmente, no hay fecha para que se renueve este servicio.

El museo cuenta con un dispositivo que consiste en un celular con una aplicación llamada *Viajeros en el tiempo*, mismo que se puede solicitar de manera gratuita en los módulos de atención. Este proyecto se lanzó a comienzos del 2019 en las salas maya y mexicana, el cual ofrece a los visitantes la oportunidad de recorrer las exposiciones con IBM Watson<sup>121</sup>. Se trata de un sistema que es capaz de responder preguntas sobre las piezas de esas salas, tanto en español como en inglés. Al hacer preguntas a Watson, los visitantes pueden ahondar en el conocimiento sobre las once piezas que participan en el proyecto.

#### **4.4.1.2 Objetos en agonía: hacia la historia de vida de los objetos**

La museografía antropológica adquiere aquí un matiz teatral por el llamado de la escenografía para contextualizar y ambientar los objetos. Al estar los museos divididos en dos tradiciones con intenciones y sentidos distintos: en museos de

---

<sup>121</sup> Watson es una inteligencia artificial que es capaz de responder a preguntas formuladas en lenguaje natural, desarrollado por la empresa estadounidense IBM.

ciencia y de arte, la antropología y su papel dentro de los museos de tradición anglosajona, va a conservar, organizar y montar objetos en el museo para plasmar y dar a conocer un proceso social y concebir fácilmente una narrativa evolutiva, que, a través del montaje, se pretende que el objeto represente a las personas y a las cultura.



#### Instrumentos musicales

Violín mexicanero, dos *xawer*, dos *kanari* huicholes, flautas de carrizo cora, tobilleras para el mitote tepehuán, bastones de lluvia de los huicholes, sonajas huicholas, caparazón de tortuga y tambor de la Semana Santa cora. (transcripción de cédula). Fotografía propia 28/05/19

Ejemplo de objetos silenciados, que no nos permiten conocer la importancia ceremonial, ni los sonidos, ni la canción, ni la manera en que lo social responde a sus sonidos en el ritual de semana santa.



Cocina del tiempo de los mexicas, museografía escenográfica. Fotografía propia 28/05/19

Vida cotidiana representada en maquetas o escenografías que no pueden transitarse y maquetas a escala que no pueden tocarse. No hay una ambientación y evita que el visitante se adentre y se conecte con el ámbito sociocultural al que se hace referencia. Son espacios de lo inmóvil.

El problema de la museografía antropológica es que la antropología trabaja con sujetos y no con objetos, rasgo perceptible en la representación de objetos desprovistos de lo social, que para dotarlo de sentido requiere de procesos de mediación y de inferencia, así como de interpretación. Por lo tanto, se colocan objetos que no logran comunicar la complejidad cultural y es aquí donde radica uno de los obstáculos de esta museografía y de sus espacios patrimoniales como las zonas arqueológicas que mantienen esta tradición museográfica. Los objetos tienen información más compleja que lo dota de un sentido, pero al colocarlo de un museo, se aleja de su contexto e invisibiliza sus componentes primarios.



Cerámica ceremonial y pipas, ejemplo de objetos que emitían aromas. Fotografía propia 28/05/19

Es importante destacar que al objeto lo acompañan procesos anteriores a su creación, por ejemplo, intenciones, en la cuales existe creatividad y significaciones. Deben existir rasgos que acompañen a los objetos para representar una complejidad y posibilitar una interpretación al lenguaje narrativo propio del objeto. Si una de las premisas de la divulgación es la apropiación social de los valores patrimoniales a través de socializar el conocimiento, este tipo de representación nos aleja demasiado de ello, ya que no se logra conocer que el pasado se comparte con el presente. Las personas solo son espectadores de lo

que el objeto ya no puede irradiar por sí mismo, implica la muerte simbólica de lo social a través de la inmovilidad de los objetos, por lo que necesario repensar otro tipo de representación para dotar al objeto de una historia de vida, reviviendo así la vida social alrededor de ellos.

#### **4.4.2 Evaluación museográfica de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y su Museo de Escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado”**

En la siguiente evaluación museográfica se muestran las cualidades expográficas tanto del museo de sitio como de la zona arqueológica que visibiliza las inconsistencias de la exposición; la ausencia de narrativa y la inaccesibilidad, no solo espacial, sino de lenguaje, elemento que normalmente no se subsana ya que la accesibilidad, muchas veces, está centrada en realizar ajustes a los espacios y no a los lenguajes de la narrativa museográfica.

##### **4.4.2.1 El contexto interpretativo de la exposición museográfica: ubicación y tipo de museo**

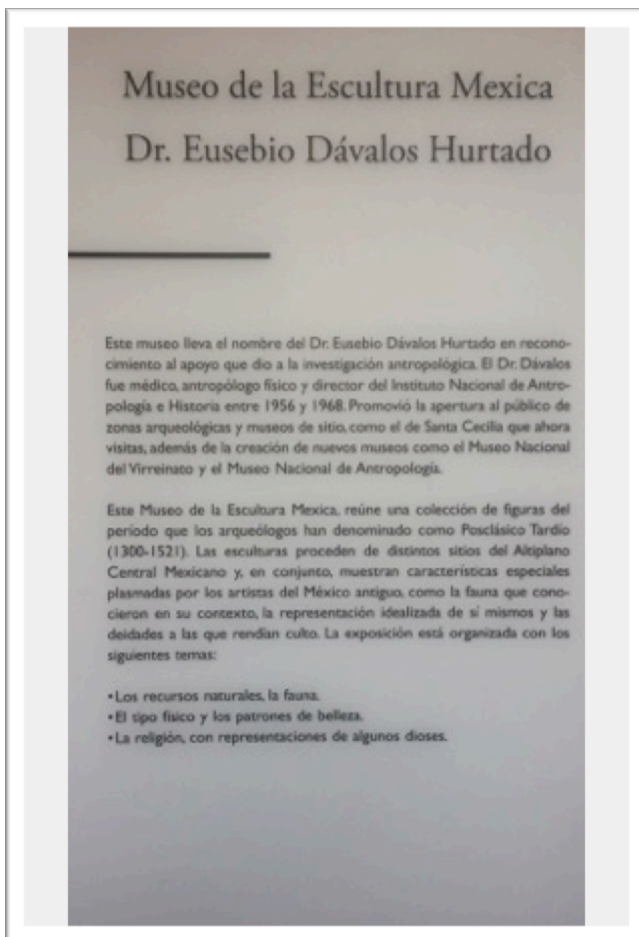
El Museo de la Escultura Mexica “*Eusebio Dávalos Hurtado*” y la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán se encuentra bajo los lineamientos y protección de la Secretaría de Cultura y del Instituto Nacional de Antropología. El museo fue inaugurado en el año de 1964, el cual tuvo una reinauguración posterior en 1982 y dos reestructuraciones museográficas: una en 1996 y la más reciente el 17 de mayo de 2019. Este espacio resguarda una colección de materiales arqueológicos que consiste en piezas de cerámica y esculturas de influencia mexicana recuperados de distintos lugares de la Cuenca de México, así como de los estados de Morelos y Veracruz. Algunas otras fueron recuperadas gracias a los trabajos de excavación dentro la propia zona arqueológica de Santa Cecilia.

Este espacio de exhibición se encuentra dentro de una casona del siglo XVIII. Las habitaciones, ahora salas de exhibición, están dispuestas alrededor de un patio central. Este museo de sitio, cuenta con tres espacios específicos: una primera sala donde se exhiben piezas de esculturas mexicas; otro espacio contiguo

que recrea, a partir de una museografía escenográfica, los espacios de la vida cotidiana de época porfiriana, donde se recrea un comedor y una cocina propias de una casa colonial con muebles, utensilios, imágenes religiosas y fotografías, además de un tinacal propio de una hacienda pulquera. Por último, en la parte trasera de la casa se ubican las pirámides de la zona arqueológica.

#### 4.4.2.2 La representación expositiva: el discurso de la colección, sus objetos y conformación

El tipo de exhibición es permanente, sin espacios de exposiciones temporales. Al ser un museo de la escultura mexicana reúne piezas arqueológicas de figuras del Posclásico Tardío (1300-1521).



Cédula introductoria a muro, entrada principal de las sala de escultura mexicana. Fotografía propia. 29/05/19.

El recorrido del museo de sitio comienza con dos primeras salas, que junto con el jardín exponen piezas escultóricas mexicas provenientes de las excavaciones de la zona del Templo Mayor y el Museo Nacional de Antropología. Las esculturas están agrupadas alrededor de tres ejes temáticos:

- 1) Los recursos naturales y la fauna.
- 2) El tipo físico y los patrones de belleza.
- 3) La religión con representaciones de algunos dioses.



Patio del museo. Fotografía propia 29/05/19

#### **4.4.2.3 Narrativa curatorial: ejes temáticos, discurso formal de las colecciones y taxonomías clasificatorias**

Los ejes temáticos y el discurso formal de las colecciones tienden a ser documental a través de las cualidades patrimoniales de las piezas. El criterio adoptado en el desarrollo del proyecto de la remodelación del museo consiste en el respeto a la estructura original y de todos los vestigios de valor existentes.



Museo: Museo de la Escultura Mexica,  
“Eusebio Dávalos Hurtado”

Colección: Colección del Museo

En exhibición: Exposición permanente

Localización dentro del museo: Pasillo de  
acceso al museo y la zona arqueológica

Fotografía propia 29/05/19

El proyecto contempla tres espacios: una sala de exhibición permanente de escultura mexicana, una casa Porfiriana y un sitio arqueológico.

#### **4.4.2.4 Exhibición permanente de escultura mexicana**

##### **Sala I de escultura Mexica**

**1er eje temático: animales**

**2do eje temático: la organización social mexicana**

**3er eje temático: indumentaria**

Las esculturas ubicadas en la primera sala son representaciones de algunos animales como felinos, serpientes, águilas, una rana, un sapo y un chapulín. Así como algunas otras con forma humana ataviadas con diferentes prendas de vestir y adornos como collares, orejeras, máscaras y gorros.



Primera sala del museo de sitio Fotografía propia 29/05/19

## **Sala II de escultura Mexica**

### **4to eje temático: la religión**

### **5to eje temático: el centro ceremonial de México Tenochitlán**

La segunda sala, referente a la religión, muestra esculturas en piedra que representan algunas deidades prehispánicas mexica tales como Mictlantecuhtli, un Chac-Mool, y otras deidades asociadas con las fuerzas de la naturaleza. Las piezas expuestas están talladas en materiales como tezontle, riolita, andesita y basalto. Alrededor de los jardines, se pueden apreciar algunas representaciones de caracoles, cráneos tallados y serpientes enroscadas, además de una reproducción de un Tzompantli.





Chac Mool  
Fecha de creación: 1200-1521  
Lugar de origen: Altiplano Central,  
Ciudad de México  
Género: escultura  
Material: basalto  
Manufactura: tallado

Descripción física  
Alto: 50 cm  
Ancho: 78 cm  
Espesor: 43 cm

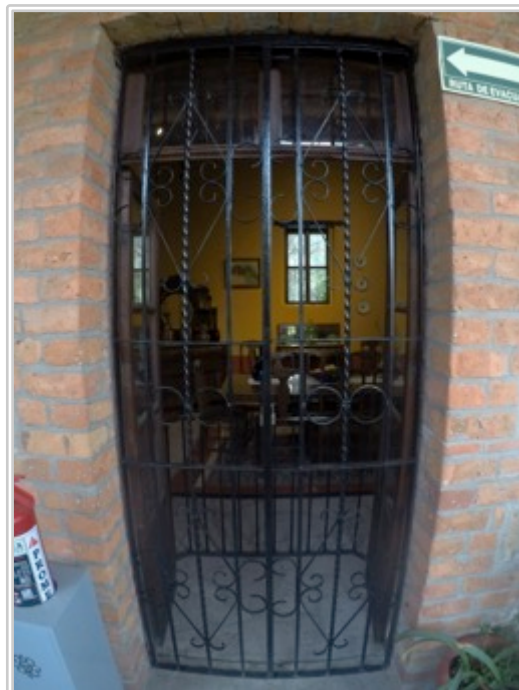
Fotografía propia 29/05/19

#### **4.4.2.5 Espacios de exhibición: casa porfiriana (Sala, Comedor, Cocina, Tinacal)**

Las cuatro salas restantes exhiben una colección histórica formada por piezas propias de las casas habitación de esa época, que ambientan una sala, un comedor y una cocina, en los que se exhiben platos y jarras, fotografías, imágenes religiosas, así como mobiliario que recrea la vida diaria en la región. Al fondo se localiza el tinacal, espacio indispensable en una zona pulquera. Estos espacios, únicamente, se pueden apreciar desde el exterior ya que se encuentran restringidos por un enrejado.



Comedor y enrejados de los cuartos de exhibición de la casa porfiriana  
Fotografía propia 29/05/19

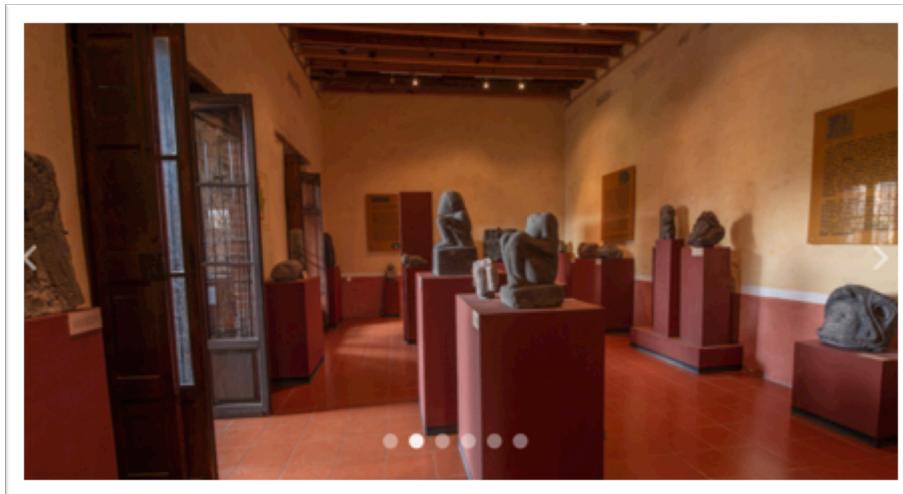


Enrejados de los cuartos de exhibición de la casa porfiriana  
Fotografía propia 29/05/19

#### 4.4.2.6 La construcción del espacio museográfico: características generales de la museografía

Como se mencionó al inicio, el museo de sitio fue reestructurado museográficamente en 1996 y en el año 2019. El guion museográfico en ambas reestructuraciones mantuvo los mismos ejes temáticos; sin embargo, el cedulario y su información fueron simplificadas, la modificación de la iluminación fue mejorada por el cambio de focos de filamento en rieles por una estructura suspendida de rieles con iluminación led.

En este esquema de evaluación es importante recordar y hacer mención del apartado 3.1.2 del capítulo tres, donde se advierte sobre la diferencia entre exhibición y exposición, debido a que este espacio, aún con las reestructuraciones museográficas, se reduce únicamente a la exhibición de piezas arqueológicas, es decir, el acto del simple mostrar, mientras que la exposición implica demostrar y relatar a través de los objetos. Más adelante, en la evaluación de accesibilidad, se profundizará en los motivos por los que se considera este espacio como un simple espacio de exhibición.



Sala I de escultura Mexica  
Reestructuración museográfica 1996 Página web del museo de sitio.



Sala I de escultura Mexica  
Reestructuración museográfica 2019  
Fotografía propia 29/05/19

#### **4.4.2.7 Circulación, recorridos y señalización**

El recorrido es estrictamente lineal, ya que el mismo espacio tiene una distribución de recorrido sugerido dictado por la clasificación secuencial por temas de salas, lo cual plantea el desplazamiento coherente del espacio y de la exposición. Las posibilidades de participación que, la exposición le otorga al público, son limitadas, pues, se centran en una acción meramente contemplativa, que se caracteriza únicamente por la observación de objetos y colecciones.

Los soportes museográficos y cedulario ofrecen información únicamente visual. El recorrido implica un desplazamiento obligatorio, es decir, el propósito de la exposición brinda información que requiere un orden estricto de datos secuenciales, se organiza el espacio con un recorrido muy determinado, que encamina al visitante por un trayecto único y específico, por lo que la participación de los visitantes es totalmente pasiva y contemplativa

#### 4.4.2.8 Mobiliario museográfico

Las piezas se encuentran distribuidas con base en los ejes temáticos de la exposición. Los objetos más delicados se encuentran colocados sobre mamparas protegidos con vitrinas, que logran un buen aislamiento para su protección y resguardo, además de que la iluminación, en este caso, es proporcionada, en algunas piezas, por dos orígenes lumínicos: la luz de sala dirigida y las cajas de luz de sus propias bases.



*Braseiro con decoración*

Lugar de Origen: Altiplano Central,  
Escalerillas, Ciudad de México  
Género: Braseiro  
Material: Arcilla

Manufactura: Modelado y moldeado

Descripción Física:

Alto: 95 cm

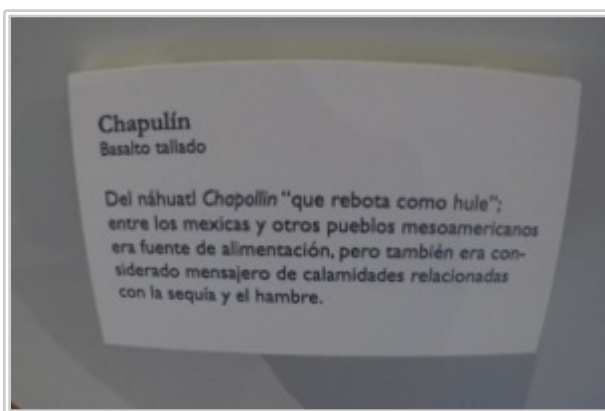
Ancho: 53 cm

Fotografía propia\_ 29/05/19

Las bases permiten alzar la pieza para acercarla a un horizonte visual de 1.50, que es la medida más utilizada en los montajes museográficos. El color del fondo de las vitrinas apoya el contraste para realzar las piezas y utiliza colores neutros y fríos que no perjudican la apreciación visual. En la parte central de la primera sala, se eligió la opción de utilizar bases de diferentes alturas: desde 50 cm hasta 1.20 cm con el fin de que algunas de las piezas pudieran ser apreciadas desde distintos puntos isópticos (que tiene una óptica igual desde cualquier ángulo), elemento importante por ser piezas tridimensionales.

#### 4.4.2.9 Recursos textuales

Únicamente existe cédulas murales y cedulario de obra con textos breves sobre las mismas.



Cédula de obra  
Fotografía propia 29/05/19

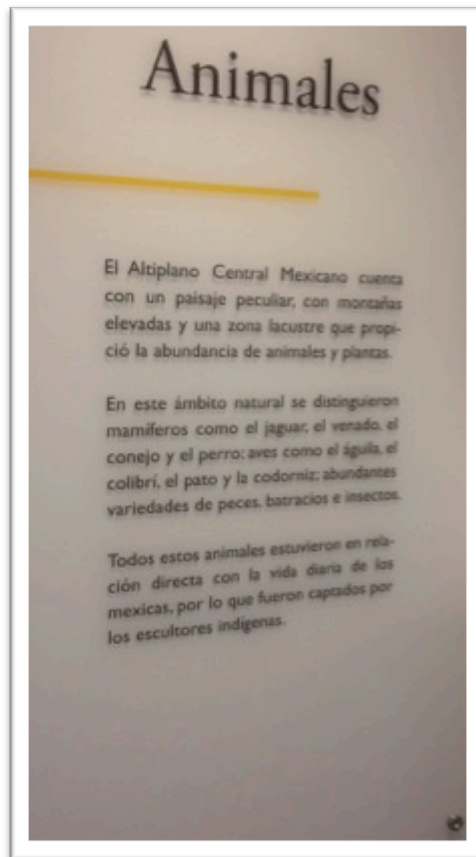
#### 4.4.2.10 Información adicional

En dicha exhibición no se provee ningún material adicional como videos, cédulas braille, material audiovisual, audioguías o apoyo que muestre información complementaria de las piezas; sin embargo, en la zona arqueológica existe un módulo del proyecto *México es mi Museo* creado en el 2010<sup>122</sup>.

<sup>122</sup> Más adelante se hablará de este módulo y sus limitaciones.

#### 4.4.2.11 Diseño gráfico

El material gráfico complementario y de apoyo se encuentran en un nivel básico, no existe una imagen de la exhibición permanente que le brinde identidad. El cedulario mantiene una tipografía en *Times New Roman*, cumpliendo con la finalidad primaria de contemplar los diferentes niveles de lectura que el visitante normovisual pueda encontrar en su recorrido: el título de la exposición, que transmite el tema principal de la muestra, los títulos de subtemas, textos explicativos y complementarios a los títulos y textos introductorios. El fondo claro y la letra oscura en cedularios, permite una mayor la legibilidad al igual que los interlineados amplios.



Texto de sala. Fotografía propia. 29/05/19

La información de las cédulas es clara y concisa; sin embargo, no muestra información con relación a la historia de la zona arqueológica, esto no permite una

contextualización del lugar, ni tampoco permite comprender la historia ni la importancia de este espacio. Por lo que la información, aunque concisa y clara, únicamente va dirigida a un público no experto que por lo mismo no permite profundizar en distintos niveles a los visitantes, ya sean especialistas, ya estudiantes, niños, adultos con o sin discapacidad.

#### 4.4.2.12 Medidas de conservación, seguridad y exhibición

- Toda pieza expuesta se encuentra en condiciones óptimas para ser exhibida.
- El mobiliario de sala para colocar los objetos a exhibir cuenta con las características necesarias para un resguardo adecuado de las piezas.
- Existe personal capacitado para restauración, catalogación y conservación de los objetos del museo.
- En sala existe calefacción adecuada para la conservación de las piezas
- La iluminación es fluorescente y led, lo cual no genera calor y puede ser usada indirectamente, y en algunos casos de forma directa a las obras. Se utiliza muy bien para simular la luz de día, por ejemplo, para luz ambiental y/o de servicio.



*Serpiente*  
Material: Andesita  
Descripción Física  
Alto: 44 cm  
Ancho: 15 cm

Fotografía propia 29/05/19



#### 4.4.3 Evaluación sobre la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatilán

La zona arqueológica de Santa Cecilia Acatilán no cuenta con sistemas que faciliten el acceso a sus contenidos para las necesidades de discapacidades auditivas, visuales, físicas o cognitivas.

El proyecto de este trabajo, al centrarse en la discapacidad visual, intrínsecamente, pone en juego estrategias auditivas, gustativas, táctiles y olfativas, esto implica apoyarse en la formulación de otras museografías no tradicionales para conocer el mundo de estos espacios, que permitan explorar el entorno con otros sentidos más allá del visual.

En relación a la información brindada sobre los basamentos piramidales y la historia del lugar, únicamente, existe una cédula creada por el INAH y un módulo del proyecto *México es mi Museo* creado en el 2010 por el gobierno federal con motivo del Bicentenario de la Independencia Nacional y el Centenario de la Revolución Mexicana, que contienen información que no es suficiente para comprender la importancia del lugar.



Cédula. Fotografía propia. 29/05/19

El proyecto de *México es mi museo* es un programa que tuvo la finalidad de acercar a la población a la historia nacional mediante módulos de información con la leyenda *¿Quieres saber qué paso aquí? Manda un mensaje SMS desde tu celular*". Cada una de estas piezas con las que las personas tendrían que obtener información después de enviar un mensaje de celular, se encuentran colocados en lugares estratégicos de las ciudades donde se encuentran sitios patrimoniales y monumentos.

En el caso de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, existe uno de estos módulos, que al marcar al \*2010 se debe digitar el número de este sitio el cual es el 2864, donde se expresa lo siguiente:

*Zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán en un minuto (suenan pájaros).*

*Voz Hombre: Acatitlán formó parte de los centros ceremoniales dependientes de Tenochtitlan que existieron alrededor de los lagos. Sin duda, estuvo ligado a Tenayuca que fue capital chichimeca y cabecera política de los Tepanecas.*

*Voz mujer: "El estudio de los materiales arqueológicos recuperados y, de los vestigios, no han permitido a los especialistas la extensión del sitio ni el número de edificios que lo integraban.*

*Voz hombre: Arquitectónicamente, constituye uno de los mejores ejemplos de edificios religiosos del Pos Clásico Tardío. Acatitlán está cultural y políticamente ligado a los mexicas.*

*Voz mujer: Se supone que fue abandonada antes del arribo de los españoles.*

*(Música)*

*Cierre: "La historia es de todo. Bicentenario de la independencia nacional. Centenario de la Revolución Mexicana. Gobierno Federal".*



Pirámide de Huitzilopochtli y módulo del proyecto México  
Fotografía propia 29/05/19

#### **4.5 Evaluación de accesibilidad del museo de la escultura Mexica “Eusebio Dávalos Hurtado” y zona arqueológica de Sana Cecilia Acatitlán**

La información tanto del museo de sitio como de la zona arqueológica no es suficiente para comprender su importancia. Los espacios museísticos e instituciones culturales no sólo tienen encomendadas las tareas de conservar y difundir el patrimonio cultural, sino también deben facilitar el acceso físico e intelectual a las personas. Estos primeros acercamientos a dicha zona detonan la necesidad de hacer una investigación más profunda sobre este espacio antes de hacer los trabajos de exploración interpretativa con PcDVi de la fase 2, es por ello que aquí se hace una evaluación sobre la accesibilidad del espacio que se complementa con el esquema de evaluación museográfica para crear futuros mensajes colocados dentro de un circuito de interpretación coherente, aquí se tratan algunos puntos sobre la accesibilidad tanto al espacio como a la narrativa del museo y de la zona arqueológica, los cuales podrían tomarse en cuenta para propuestas museográficas posteriores.

#### **4.5.1 Acceso físico: ¿existen barreras arquitectónicas?**

Toda zona arqueológica tiene la finalidad de difundir el patrimonio; sin embargo, mantienen códigos centralmente visuales, lo que implica la nula accesibilidad para las PcD, que requerirían la utilización de otros sentidos para su comprensión. Este espacio no cuenta con maquetas, ni reproducciones táctiles, ni tampoco con cedulario braille o información sonora que serían los soportes mínimos básicos para transmitir contenidos a las PcDVi . Al ser un espacio patrimonial, la intervención para hacer de este espacio accesible, es compleja, pues no existen rampas, ni soportes podotáctiles, ni tampoco personal capacitado para el apoyo a las distintas discapacidades.

#### **4.5.2 Acceso sensorial. ¿las exposiciones / acciones facilitan la participación de visitantes ciegos o sordos?**

Los recursos interpretativos propuestos en la reestructuración museográfica, son únicamente visuales. No hay claridad en la articulación de los contenidos expresados en el cedulario con las piezas ni con los objetos. Si bien las cédulas son legibles y mantienen buena ubicación, iluminación, y tamaño, la información que en ellas se concentra no deja comprender la importancia de lo exhibido. Las temáticas propuestas están aisladas una de otra por lo que se requiere de una estrategia interpretativa que interrelacione las temáticas para una comprensión global.

En los recorridos que se realizaron dentro del museo, se percibió que las cédulas están dispuesta a leerse obligadamente; sin embargo, la importancia de brindar la posibilidad de informarse y elegir cómo hacerlo es parte de eliminar la pasividad del visitante, y es posible alcanzar su participación al eliminar el carácter directivo y lineal actual de la exhibición, y que opte por discursos que evoquen y estimulen, lo que genera al visitante a ser un actor activo para que pueda alcanzar una mejor experiencia en su visita.

Señalizar mejor todos los elementos museográficos permite que puedan ser utilizados con una mayor comprensión, para ello, es importante crear un cedulario en braille, gráficos y audioguías, que evidencien la relación entre elementos museográficos fuera de salas y la exposición correspondiente. Asimismo, incluir, en diversas partes del recorrido, planos de la exposición, así como indicaciones sobre la sala en que se encuentra el visitante y las rutas que se pueden seguir durante la visita. Cabe destacar que, no solamente es importante la señalización. La museografía debe incluir en su propuesta el diseño de los recorridos más claros y divisiones adecuadas entre módulos temáticos.

La clasificación de los objetos es taxonómica (los objetos se yuxtaponen y se colocan con sus símiles) y centrada en sus cualidades orgánicas o funcionales. Sin embargo, se podría buscar una salida alterna potenciando los rasgos desaprovechados de los objetos, concibiéndola como un documento destacando que le acompañan procesos anteriores a su creación.

Existen objetos que producen sonidos y olores, colocarlos como objetos únicamente contemplativos no permite un acceso a la realidad misma del objeto como tampoco permite complejizarlos con la impronta de lo humano, pero se podrían sumar réplicas donde tocar y conocer sus sonidos y olores, potencien los rasgos que acompañen a los objetos para representar una complejidad y posibilitar una interpretación que devenga en interpretaciones de la experiencia.

#### **4.5.3 Acceso intelectual: “¿las exposiciones excluyen a los visitantes con poco conocimiento previo?”; “¿las exposiciones son accesibles para las personas con trastornos de aprendizaje?”**

Este espacio lleva al visitante a participar de manera pasiva, es decir, conlleva a una visita estática, donde se privilegia la información sin relacionarla con su contexto. Si bien en el guion museográfico existente se ofrecen textos e interpretaciones, este mantiene una estructura tradicional museográfica al reproducir criterios de interpretación, jerarquización y valoración. Esto genera una

distancia entre el objeto y el público y, la respuesta a esa información ofrecida, es o bien aceptación o bien rechazo o indiferencia sin posibilidad de reflexión<sup>123</sup>.

El cambio de una pasividad en la visita hacia el visitante como productor de significación es otro elemento clave en el diseño de políticas de inclusión por parte del museo, a partir del enriquecimiento de posibilidades para alentar la participación activa de los visitantes, entendiendo que es este último el elemento clave para la comunicación de todo espacio museístico.

La importancia de descolocar una visita pasiva a una dinámica implica relacionar la información con el contexto en el que se inserta, dinamizar implica dialogar a un nivel horizontal y privilegia así

*el proceso de adquisición de conocimientos por parte del visitante, pues relaciona la información con el contexto en el que está inserta y, lo que es más importante, con el contexto propio del visitante; le ofrece a este último los contextos de interpretación existentes y elementos para entender las interpretaciones; ofrece elementos para la formulación de respuestas a las preguntas del visitante, y para la formulación de nuevas preguntas; posibilita la relativización de los criterios de valoración e interpretación de afirmaciones canónicas, tanto las provenientes del sentido común como aquellas que se le oponen; genera un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el objeto le impone (artístico, antropológico, histórico o natural), y propicia, como respuestas del visitante, la admiración, la sorpresa, el asombro, la duda y otras formas de la incertidumbre y el compromiso afectivo.<sup>124</sup>*

#### **4.5.4 Acceso emocional: “¿el museo acoge a los recién llegados?”; “¿están capacitados los que trabajan en el museo para lidiar con la diferencia y la discapacidad?”**

El espacio no logra crear un vínculo entre visitante y patrimonio y no ofrece una experiencia satisfactoria ya que las decisiones expográficas parten de las necesidades propias del museo, por lo que se desaprovechan también otros medios de comunicación. Esto implica que no se logre que los usuarios conecten emocionalmente ya que no existe una estrategia comunicativa adecuada para generar una experiencia agradable de visita.

---

<sup>123</sup> Zavala, Lauro. *Op.Cit.*, p.74.

<sup>124</sup> *Ibíd.*, p.74.

Tampoco existe un diálogo con el público para conocer sus necesidades, ni impresiones que permita abrir otras posibilidades de exposición. La colaboración y diálogo con el público es indispensable para profundizar en sus necesidades e intereses y así idear museografías accesibles e inclusivas.

#### **4.6 La no accesibilidad como una discriminación habitual no intencional en espacios de representación patrimonial**

La accesibilidad es un derecho de todas las personas. El disfrute y goce de la cultura y el derecho al ocio, es un elemento contemplado en los derechos humanos. La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad específicamente en el artículo 9 sobre la *Accesibilidad*, la considera derecho llave que busca que las PcD puedan vivir de forma independiente y participar en igualdad de condiciones con las demás en el entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones. El derecho a la accesibilidad es considerado un derecho llave, es decir, si no hay derecho a la accesibilidad, no hay derechos culturales y no hay derecho al ocio.

El Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad generado por la Comisión Nacional de Derechos Humanos, en protección de los derechos humanos, analiza la situación del derecho de la accesibilidad de las PcD y su implementación en México. Con relación a la discriminación y la accesibilidad, se estipula que:

*...el derecho a la no discriminación implica defender la existencia de un derecho a no ser discriminado por ausencia de accesibilidad. Desde esta óptica, la no accesibilidad supone discriminación y vulneración [...] Su trasgresión requiere demostrar la vulneración de un derecho fundamental y demostrar que esa vulneración implica un trato discriminatorio<sup>125</sup>.*

Esta primera fase tuvo la intención de evaluar la accesibilidad y los recursos museográficos y se visibilizó la no accesibilidad como una discriminación habitual

---

<sup>125</sup> Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad. <https://www.cndh.org.mx/documento/informe-especial-sobre-el-derecho-la-accesibilidad-de-las-personas-con-discapacidad> (consultada el 27 de abril de 2020)

en estos espacios. No se sostiene que sea una discriminación intencional, pero surge debido al desconocimiento de un público con discapacidad. La importancia de haber realizado estas reflexiones a partir de un esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad implicó advertir que cualquier museo requiere, para una accesibilidad adecuada, evaluar previamente la accesibilidad de su espacio para proponer acciones necesarias y, así solventar los obstáculos.

A partir del proceso de esta primera fase, se logró una reflexión sobre las necesidades que se desprenden ante esas exclusiones y desigualdades en estos espacios, justo por la ausencia de elementos tanto narrativos como físicos para lograr el disfrute de las PcDVi.

La tradición museográfica que se concreta en este museo de sitio es importante revisarla en torno a un paradigma tradicional museológico, que se desprende del Museo Nacional de México que nace en 1825, en un contexto progresista, un museo que en 1909 se transforma a Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía y que en 1964 se renueva, pasando a ser el Museo Nacional de Antropología, espacio creado para un culto a la patria desde un campo museológico que reflexiona entre imágenes/objeto y donde existe un nacionalismo museográfico que reflexiona sobre la modernidad mexicana<sup>126</sup>.

El museo de sitio y la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, que se desprende de esa tradición institucional y museográfica es ejemplo de que este tipo de representación ya encontró sus límites y se encuentra en la vieja museología mexicana. Sus reestructuraciones, aún en el 2019, siguen enraizadas a esa tradición, se puede comprender el valor histórico y patrimonial de los objetos, pero no explica los procesos históricos de los objetos al ser descontextualizados.

El paradigma tradicional tanto museográfico como museológico que recorre la tradición museística de la arqueología en México conduce los espacios museográficos a cumplir funciones secundarias dependientes a planes y

---

<sup>126</sup> Cf. Morales Moreno, Luis Gerardo . Museológicas. Problemas y vertientes de investigación en México Relaciones. Estudios de historia y sociedad, vol. XXVIII, núm. 111, 2007, pp. 31-66 El Colegio de Michoacán, A.C Zamora, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13711102>



programas de estudio de escuelas oficiales, esto refuerza una actitud patrimonialista y se piensan los museos como contenedores de patrimonio que conservan, estudian y exhiben las colecciones<sup>127</sup>.

En esta fase 1 detonó que la museografía tradicional de estos espacios es estática, una de las críticas, ya mencionadas, que hace Lauro Zavala a esa tradición museológica y museográfica. La museografía tradicional es lineal en este museo de sitio expresamente enfocado a la exposición de piezas arqueológicas de escultura mexicana. Las temáticas mencionadas en el esquema de evaluación y su conformación se encuentran desapegadas del contexto en el que se inserta la zona arqueológica. No existe un proceso discursivo que brinde la posibilidad de conocer la historia, no sólo de la casa porfiriana o del templo de Santa Cecilia, sino que existe una ausencia de información que permita entender la importancia del sitio arqueológico y su relación con su propio museo de sitio y con la comunidad.

En el capítulo 3 en el apartado 3.1.2 *Museos de sitio y centros de interpretación* se había advertido que la tarea principal de los museos de sitio y zonas arqueológicas es la conservación y protección del patrimonio; sin embargo, si este no es consultado y no se permite una interpretación sobre él, se corre el riesgo de ser un patrimonio inconsultable e incomprensible. Si seguimos las ideas planteadas en dicho apartado, en el que se colocó la idea de cómo los museos de sitio *exhiben* una historia oficial, a través de los objetos colocados de manera lineal sin énfasis en los procesos históricos, se reafirma con este análisis museográfico que la interpretación por parte del público parecería que es segmentada y pasiva. Los apoyos como maquetas, fotografías de excavaciones, inexistentes en este museo, y en la reestructuración museográfica no fueron consideradas para poder apoyar a la representación de coordenadas coherentes con una identificación histórica.

Volcar un museo de sitio a un centro de interpretación es repensar en un espacio previo a la entrada a una zona arqueológica, donde se concentra

---

<sup>127</sup> Cf. Zavala, Lauro. Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. Abate Faria. México D.F. 2012. pp. 183

información para el disfrute posterior de un espacio, en este caso, el museo de sitio no menciona nada acerca de la zona arqueológica, esto es otro de los puntos clave que llevaron a la búsqueda de información sobre el espacio arqueológico y a la propuesta de un primer dossier museográfico piloto con el cual poder trabajar para la visita en compañía PcDVi.

#### **4.7 Hallazgos e ideaciones de fase 1 a implementar en fase 2**

Se hace referencia en este apartado sobre los hallazgos y las ideaciones que surgieron para realizarse en la fase 2 de este trabajo de campo. Cabe recordar que hubo flexibilidad en la manera en que se llevó a cabo la fase 1 debido a sus cualidades exploratorias, mismas que dieron cuenta de los grandes vacíos narrativos y expográficos, y las cuales debían comprobar y conocer las impresiones de las visitas de informantes que, con su experiencia, dieran cuenta de las ausencias y dotaran elementos para subsanarlas, así como la rigurosidad de implementar un esquema de evaluación museográfica del museo de sitio y de la zona arqueológica Santa Cecilia Acatitlán para conocer y valorar la manera de idear soluciones para implementar museografías más accesibles no solamente en cuestión de soportes, sino de lenguajes previos a la generación de esos soportes.

##### **4.7.1 Hallazgos sobre la narrativa museográfica**

Es importante destacar que una de las constantes que dieron a conocer los informantes en cada visita con especial énfasis fue que había una falta de información y de narrativa museográfica tanto en la zona como en el museo de sitio. El museo de sitio, por la ausencia de diálogo con la zona arqueológica y como se menciona en el apartado 3.1.2 donde se habla sobre *Museos de sitio y centros de interpretación*, debería centrarse en la manera de *exponer* una historicidad de la zona arqueológica en la que se encuentra. Si no cubre las necesidades de un museo de sitio que mantenga un diálogo con su zona arqueológica y la dote de sentido, está lejos de alcanzar el ideal de ser un centro

de interpretación. Lo implica ser no sólo un espacio de visita previo a adentrarse a la zona arqueológica (además de que carece de contexto) , por otro lado tendría que lograr invitar a que el visitante se comprometa con su patrimonio y crear vínculos con él.

La conversión de un museo de sitio a un centro de interpretación implica no sólo que sea un espacio previo al disfrute del lugar arqueológico, sino también concentrar la información previa a un disfrute libre y esparcimiento autónomo en el espacio posterior que es la zona arqueológica sin aislar informaciones. Debe haber un lenguaje que dé sentido a un complejo total del espacio patrimonial y, así detonar la importancia, no solamente de crear espacios accesibles, sino también de lenguajes museográficos coherentes y accesibles para que el diálogo entre espacio y público logre convertir una visita pasiva a una visita con experiencia significativa .

La poca información y ausencia de narrativa museográfica no logra dar cuenta de la historia del contexto y de la lógica propia del sitio, esto conllevó a reforzar la necesidad de un dossier museográfico (Anexo 2) que dote de información y de sentido al recorrido con el que se logre despertar el interés del visitante asegurando el disfrute de la visita.

#### **4.7.2 Hallazgos sobre los recursos táctiles y cartografía táctil**

En la primera visita se enfatizó sobre el requerimiento de una maqueta para que las PcDVi puedan conocer las dimensiones de la pirámide antes de subir a ella. En esta primera visita se propuso que la maqueta se colocara frente a la pirámide; sin embargo, se sugiere que esto se confirme en la fase 2 con la generación de un prototipo de una cartografía táctil de alta fidelidad que supla la maqueta impresa en 3D debido a los costos elevados de la misma.

Dicha cartografía consiste en un plano en la planta de la pirámide y otro que contenga la zona arqueológica, museo de sitio y alrededores, incluyendo la iglesia de Santa Cecilia. Este soporte de representación podría detonar otro tipo de datos

relevantes en fase 2. Dichos planos serán realizados con los parámetros de la Fundación ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) del manual de *Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual*. Sea maqueta o plano, es probable que las personas necesiten este recurso en un lugar más temprano del recorrido. Por otro lado, se requiere evaluar si es conveniente la exposición a la intemperie, pues, factores ambientales podrían dificultar su exploración. Sobre este caso, es importante revisar este tema en el prototipo de alta fidelidad a través del plano, ya que es un punto fundamental que permitirá la autonomía de desplazamiento.

#### **4.7.3 Hallazgos sobre la descripción verbal y la ausencia de autonomía en la visita**

La importancia de describir y narrar lo que se ve en un recorrido implica más fluidez en el recorrido de los espacios. Se logran evocar otro tipo de características al recorrido al evocar texturas, olores, o aromas, sonidos y gustos. Por la forma en que se llevó a cabo la descripción verbal y la manera en que se hizo alusión al uso del tacto por parte de Iván, se percibió que se complejiza la imagen háptica, aquí el requerimiento de un plano en alto relieve y de una maqueta es necesario debido a que pareciera que las PcDVi se desplazan al conocer el espacio de lo general a lo particular, por lo que se requiere de demostrar esto a partir de un plano en relieve para conocer el espacio antes de recorrerlo.

El uso de la descripción verbal surgió de caminar en un espacio sin narración, implicó hacer uso de ella debido a que se requería de conocer las particularidades de este espacio en el recorrerlo. Fue una estrategia necesaria para que el espacio y los objetos fueran inteligibles para PcDVi; sin embargo, se percibió que existe una dependencia y ausencia de autonomía, ya que se generan binomios que, de manera individual tienen intereses distintos. El disfrute y ocio es por definición libre e implica la autonomía de las personas en los espacios. La autonomía en la visita no implica dejar de creer que el museo es un espacio social, pero las experiencias deben ser diversificadas y, la multisensorialidad expuesta

en el capítulo 3 nos habla que es uno de los rasgos que deben explorarse para no centrarse en un único sentido. El tacto, por ejemplo, amplía la gama de experiencias en relación a un espacio.

La descripción verbal implica describirles a las PcDVi lo que una persona normovisual observa. Hacer uso excesivo de la visita descriptivista genera dependencia a una interpretación de la persona normovisual, por lo que existe un sometimiento a la percepción del otro por lo que la estrategia de la siguiente fase se centra en la visita guiada a partir del dossier museográfico (ANEXO 2), que tiene como finalidad narrar para que las PcDVi describan verbalmente lo que se detona a partir de los estímulos de una narración y lograr vislumbrar cómo es que ellos categorizan y clasifican los detonantes y qué elementos sensoriales le dan más peso a partir de cómo ellos describen verbalmente y se generen interpretaciones colaborativas

#### **4.7.4 Hallazgos sobre la evaluación sensorial**

La entrevista colocada en el apartado *4.3.4 Sesión 4 Sobre la evaluación sensorial. Hacia la interpretación y análisis de reacciones humanas*, sirve de base para idear la fase 2. Se habla sobre evaluación sensorial, que es utilizada para la medición, análisis e interpretación de las reacciones humanas a partir de sus sentidos y cómo estos responden a estímulos de diversas características, sean estas visuales, olfativas, mecánicas, acústicas, térmicas, etc.

La evaluación sensorial, apoya la idea de que, al recibir información, se experimentan sensaciones, por lo que se deben incluir estímulos sensoriales dentro de una narrativa museográfica. Por lo que una de las finalidades del trabajo de campo posterior es conocer cómo es que las personas sienten y experimentan las sensaciones, y cómo los sentidos, al estar situados en un espacio, se afectan al recorrerlo mientras se narra. Por lo que se problematiza también la manera en que las personas se relacionan con el entorno para lograr generar experiencias de visita adecuadas bajo narrativas accesibles para los visitantes con discapacidad.

#### **4.8 Fase 2. Trabajo y análisis etnográfico: el registro de cualidades sensorperceptivas de la ceguera enfocado en la construcción de narrativas museográficas accesibles**

Para esta segunda fase relacionada con el trabajo de campo y la construcción de la etnografía, se retomaron los postulados de la antropología de los sentidos y la etnografía sensorial. Igualmente, se idearon dos herramientas de registro a partir del diagnóstico presentado en la fase 1, las cuales fueron los recursos para detonar los insumos informativos con relación a la forma ciega de sensorpercepción, que posibilitaron recabar los datos para el análisis etnográfico de esta fase.

Las herramientas consistieron en la generación de una cartografía táctil como prototipo de alta fidelidad, realizado bajo los parámetros de la Fundación ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) para la confección de planos accesibles a PcDVi. Por otro lado, se realizó un guion de visita que se desprende de la investigación documental sobre los antecedentes y del proceso histórico de la zona arqueológica concentrado en el dossier museográfico (Anexo 2).

Este guion de visita atendió temas relacionados con otros sentidos, como los olores, sabores y sonidos de la época prehispánica. La intención de estos elementos narrativos tenía como objetivo estimular imágenes en los visitantes y generar una etnografía sensorial bajo el supuesto de que ninguna modalidad sensorial domina, necesariamente, cómo es que se experimentan los entornos o las prácticas en espacios museísticos.

Al finalizar las visitas de campo, se realizó un trabajo de sistematización de todo el material registrado tanto en video como en audio, para posteriormente realizar las transcripciones, de las cuales se ubicaron constantes que sirvieron para generar los 4 ejes de análisis que guiaron el análisis etnográfico con enfoque del giro sensorial de la antropología de los sentidos y la etnografía sensorial, mismos que comprenden que existen formas particulares de sensorpercepción. Es por ello que se concibe aquí a la forma ciega de sensorpercepción como un estilo propio de sentir y de percibir.

#### **4.8.1 Objetivo general de la fase 2**

Identificar, a partir de visitas narradas, dentro de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, las diferentes clases de atributos sensoriales, los referentes, los estados físicos y emocionales que las PcDVi le atribuyen a la narrativa del espacio con el fin de poder aplicar y manejar dichas referencias y atributos en la proyección de narrativas museográficas accesibles portadoras de un mensaje comunicativo no visual.

#### **4.8.2 Objetivos específicos de la fase 2**

- Identificar las referencias sensoriales que las personas realizan con objetos o imágenes y las relaciones e interacciones del individuo con el entorno.
- Conocer las necesidades y la estructura interpretativa de un público con discapacidad visual para complementar a partir de narrativas accesibles, el desarrollo de proyectos expositivos tradicionales, que tomen en cuenta al público con ceguera.

#### **4.8.3 Prospección**

En la fase 1, se reflexionó sobre la no accesibilidad como discriminación habitual en los espacios de representación patrimonial. Los trabajos de accesibilidad están enfocados en subsanar obstáculos y barreras del espacio físico, pero que no prestan atención en hacer narrativas museográficas accesibles; sin embargo, se requiere crear infraestructuras interpretativas adecuadas para un acceso al lenguaje museográfico.

Los objetivos anteriores requieren de conocer al visitante en sus diversos aspectos: tipologías y perfiles. Pero también de conocer sus capacidades e intereses para ajustar los lenguajes que se utilicen, atendiendo a sus necesidades de adaptación, conocimiento, disfrute y satisfacción personal con la finalidad de

buscar patrones que sean utilizados en museografías accesibles y crear narrativas museográficas de manera colaborativa y no visual.

#### **4.8.4 Población**

PcDVi interesadas en visitar la zona a través de su registro en *En Foro. Mujeres con discapacidad visual*.

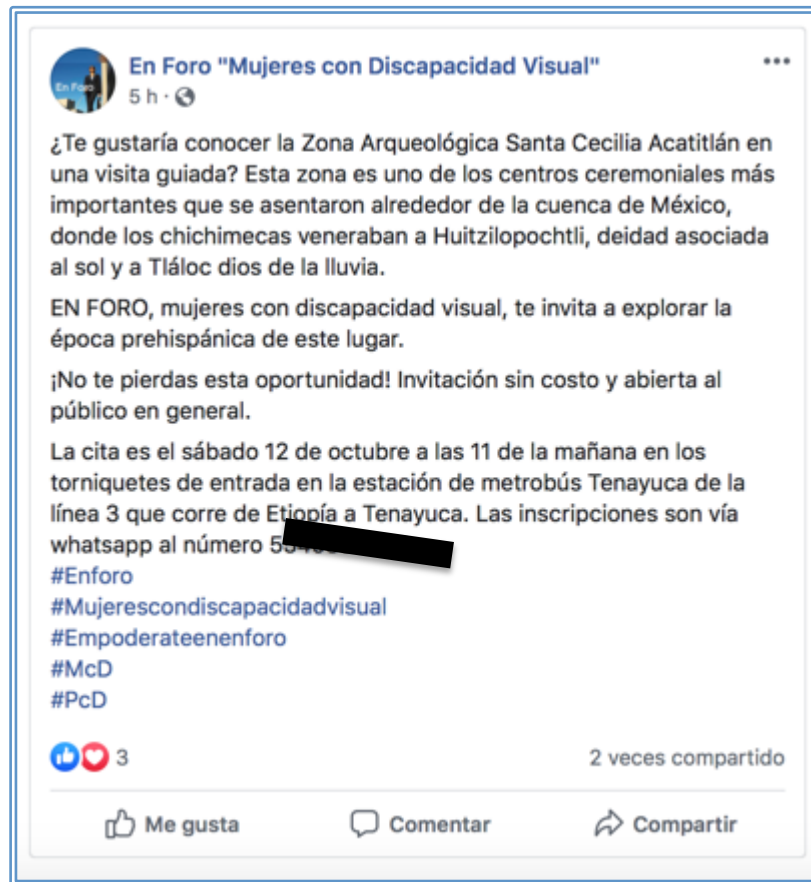
#### **4.8.5 Lugar y fechas**

Visita a la zona arqueológica Santa Cecilia Acatitlán el 12 y 19 de octubre del 2019 a las 11:00hrs.

#### **4.8.6 Metodología**

Este trabajo de campo se realizó con el apoyo del colectivo *En Foro Mujeres con Discapacidad*. La presidenta de dicho colectivo, Marlene Castro, publicó una invitación en sus redes sociales para que las personas interesadas se inscribieran a las visitas.





Invitación en la página de Facebook del colectivo En Foro “Mujeres con Discapacidad Visual”  
02/10/19

Se plantearon visitas narradas y recorridos, teniendo como base narrativa el dossier museográfico creado en la fase 1. Las sesiones se llevaron a cabo los fines de semana con personas que se inscribieron a las visitas en el colectivo *En Foro Mujeres con Discapacidad Visual*. Las visitas narradas fueron registradas a partir de grabaciones tanto en video como en audio para realizar posteriormente la sistematización de los datos, las transcripciones y el análisis del material. El guion de visita, preparado para dichas invitaciones, se desprende del dossier museográfico realizado en la fase 1 y sirvió como herramienta para estimular distintos sentidos en los visitantes, considerando que ningún sentido navega de manera individual y se encuentran en continuo intercambio de efectos.

A partir de las visitas narradas dentro de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, se buscó conocer reacciones, referentes, atributos sensoriales,

comentarios y opiniones, poniendo en relación los componentes humanos, incluyendo las narrativas y los componentes del entorno.

Es importante destacar que para generar la etnografía sensorial se concibe que la percepción es un elemento cognitivo mientras que la sensación es uno de los elementos fisiológicos. Ambos son experiencia del cuerpo que se viven a través de los estímulos externos o del entorno, pero que se le otorgan sentido y significados al percibirlos. Se utiliza la idea de sensopercepción ya que implica la eliminación de la dicotomía entre el cuerpo y su sensibilidad, dado que la sensopercepción busca eliminar un binomio que mutuamente se complementa. Se debe complejizar dado que el sentir a un nivel fisiológico y el percibir a un nivel cognitivo están determinados por condicionantes culturales, que en conjunto dotan de sentido las realidades socioculturales.

Paul Rodaway<sup>128</sup> plantea que una definición completa de percepción tendría que incluir al menos cuatro aspectos:

- 1) *la percepción es un fenómeno multisensual*
- 2) *la percepción no es un evento aislado, sino que involucra la interacción con los estímulos, órganos de los sentidos, cerebro y un contexto geográfico; es decir, existe una dimensión ecológica de la percepción*
- 3) *la percepción involucra un comportamiento aprendido, por lo tanto, habituación (habituation) a ciertos estímulos, por eso la percepción es cultural y resultado de procesos de socialización.*
- 4) *la percepción es corpórea en el sentido de que el movimiento del cuerpo, su balance y su orientación son importantes para la percepción.*

---

<sup>128</sup> Rodaway, Paul (1994). *Sensuous Geographies. Body, Sense and Place*. Nueva York/Londres: Routledge. Citado por SABIDO Ramos, Olga en Georg Simmel y los sentidos: una sociología relacional de la percepción en *Revista Mexicana de Sociología* 79, núm. 2 (abril-junio, 2017): 373-400.

El guion de visita narrada atendió estos cuatro puntos y se construyó buscando palabras estímulo o detonantes<sup>129</sup>, que surgieron como se aclara en la fase 1, por la necesidad de hacer interpretables tanto el espacio arqueológico como su museo, debido a la inexistencia de sentido del espacio arqueológico y por ausencia de narrativas museográficas en ellos. Es por ello que se buscó estimular y potenciar la creación de imágenes, sensaciones y experiencias en los visitantes a través de una estructura del relato distinta a una visita guiada tradicional centrada en la visualidad.

#### **4.8.7 Revisión de la información para medición**

Al término de las visitas de campo, se realizó un trabajo de sistematización del material videográfico y de audio recabado, y se realizaron las transcripciones para posteriormente ubicar las constantes y, así generar los 4 ejes de análisis para realizar la etnografía y su análisis.

#### **4.8.8 Recursos materiales para registro**

- Cámara de video
- Grabadora de audio
- Dos cartografías táctiles: una general de la zona arqueológica y otra de las pirámides en alto relieve, siguiendo las normas de la Fundación ONCE para planos accesibles para PcDVi.
- Encuesta y plumas
- Guion de visita narrada a partir del dossier museográfico

---

<sup>129</sup> Más adelante se habla del guion de visita como herramienta de registro que contiene elementos que pretenden detonar adjetivos atributos sensoriales y metáforas sobre el lugar.

#### **4.8.9 Justificación de la fase 2**

Las visitas guiadas que se proponen surgieron a partir de la evaluación museográfica en la fase 1 de la zona arqueológica. En esta primera fase se ubicaron ausencias en la narrativa sobre la zona arqueológica, así que se optó por realizar la investigación sobre los antecedentes y el proceso histórico del sitio. Esta investigación se concentra en el dossier museográfico (Anexo 2) y es de donde se desprende un guion de visita con elementos narrativos centrados en estimular distintas sensaciones en los visitantes.

Esta estrategia se generó con la intención de subsanar las barreras interpretativas para que las visitas con las personas fueran una experiencia de visita significativa para los asistentes, además de poder lograr el registro de datos en relación a las necesidades e intereses, así como de los atributos, estados físicos y emocionales de los visitantes.

#### **4.9 La antropología de los sentidos, diseño y etnografía sensoriales: enfoques para acceder a la forma ciega de sensopercepción**

Como paradigma y marco conceptual, aquellas ideas explicativas con las cuales se guía el trabajo de campo y el análisis de los datos recabados, se retomó el pensamiento de Constance Classen (historiadora especialista en historia de los sentidos) y David Howes (profesor de antropología y director del Centro de Estudios sensoriales en la Universidad de Concordia, Montreal). También se retoma la etnografía sensorial de Sarah Pink como técnica para el abordaje en campo a partir de la percepción participante.

El paradigma de la antropología de los sentidos se basa en la idea fundamental de que la percepción sensorial es un acto cultural y no sólo físico ni cognitivo. Los sentidos son, además de los medios de captación de los fenómenos físicos, las vías por la que se transmiten valores culturales e ideas que se surgen de las sensaciones gustativas, olfativas y táctiles<sup>130</sup>. Esto implica que los sentidos

---

<sup>130</sup> Classen, Constance. Fundamentos de una antropología de los sentidos. Revista Internacional de Ciencias Sociales (RICS), UNESCO <http://www.unesco.org/issj/rics153/classenspa.html>

no solamente son medios para la captación de los fenómenos físicos, sino que son vías de transmisión de valores culturales, por lo que el contexto sociocultural condiciona la manera en que percibimos y sentimos la realidad.

Constance Classen menciona que la percepción sensorial es la base de la experiencia corporal ya que se experimenta el mundo a través de los cuerpos y es a través de este como se experimentan los sentidos. La antropología enfocada a los sentidos comprende los valores y cargas signílicas que se le otorga a cada uno dentro de un contexto sociocultural determinado y nunca desde el modelo sensorial de la propia cultura del investigador<sup>131</sup>.

Classen y Howes hacen un cuestionamiento de la fenomenología de la percepción (ya que sostienen que esta) pretende la búsqueda de universales y no contemplan que las culturas y los grupos sociales, en sus determinados contextos, perciben de maneras distintas.

Olga Sabido, doctora en socióloga y profesora de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, menciona, haciendo una lectura extensa de los estudios sensoriales, varios supuestos generales dentro de la propuesta emergente de la antropología de los sentidos:

- 1) *la posibilidad del estudio del cuerpo no solo como representación u objeto que puede moldearse, sino también como cuerpo perceptivo;*
- 2) *la comprensión de la percepción como algo “multisensual” que no está fragmentado en “cinco sentidos” corporales, sino que se comprende en un sentido extenso;*
- 3) *la percepción es tanto sensorial como cognitiva, pues, en última instancia se trata de una “experiencia significativa” y por ello es siempre social;*
- 4) *aunque la percepción implica sentido, también es necesario señalar su carácter diferenciado y en ocasiones asimétrico, por ello se ha insistido en que la percepción también está culturalmente diferenciada y es “política” en la medida en que las diferencias se conviertan en jerarquías, y*
- 5) *por último, la percepción es afectiva: percibimos desde una posición afectiva y lo que percibimos despierta ciertos estados afectivos: “Percibimos a través de una lente teñida afectivamente con cariño, miedo, odio o lo que sea” Al mismo tiempo, como señala lo que se percibe, hace sentir<sup>132</sup>.*

---

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>132</sup> Cf. Sabido Ramos, O. *Cuerpo y sentidos: el análisis sociológico de la percepción. Debate Feminista* (2016), disponible en <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.04.002>

Desde esta lectura, es importante destacar que el binomio percepción-sensación, en la antropología de los sentidos, emerge de la dupla de mente/cuerpo donde la percepción (tradicción cognitiva) tiene una dimensión cognitiva mientras que la sensación un nivel fisiológico (tradicción biologicista). La antropología sensorial busca eliminar esa distancia entre percepción y sensación, la cuales al verse por separado no permite complejizar otros elementos que juegan un papel dentro de lo sensorial y lo perceptivo.

La antropología de los sentidos tiene como premisa la idea de que las personas sienten y le asignan sentido a lo que sienten, de tal forma que la percepción no es solo cognición, ni solamente sensación<sup>133</sup>. Las herramientas que el cuerpo posee para obtener conocimiento trascienden ese binomio, ya que la percepción es un proceso que implica recordar, reconocer, asociar y no sólo sentir, por lo tanto, la percepción implica tanto sensaciones como significados.

La antropología de los sentidos concibe que se le otorga sentido al mundo a partir no sólo del lenguaje, sino a partir del cuerpo en su experiencia, sus movimientos y sentidos. Si la antropología de los sentidos comprende que existen formas particulares de sensopercepción y que es cultural y no solamente fisiológico o cognitivo, la forma ciega de sensopercepción no es una anomalía corporal, es una forma de percibir dentro de una cultura ciega. Aquí no se concebirá como una cultura no visual, ya que no debe desprenderse y hacer referencia a lo que no es, y sí a lo que es por sí misma esta forma ciega de sensopercepción.

La antropología de los sentidos, en este trabajo de campo como paradigma y columna vertebral del quehacer investigativo, implica explorar, reflexionar y generar conocimiento con relación a los modelos sensoperceptivos de la ceguera, que traduce las percepciones y sensaciones de una manera particular y le otorga sentido a esa sensopercepción. Siegfried Saerberg menciona que la ceguera, como forma de percepción, es una forma de construir el conocimiento del mundo a

---

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 8.

partir de otras percepciones <sup>134</sup> . Por lo tanto, es un estilo propio de sensopercepción y no una deficiencia.

La forma de hacer la etnografía clásica, por ahora, no responde a las necesidades que requiere el generar conocimiento sobre la percepción y sensación, ya que son espacios abstractos que requieren de un tratamiento diferente para captar lo más íntimo del conocimiento sociocultural. Estos espacios abstractos no son accesibles a través de la simple observación participante y la entrevista etnográfica, por lo que se requiere hacer uso de la técnica de investigación de la etnografía sensorial y la percepción participante.

#### **4.9.1 Etnografía sensorial como estrategia de registro**

La antropóloga y profesora de diseño y tecnologías emergentes de la Universidad de Monash en Australia, Sarah Pink, sugiere que ninguna modalidad sensorial domina, necesariamente cómo es que se experimentan, los entornos o las prácticas en espacios museísticos. El uso de la etnografía sensorial reconoce que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia y significa el espacio.

Los métodos tradicionales de la etnografía, como la observación participante y las entrevistas, no profundizan en las cualidades sensoperceptivas, por lo que se requiere de métodos que capten aquellos espacios introspectivos y subjetivos, los cuales no son posibles de abordar a través de una simple observación participante o por medio de entrevistas que son usualmente conducidas por el investigador en espacios controlados para acceder a una información conducida.

La propuesta de Pink se contrapone a la supremacía del ojo y propone la percepción participante como una reconceptualización de una técnica fundamental

---

<sup>134</sup> Saerberg Siegfried, citado por Serna Luna, Erick. Sentir la ciudad: el habitus de la ceguera y baja visión en la construcción no visual del espacio urbano de la Ciudad de México en Sabido, Ramos. Olga (coord.). **Los sentidos del cuerpo: un giro sensorial en la investigación social y los estudios de género. Universidad Nacional Autónoma de México**, Centro de investigaciones y estudios de género. México. 2019. pp. 411

en la antropología como lo es la observación participante como práctica investigativa eminentemente visual y auditiva. La percepción participante coloca su atención en lo que no se dice, ni se expresa necesariamente a través de las palabras, por lo que los gestos y las pausas del cuerpo, por ejemplo, deben ser percibidos mientras el cuerpo se encuentra en movimiento al recorrer un espacio, el cual va dotando de sentido y significando, abordándolos a través del análisis del uso del registro en video y audio.

La etnografía sensorial va más allá de la inmediatez visual. Según Juhani Pallasma, refiriéndose a la visualidad de las ciudades y de la cultura normovisual, nuestro enfrentamiento con los entornos es manipulado por la mirada y esto ... *nos deja como extraños, espectadores voyeristas y visitantes pasajeros incapaces de participar*<sup>135</sup>. La intención primaria para descentralizar el poder de la visualidad es poder experimentar los entornos a partir de conocer los sentidos en intercambio de efectos para que el diseño museográfico proyecte alternativas multimodales que cumplan con las necesidades sensoriales de las personas.

La manera tradicional de realizar una etnografía en el ámbito antropológico implica que la investigación esté centrada e inmersa en el estudio de un grupo social y su vida cotidiana. El investigador se inserta en un determinado contexto sociocultural donde participa involucrándose en las relaciones sociales, en las actividades rutinarias y en el entramado simbólico de ese contexto, interpretando y dándole un sentido a lo que el investigador percibe. El trabajo de campo para la etnografía tradicional es por tanto:

*[un] estudio de grupos y personas a medida que avanzan en su vida cotidiana. La realización de dicha investigación implica dos actividades distintas. Primero, el etnógrafo entra en un entorno social y conoce a las personas involucradas en él; Por lo general, la configuración no se conoce previamente de manera íntima. El etnógrafo participa en las rutinas diarias de este entorno, desarrolla relaciones continuas con las personas en él y observa todo el tiempo lo que está sucediendo*<sup>136</sup>.

---

<sup>135</sup> Pallasma, Juhani. *Habitar*. Gustavo Gili. Barcelona. 2016. p. 48.

<sup>136</sup> Emerson, M. Robert. Fretz I. Rachel. And Shaw L. Linda. *Writing ethnographic fieldnotes*. The University of Chicago Press. Chicago. 2011. P. 1



La etnografía es un proceso de involucración y empatía dentro de un contexto sociocultural y su cotidianidad. La diferencia que tiene la etnografía tradicional con la etnografía sensorial es que esta última se lleva a cabo, en este caso, dentro de un espacio arqueológico, que como se demostró en la fase 1, está vacío de sentido para ser interpretado, y por sus características de espacio de representación patrimonial, no nos estamos adentrando a una comunidad que viva dentro de una cotidianidad sociocultural. Este es un espacio al que se debe significar y dar a conocer. Es un espacio de visita y ocio, por lo que no es parte común del cotidiano de las personas que la visitan.

La diferencia de este trabajo etnográfico es que fue necesario llenar un espacio de narrativa no visual para ser interpretado y vivido por las PcDVi. Es un espacio de representación y, que por lo mismo es un espacio donde permea la hegemonía de la mirada, donde la vida cotidiana originaria del espacio y sus códigos sociales prehispánicos no existe más. Sus cualidades patrimoniales dictan su cotidiano como un espacio de visita y ocio, y su puesta en valor depende de los visitantes que frecuentan o no estos espacios.

La importancia de una etnografía sensorial para esta investigación se centra en la necesidad de detonar las necesidades y evocaciones de las PcDVi involucradas en un proceso interactivo-inductivo (que evoluciona a través del estudio), anclando su experiencia en el proceso de investigación para la generación de alternativas que prefigurar proyectos expositivos accesibles. La investigación acción participativa mencionada en el capítulo 3 dentro del apartado *3.4.1 La importancia de la co-creación y la investigación acción participativa en el discurso museográfico* implica que las personas expresan los problemas y participan en la resolución de los mismos. Esta idea, de la mano con la realización de una etnografía que parte de visitas y recorridos dentro de la zona arqueológica de manera grupal y dialógica, tuvo la finalidad de conocer las necesidades e intereses de las PcDVi.

La etnografía sensorial es una estrategia que permite conocer cómo es que se desplazan los cuerpos en el espacio e identificar cómo lo experimentan y, así hacer inteligible su entorno a partir de sensoperibirlo. La intención de ubicar

también las diferentes clases de atributos sensoriales, los referentes, los estados físicos y emocionales que las PcDVi le atribuyen a la narrativa del espacio tienen la finalidad de poder ser aplicadas a la reconstrucción y diseño narrativo-semántico de la experiencia museográfica e idear así, los recursos expositivos adecuados para el disfrute y ocio de estos espacios.

El involucrar a las PcDVi en el proceso de investigación permite conocer sus necesidades, como también su estructura interpretativa, las cuales están enfocadas en generar las vías para mejorar el acceso y disfrute como derecho al ocio en espacios de representación a partir de una investigación colaborativa. El posicionamiento de esta etnografía, al ser un texto académico, implica necesariamente el contacto directo con las personas relacionadas dentro y fuera del espacio en el que se trabajó, observando cómo es que hacen uso del espacio, cómo lo transitan, qué obstáculos existen y cómo solventarlos, además de que en el trabajo imaginativo se detona en la zona arqueológica con la finalidad de realizar un relato escrito, es decir, una etnografía que respete la experiencia vivida de las personas.

Otro elemento relevante que se destaca en la etnografía sensorial de Pink es la *reflexividad*, donde el investigador y su cuerpo a partir de una subjetividad sensorial son los instrumentos principales de experiencia; sin embargo, es relevante posteriormente identificar, analizar y reflexionar sobre esa experiencia. Un ejemplo de aplicación de la reflexividad para este trabajo partió de probar la información del dossier en recorridos previos a las visitas con las PcDVi, y conocer si tenía el tratamiento adecuado para lograr detonantes sensoriales. Se probó con esto que, la información estaba generada bajo un lenguaje poco accesible y casi experto, así que esto dio pauta a realizar el guion de visita para poder también trazar los puntos y momentos adecuados dentro de la zona para emitir esos detonantes y palabras estímulo.

La *reflexividad* como subjetividad sensorial bajo la percepción participante como técnica implica que el investigador actúa también a partir de sus sentidos. La antropología sensorial concibe también la propia experiencia del investigador como un elemento central de este enfoque, ya que "...considera al propio cuerpo

del investigador y en especial a sus sentidos, como un primer instrumento de investigación en el que se ponen en juego todos sus sistemas sensoriales, para a través de ellos procurar un contacto directo, inmersivo, experiencial, en la realidad cultural y social que se pretende conocer<sup>137</sup>”.

Hacer el recorrido de manera personal, previo a las visitas con las PcDVI, ayudó a construir otro tratamiento de la información del dossier museográfico, con abstracciones y temas, que, si bien hacen total referencia al espacio, no se encuentran en él, rasgo que permite eliminar el factor visual para darle más peso a la imaginación<sup>138</sup> y, que haga presente lo ausente. El primer dossier no lograba detonar las cualidades necesarias para conocer las formas de sensopercepción, por lo que fue necesario generar información en la narración de la visita que tuviera las cualidades para detonar los datos relacionados con referentes sensoriales necesarios para la fase 2.

El tratamiento de la guía de visita narrada surge también por el planteamiento hecho en el apartado 3.2.1 *La puesta en valor del patrimonio a partir de una narrativa, interpretación y presentación* que menciona que los espacios arqueológicos fueron lugares con vida, habitados con una cotidianidad que ya no existe más. Por lo cual, se piensa que estos espacios por no custodiar el patrimonio deben ser pasivos y agónicos, pero hay que dotarlos de nuevo con vida y, esto fue posible en la narración que surgió de esta visita. Pues los elementos que detonaban un ejercicio de imaginación fueron reanimados para crear imágenes mentales y sensoperceptivos a través de lo vivido en ese espacio.

Haber realizado este ejercicio de manera previa a las visitas con las personas permitió hacer evaluaciones sobre el tratamiento de la información, es decir, colocar en el proceso investigativo valores personales y referentes sensoriales y prácticas como eje inicial de la reflexividad y la experiencia en el

---

<sup>137</sup> Bedolla Pereda, Deyanira. Emociones y diseño. Designio. Ciudad de México. 2018. pp. 88-89.

<sup>138</sup> La palabra imaginación proviene del sustantivo latino *imaginatio, onis* (representación, imagen, idea, ilusión) el participio del verbo *imaginor* (figurarse, representarse algo, imaginarse, autoretratarse. Por lo que implica la representación mental y apoya la idea de que la imagen no se encuentra únicamente doblegada a la acción del mirar.

caminar mientras se narra y se imagina. Este ejercicio de reflexividad cuestionó el contenido del dossier museográfico de la fase 1 para crear una narrativa de prueba de alta fidelidad y no de un ejercicio de prueba para modificaciones que, si bien existieron, la narrativa creada fue la base para permitir ajustes muy puntuales y no de fondo ni de contenido.

#### **4.9.2 Etnografía sensorial y la importancia del acto de caminar**

En este trabajo de campo, que conjuga la antropología sensorial con el diseño museográfico para representaciones accesibles se considera que el proceso de registro de las formas sensoperceptivas, se dan en un determinado espacio y que para poder ser analizadas, detectadas y registradas deben tener una relación con un entorno definido, es decir, con el contexto en el que la persona está inmersa cuando vive justamente dichas emociones.

Deyanira Bedolla, en su libro *Emociones y diseño*, retoma igualmente el giro sensorial de la antropología sensorial. Menciona que las emociones, las cuales integran también la complejidad de la sensopercepción para poder ser interpretadas, deben estar posicionadas dentro de un contexto en el que se generen, ya que es aquí, el momento específico en el que suceden, es decir, la interpretación de estas debe partir del contexto, del entorno y del instante en el que surgen y viven, sea un entorno cotidiano o extraordinario en la vida de las personas<sup>139</sup>.

Este enfoque pretende explorar las relaciones sensoperceptivas de las PcDVi en un entorno específico como lo es la zona arqueológica, espacio que funcionó como laboratorio para conocer las experiencias y necesidades, haciendo de este sitio una fuente de conocimiento sobre cómo vivir el espacio. Esa experiencia de cómo vivir el espacio requiere de un cuerpo que lo recorra, por lo que la importancia del cuerpo y su desplazamiento a través del caminar es sumamente necesario. Para una etnografía sensorial, el caminar invita a que se relacionen los sentidos como un sistema sensoperceptivo, considerando que el

---

<sup>139</sup> Bedolla Pereda, Deyanira. Op.Cit., pp. 81.

movimiento permite que el cuerpo se enfrente a distintos estímulos y a diversas situaciones.

La etnografía sensorial de Pink reflexiona también sobre la importancia del caminar<sup>140</sup>. Etnografiar mientras se camina con los otros implica compartir pasos, conocer ritmos y formas distintas de caminar. El haber caminado y haber realizado recorridos en las exploraciones de la fase 1 con personas ciegas implicó reflexionar y socializar sobre la importancia de compartir pasos, formas distintas de desplazarse, estilos, ritmos e intereses<sup>141</sup>.

Caminar es un acto de socialización, en cuya socialización se ocupan todos los sentidos y, en la cual existe una relación estrecha entre cuerpo y entorno, afectándose mutuamente, esto implica conocer los movimientos y los tropiezos a los que el cuerpo se enfrenta y, que devienen también en procesos de entorpecimiento de socialización del cuerpo.

Respetando el modelo de derechos humanos como herramienta que recorre esta tesis es importante destacar las reflexiones que Bill Hughes y Kevin Peterson hacen sobre los demás modelos de la discapacidad con relación al cuerpo, ya que la discapacidad se vive y se encarna. Trabajar la etnografía desde los cuerpos es entender que, siguiendo a los autores, dentro del modelo médico y del modelo social ni la discapacidad, ni el cuerpo son objetos. No son categorías de lo abstracto; son categorías que se viven y se habitan enfrentándose a un mundo que los califica y los multa. No se debe plantear al cuerpo como un objeto físico

---

<sup>140</sup> Caminar se va a comprender aquí como la acción de desplazarse o moverse, por lo que la idea de que el desplazamiento de una persona en silla de ruedas implica también la acción de caminar que no necesariamente se encuentra en la funcionalidad de las piernas, al igual que el ver no se concentra únicamente en los ojos. Pensar que la acción del caminar sólo dependería de las piernas, es nuevamente caer en la idea de que el cuerpo, si no contiene los parámetros y estándares de funcionalidad de una normalidad tajante, es caer en una taxonomía de cuerpos funcionales contra cuerpos anómalos, padecientes, deficientes, que violentan la ontología del cuerpo y rechazan la diferencia.

<sup>141</sup> Un ejemplo de ello es el uso del bastón. Cómo es que este elemento de estimulación del cuerpo, es una herramienta extensiva al cuerpo mismo para su andar que detona la manera de cómo trazar las rutas al evitar obstáculos. Igualmente, los desplazamientos y los cambios a los que se ve expuesto el cuerpo dependiendo de las características del espacio que se transita, permite detonar evocaciones de texturas, sabores, olores, características ausentes en el dossier museográfico de la primera fase.

inerte y pre-social, separado del yo. Los autores reflexionan en torno al modelo social en donde mencionan que este:

*... no contempló los debates en los que se problematizó el cuerpo-ya fueran éstos de orden fenomenológico, postestructuralista, feminista o de otro orden-que surgieron a través de la nueva sociología del cuerpo. La cultura, el flujo social y el movimiento se asignan al concepto de discapacidad y a la esfera de la opresión; aquello que es estable y tiene una constancia se asigna al cuerpo a través del concepto de impedimento. Esta dualidad no puede mantenerse. “Ni nuestros cuerpos personales ni nuestros cuerpos sociales pueden considerarse naturales-dice Donna Haraway (1991, pág. 10)” en el sentido de existir fuera del yo y crear el proceso de trabajo humano”. Al albergar un punto de vista natural y esencialista sobre el cuerpo, el modelo social de discapacidad impone una barrera conceptual al desarrollo de una sociología del impedimento y crea una noción de discapacidad desprovista de cuerpo.*<sup>142</sup>

Hablar del cuerpo y la discapacidad es concebir que el cuerpo se enfrenta a el mundo que habita y al que responde, por lo tanto, el cuerpo social mencionado y estipulado en el modelo social sesga la percepción del cuerpo físico. La discapacidad se ha trastocado por las categorías sociales que conocemos y aprehendemos.

La etnografía sensorial a partir del acto de caminar es demostrar que el cuerpo sea cual sea su característica, experimenta y crea experiencia volcándose un espacio encarnado que significa el espacio y hace inteligible su entorno a partir de percibirlo. Todo cuerpo es vivido a partir de las historias que están sujetas a él y significan el mundo. La manera en que el cuerpo se desenvuelve en el mundo social y cultural, así como en el entorno, es cómo se brinda sentido a las experiencias sensoriales en lo social.

El espacio es corporeizado a partir del desplazamiento, el espacio estimula al cuerpo a partir de olores, sonidos, texturas, silencios, ambientes, temperaturas para suscitar en este una respuesta multisensorial. El acto de caminar abre paso a un proceso cognitivo integral, multidimensional y complejo.

---

<sup>142</sup>Hughes Bill y Paterson, Kevin, en Barton, Len. (Comp.). Superar las barreras de la discapacidad. Morata, Madrid. 2008. p. 112.

Una narrativa museográfica accesible para cuerpos y mentes requiere de conocer sus movimientos y, así crear un lenguaje que tenga un impacto comunicativo/estético que estimule la percepción corporal y permita experiencias satisfactorias de visita. Es por ello que, la etnografía sensorial pretende comprender los distintos grados de relación que las PcDVi tienen con el espacio, las relaciones emocionales, afectivas, culturales y simbólicas para potenciar los estados físicos y emocionales que pueda brindar el espacio con una propuesta narrativa contenida en museografías accesibles.

El acto de caminar, como método de socialización utilizado por la etnografía sensorial, es un rasgo que se acompaña de prácticas situadas en un contexto específico y, el cual permite ahondar en aquellas ideas abstractas sobre lo sentidos, permitiendo verbalizar las experiencias y las emociones durante los recorridos. Las sensaciones, percepciones, referentes y metáforas son espacios etnográficos abstractos, los cuales son posibles de cualificar y llevarlos a un espacio de rigor académico a partir de esta forma de hacer de la etnografía sensorial, concibiendo que, por ser aspectos emocionales, estos no son racionales.

La sensopercepción se afecta a partir del recorrido del cuerpo en los espacios de percepción/sensación/fisiología/cognición, los cuales deberán ser entendidos como un sistema complejo y central en la etnografía sensorial. La percepción es el proceso de entender y utilizar la información que se obtiene mediante los sentidos, aquella actividad que implica el procesamiento de información que lleva hacia la cognición, que es el proceso por medio del cual el mundo se hace inteligible a través los sentidos. Es el proceso de entender y utilizar la información obtenida a través de la percepción y las sensaciones lo que implica aprender, interpretar, evaluar, decidir, hacer, recordar; por lo que es un proceso cognitivo integral, multidimensional y complejo.

La etnografía, además de ser una escritura narrativa académica, sigue siendo un texto académico que crea una descripción/evocación que, a partir de la escritura, se vuelca en un relato y una argumentación, los cuales permiten trazar una alternativa para la contribución de soluciones y los mejoramientos de los

espacios expositivos, utilizando una etnografía sensorial, donde el diseño y la investigación acción/participativa permitan la entrada a la complejización de la museografía accesible y, así subsanar la ausencia, no solo de los soportes museográficos accesibles que inviten al disfrute de espacios patrimoniales desde otros sentidos, logrando que estos espacios se disfruten sensorialmente, sino también que se concreten en una visita con experiencias sensibles y significativas, a partir del diseño de soportes multimodales, que detonen sensaciones, emociones, experiencias integrales sensorialmente más allá de solo una simple interacción vacía de contenido.

La etnografía es la herramienta metodológica que posibilita registrar el “estar-ahí”: los datos etnográficos son los insumos informativos que se desprenden de las necesidades de un grupo de PcDVi dentro de la zona arqueológica, de sus necesidades e intereses a partir de su involucramiento con el espacio.

La importancia del cómo es que las personas interpretan un espacio y lo desean habitar implica también ubicar los elementos discapacitantes del entorno y encontrar datos relacionados con él y cómo ellos desearían que se estructurara una visita, como también trabajar en conjunto sobre el sentido que debe darse a una infraestructura interpretativa centrada en su experiencia y a partir de su propia interpretación para trabajar en contenidos narrativos accesibles y contenidos en la ideación de soportes museográficos futuros.

Todos los datos recabados en campo encausan una etnografía que puede ser aplicada para el diseño expositivo tradicional. Este trabajo etnográfico, al ser un informe inicial para conocer todo un entramado del estilo ciego de sensopercepción, permite ser utilizado para determinar los elementos aplicables (a partir de los datos recabados, verbales y no verbales que se desprenden de las experiencias de las personas) en la ideación de museografías accesibles.



### 4.9.3 Diseño y antropología sensorial

Antes de dar inicio al análisis etnográfico, es importante hacer mención sobre la relación entre antropología y diseño en este trabajo de campo. Los hallazgos, los detonantes y los datos recabados, mismos que son la materia prima para el análisis que se presentará en los siguientes apartados, surgieron gracias a los procesos proyectivos de ambas disciplinas, que, al conjugarlos, fortalecieron la ideación de prototipos de alta fidelidad. Tal es el caso de las cartografías táctiles, las cuales fueron un elemento clave para las visitas, así como la formulación de la estructura del guion para la visita narrada, que durante el recorrido sirvió para dotar de sentido interpretativo al espacio y, que, en conjunto, se generó la participación de los visitantes, que enriqueció de manera colaborativa nuevas narrativas con los intereses en los temas que se iban detonando.

La antropología sensorial se ha posicionado en ámbitos como la mercadotecnia y el diseño, dado que, sus planteamientos buscan conocer dimensiones afectivas del público usuario. La investigación que propone la antropología de los sentidos presenta caminos que sean capaces de captar el tipo más profundo de conocimiento emanado del comportamiento humano, el cual la mayoría de las veces resulta inaccesible a técnicas etnográficas tan ampliamente utilizadas en el diseño como lo son la observación y la entrevista etnográfica<sup>143</sup>.

Según Deyanira Bedolla, hasta hace algunos años, la percepción de cómo las personas o usuarios del diseño se relacionaban con el mundo material era básicamente por dos caminos: el físico (basado en la ergonomía) y el cognitivo (apoyado principalmente en disciplinas como la semiótica y la retórica), a través de los cuales se buscaba la congruencia del diseño con el individuo, es decir, las características utilitarias y comunicativas que el diseño ofrece y, que permite al usuario conocerlo, identificarlo y hacer uso de él<sup>144</sup>.

---

<sup>143</sup> Bedolla Pereda, Deyanira. Op.Cit., p. 81.

<sup>144</sup> *Ibíd.*, p.p. 56-57

Los dos caminos tradicionales del diseño mencionados arriba, sin duda, son relevantes para la aplicación del diseño y su relación con las personas; sin embargo, en los últimos años ha dado importancia a la dimensión emocional-afectiva de las personas no, únicamente con los objetos, sino también con los espacios tanto virtuales como físicos. Por lo que la búsqueda de nuevas estrategias y enfoques para adentrarse a estas dimensiones han hecho hincapié en llamar a la antropología sensorial como una disciplina aliada que apoya las proyecciones de diseños guiados por el conocimiento sobre las experiencias de las personas con relación a los objetos y los espacios.

El diseño basado en lo sensorial y, siguiendo nuevamente con la propuesta de Bedolla, que habla del vínculo de las emociones con el diseño consiste en dos perspectivas sensoriales para guiar el diseño de la experiencia emocional afectiva a través de objetos, espacios o interfaces. El primero de ellos, son los distintos grupos sensoriales humanos y, el segundo, la identificación del lenguaje expresivo, denominado diseño multisensorial del diseño.

a. Los grupos sensoriales humanos

*La utilidad de este tipo de estudio es que ofrece la posibilidad de conocer requerimientos e inclinaciones físicas y afectivo emocionales a satisfacer sensorialmente mediante el diseño de objetos, espacios o interfaces digitales para que la experiencia de interacción de los individuos con dichos diseños tenga una mayor probabilidad de ser más significativa emocional y afectivamente para ellos, al ser en mayor medida congruente con sus capacidades, necesidades e inclinaciones derivadas directa e indirectamente de sus procesos sensoriales.*

b. El lenguaje plástico-expresivo del diseño

*El lenguaje multisensorial constituye la segunda perspectiva desde donde guiar la experiencia emocional afectiva a través del diseño de objetos, espacios o interfaces. Se trata de la identificación de la serie de atributos pertenecientes a los distintos sentidos, que integran o pueden integrar el lenguaje multisensorial del diseño. Así se identifican como atributos visuales: forma, gráficos; como atributos táctiles: textura, forma, peso; atributos auditivos, sonidos, música; atributos olfativos: aromas; todos ellos constituyen diferentes formas de expresarse con distintos elementos en donde interviene o puede intervenir el diseño<sup>145</sup>.*

---

<sup>145</sup> *Ibíd.*, p.p. 41-42

El diseño, así concebido, tiene como objetivo una empatía entre personas y objeto, en este caso con el espacio y la narrativa museográfica a través de poder proponer distintas modalidades de interacción con las personas. En el proceso de trabajo de campo, se buscó ubicar los requerimientos significativos de la persona dentro de un espacio de representación y, el cual esté enfocado a un bienestar y visita significativa, minimizando emociones y circunstancias negativas. Ambas fases de este trabajo de campo fueron claves en la investigación, ya que se trazaron caminos ante una problemática guiada por las propias personas usuarias de un espacio, que como define Luis Morales es el inicio de un proceso donde

*... el diseñador se enfrenta a una problemática o necesidad que se presenta de un modo general, la mayoría de las ocasiones con poca especificidad, pero que aporta una serie de datos como son las expectativas de los usuarios, de los productores, características del contexto (físico y cultural) y la necesidad principal a satisfacer.<sup>146</sup>*

Todos los elementos que Morales menciona en la cita anterior tanto las expectativas de los usuarios como las del productor: el contexto y las necesidades a satisfacer se ubicaron para generar esta etnografía y dar inicio a este proceso de construcción de un andamiaje narrativo museográfico accesible, relacional y colaborativo. En este proceso, el diseño y la antropología se entrelazan para ir complementándose en la resolución de problemas dentro de los espacios de representación patrimonial hechos para la visualidad.

La antropología tiene muchas vertientes, pero en el fondo es aquella disciplina que estudia al ser humano como partícipe y producto de un contexto sociocultural, y se define por el uso de metodologías cualitativas que se van adaptando e incluso generando a partir del contexto sociocultural que se estudiará. Las herramientas metodológicas se idean y se moldean a partir de esa realidad que estudia sin someterla a prejuicios del investigador, el contexto mismo es el que detona las necesidades para su propio abordaje.

El diseño, por su parte, se comprende aquí como un producto y necesidad cultural, donde sus características intrínsecas están situadas en un contexto del

---

<sup>146</sup> Rodríguez Morales, Luis. Diseño: estrategia y táctica. Siglo XXI. Ciudad de México. 2015. pp. 99-101.

cual también se desprende y se enlazan sus particularidades. Ambas disciplinas deben partir de conocer el contexto en el que se adentran, sus problemáticas y su manera de abordarlo para, entre ambas, idear y proyectar soluciones que correspondan con las necesidades de un contexto sociocultural determinado.

Otro de los rasgos relevantes y, que comparten ambas disciplinas, además de la necesidad de conocer el contexto, es la prefiguración de sentido tanto en la forma en que se aborda una problemática como de su quehacer dentro de ese contexto, ya que, al ir adentrándose en él, requiere de generar esas cualidades reflexivas para abordar esas realidades particulares y sus capacidades de proyección para trazar la viabilidad de soluciones ante ciertas problemáticas contextualizadas. Por lo tanto, el diseño y la antropología proyectan y trazan abordajes estratégicos para otorgar sentido a los trabajos proyectivos de soluciones. Son, por tanto, generadoras de prefiguraciones de viabilidad de soluciones que trascienden su inmaterialidad al materializarse como elemento de función y necesidad.

El diseño, menciona María del Valle Ledesma<sup>147</sup>, contiene tres aspectos en el concepto: la *prefiguración*, la cual implica la planificación de soluciones y, que puede ser la abstracción misma; la *materialización proyectual* que es la concreción efectiva de ese proyecto y, que se coloca ya en la realidad y, por último la *habitabilidad*, que son los valores sociales que operan en la comunidad modificados por el diseño. Sin embargo, la prefiguración en la idea de modelo no demanda siempre su materialización. Esta propuesta, antes de materializarse en una propuesta expositiva, tiene la intención de ser una estrategia que guíe el proceso para la construcción de narrativas museográficas accesibles en colaboración con PcDVi.

---

<sup>147</sup> Del Valle Ledesma, María. Diseño Gráfico, *¿Un orden necesario?*, en ARFUCH, Leonor. *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós. Barcelona. 2005. p. 39.

## GIRO SENSORIAL Perspectiva emergente desde la Antropología

### OBJETIVO

Identificar, a partir de visitas narradas, las diferentes clases de atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales que las PcDVI le atribuyen a la narrativa y al espacio, con el fin de poder aplicar y manejar dichas referencias y atributos en la proyección de narrativas museográficas accesibles.



#### ANTROPOLOGÍA DE LOS SENTIDOS

- Los sentidos son los medios de captación de fenómenos físicos y las vías de transmisión de valores culturales.
- Existen formas particulares de senso-percepción.
- La forma ciega de senso-percepción es un estilo propio de sentir y percibir.

#### DISEÑO SENSORIAL

- Al retomar el giro sensorial, busca conocer requerimientos e inclinaciones afectivas y emocionales a satisfacer sensorialmente a partir de procesos senso-perceptivos.

#### ATRIBUTOS SENSORIALES

- Conocer las propiedades sensoriales permite ubicar preferencias e inclinaciones, para guiar al diseño hacia experiencias museográficas accesibles.

#### ETNOGRAFÍA

- Reconoce que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia y significa el espacio.
- Ninguna modalidad sensorial domina cómo es que se experimentan los entornos.
- Propone la percepción participante que pone atención en lo que no se expresa a través de las palabras.

\*\*\*

- Preconfigurar: planificación de soluciones.
- Materilización proyectual: concreción efectiva de ese proyecto
- Habitabilidad: se coloca en la realidad

Infografía sobre la correlación del diseño, la antropología y la etnografía bajo el giro sensorial como estrategia de abordaje de la forma ciega de senso-percepción. Elaboración propia.

La antropología aquí devela la complejidad de la realidad social a la que el diseño se enfrenta. Si bien es posible que cada una por separado se accione en un contexto determinado, ambas se complementan en el abordaje de las problemáticas en búsqueda de soluciones. Ni la antropología, ni el diseño buscan universales, leyes o principios primarios como la metafísica o la ciencia. La realidad, el contexto y sus cualidades van detonando el camino a seguir para adentrarse a su comprensión. Las problemáticas propias de ese contexto invitan a reconfigurar, configurar y accionarse. El diseño y la antropología contribuyen a la prefiguración de sentido y, ambas concretan un horizonte de sentido para la solución de necesidades.

Un aspecto importante a destacar es la aproximación estratégica de ambas disciplinas al adentrarse en un contexto sociocultural determinado. Luis Gerardo Morales contempla la estrategia de diseño como una lógica en función de la realidad en la que se adentra. Describe el plan general de acción para un proyecto de diseño y la secuencia de las actividades particulares (es decir, las tácticas o métodos de diseño) que el diseñador o el equipo de diseño esperan seguir para llevar a cabo el plan. Tener una estrategia consiste en estar consciente del lugar al que uno va y cómo pretende llegar ahí.<sup>148</sup> Por lo tanto, la estrategia proyecta y dirige, no sin antes definir el problema y la manera en la que se abordará.

La antropología y el diseño se convierten en un binomio proyectivo y prospectivo que, además de configurar todo un entramado comunicativo, trazan estrategias que darán respuestas en el futuro al configurar elementos que van trazando su propia finalidad, cuya la finalidad nunca va a estar previo a la estrategia, ya que no es su inicio, pero sí pretende lograr una finalidad habitable en un determinado contexto. Hay muchas formas de adentrarse a las realidades y a esas particularidades contextuales. La realidad, los contextos y sus particularidades, así como las personas en él estimulan la creatividad en ambas disciplinas para un proceso investigativo. La conjunción de ambas disciplinas busca el beneficio de las personas, satisfacer sus necesidades de representación y de lenguaje accesible a través de las necesidades y proponer así distintas

---

<sup>148</sup> Morales, Luis. *Op. Cit.*, p. 83

modalidades de representación para que el visitante logre interactuar con el espacio de forma congruente con sus requerimientos.

#### **4.10 Herramientas para el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera**

Para llevar a cabo el trabajo de campo, se generaron dos herramientas de registro para adentrarse a conocer la forma ciega de sensopercepción y con ellas lograr ubicar sus cualidades con el fin de prefigurar narrativas museográficas accesibles.

La primer herramienta surge de la investigación realizada para el dossier museográfico que se adaptó para convertirse en un guion de visita, el cual tomara en cuenta otros sentidos para generar en los visitantes otro tipo de imágenes y que se centren en la reconstrucción contextual, social y cultural de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, permitiendo evocar elementos prehispánicos ausentes en un contexto contemporáneo.

Otra herramienta indispensable para el trabajo de campo fue la realización de dos cartografías táctiles que fueran los soportes de interpretación para evaluar las cualidades necesarias para permitir una autonomía e independencia durante la visita. Una primera cartografía consistía en un plano general del espacio arqueológico, misma que se mostró al inicio de la visita; y la segunda, una cartografía centrada en la representación, únicamente, de las pirámides, la cual se mostró antes de iniciar el ascenso a las mismas.

Ambas herramientas apoyaron la experiencia de campo y fueron elaboradas desde las necesidades de los visitantes, tanto reales como potenciales y, no desde la perspectiva de un equipo museográfico que tiende a presuponer las necesidades de las personas que visitarán un espacio de representación<sup>149</sup>. Las herramientas de registro permitieron, además, evaluar la experiencia de visita desde la perspectiva del visitante para proyectar modelos narrativos accesibles a partir de esta primera simulación de experiencia de visita. La idea de simulación en este caso es debido a que en estos espacios no existen estos soportes, ni las

---

<sup>149</sup> Zavala, Lauro. Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. Abate Faria. México D.F. 2012. pp. 19-20

narrativas para que las personas con ceguera puedan acceder a ellas, sino que fueron herramientas creadas justo por esa ausencia que simuló que son espacios accesibles. Al finalizar cada visita se aplicó una encuesta únicamente para sugerencias y comentarios en relación con la visita y a la cartografía.

#### **4.10.1 El guion de visita como herramienta de registro<sup>150</sup>**

La información contenida en el dossier museográfico creado en la fase 1, donde se concentra la investigación realizada de manera previa a las visitas, contiene información sobre todo documental. Las cualidades de los datos son pertinentes únicamente para ser contenido del museo de sitio o centro de interpretación, esto debido a que brinda el contexto histórico de la zona y los aspectos generales de la cultura a la que se hace referencia.

El haber construido el guion de visita centrado en temas e imágenes que pueden estimular distintas sensaciones como fragancias y olores en Mesoamérica, sus nexos con la cosmovisión, ofrendas aromáticas para dioses, costumbres funerarias y sonidos de instrumentos prehispánicos, así como su relación con deidades y rituales que se vivieron en ese lugar tuvo como finalidad detonar la importancia de referentes sensoriales<sup>151</sup> a partir de la estimulación plurisensorial en el individuo.

El dossier museográfico, al contener información con cualidades documentales, corría el riesgo de no detonar los datos necesarios para conocer las referencias emocionales, afectivas, simbólicas, culturales y atributos sensoriales para la reconstrucción narrativa de la experiencia museográfica accesible. Es por ello que se le dio un nuevo tratamiento, el cual contenía palabras estímulo para poder narrarlo oralmente en la visita guiada y, generar un trabajo

---

<sup>150</sup> La manera en que se relató el guion de la visita durante los recorridos en campo pueden consultarse en los anexos sobre las transcripciones de los audios. El análisis sobre sus cualidades y resultados se colocan dentro del apartado 5.3.1 *Cualidades del guion de visita narrada y de la cartografía táctil como herramientas de registro* y el apartado 5.4.4 *Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita como herramienta de registro para el acceso a la información* del capítulo 5.

<sup>151</sup> Cf. Sabido Ramos, Olga. Georg Simmel y los sentidos: una sociología relacional de la percepción en *Revista Mexicana de Sociología* 79, núm. 2 (abril-junio, 2017): 373-400.



imaginativo y activo por parte de los visitantes, a través de temas con relación a la vida cotidiana, cosmovisión y elementos abstractos, que se desprenden de los vocablos náhuatl y sus significados.

El guion de visita, como herramienta, fue utilizado como detonante de estímulos sensoriales con la intención de encontrar los significados que se otorgan, en este caso a un espacio, a partir de palabras, imágenes, analogías sensoriales, enunciados, sensaciones, emociones o metáforas.

Las visitas grupales fueron indispensables ya que el contagio de información es importante aquí, aislar a los informantes no permitiría comprender cómo se llevaban a cabo las relaciones y acuerdos para las formas de enlace, de acción recíproca, que generan los atributos sensoriales a lo narrado y lo que se siente a partir de la narración a través de los sentidos. A partir de esta herramienta, se buscó la interpretación que los visitantes hacen de un espacio para ubicar elementos relevantes, que sean utilizados para prefigurar museografías accesibles construidas de manera colaborativa y no visual.

Para que este guion de visita narrada funcionara como herramienta para ubicar y despertar el trabajo imaginativo con relación a los atributos sensoriales, en primer momento, se buscó un lenguaje accesible y no experto a partir de palabras que pudieran hacer referencia a los diferentes sentidos, temas relacionados a ellos, además de ubicar prefijos, metáforas y expresiones de la época prehispánica.

Aquí se conjuga el accionar de la antropología de los sentidos con el diseño de los postulados de Deyanira Bedolla Pereda <sup>152</sup>, quien trabaja las aproximaciones de afectividad por medio de los sentidos. Si bien sus investigaciones a partir de atributos sensoriales se centran en la relación afectiva del usuario con el objeto, al retomarlo para los espacios de representación desde la antropología sensorial, permite conocer los atributos que las personas hacen a partir de conducirlos narrativamente a vivir determinadas emociones a través de los estímulos multisensoriales. A partir de esa narrativa que involucre el mayor número de sentidos posible y la interacción de las personas con un espacio

---

<sup>152</sup> Bedolla Pereda, Deyanira. Op.Cit., pp. 90-91.

determinado, es posible conocer el complejo experiencial, que se desprende de esa vivencia para integrarse en el diseño, en este caso el diseño museográfico. Los elementos sensoriales atribuibles a cada sentido y los temas a tratar fueron los siguientes:

- **Vista:** color, forma, gráficos y decorativos.
- **Oído:** sonidos (tanto naturales como sociales): temas relacionados con la danza, música, cantos, instrumentos, ritmos, sonoridades, conexiones de los sonidos entre lo divino y lo humano, y sonidos rituales.
- **Tacto:** temperatura, textura peso, tamaño: se hizo referencia a texturas, materiales, movimientos y temperaturas.
- **Olfato:** olores y hedores, aromas, fragancias, naturaleza humana: temas de perfumes e iconografías del olor uso de esencias en prácticas religiosas.
- **Gusto:** sabores de consumo con relación al olfato y gusto: plantas, alimentos y bebidas.

Por lo tanto, los temas y contenidos abordados en el guion de visita narrada con relación a la Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán y el museo de sitio fueron los siguientes:

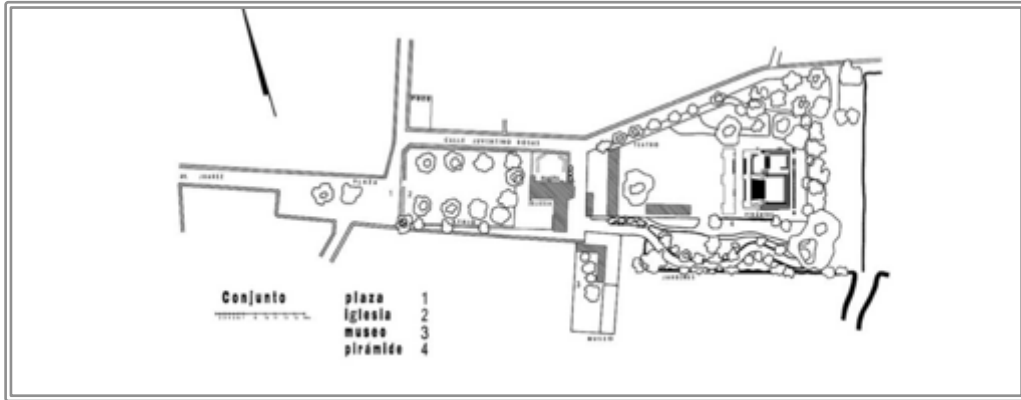
- Iglesia franciscana del siglo XVI: Santa Cecilia patrona de los músicos, poetas y ciegos. Fiesta patronal 22 de noviembre.
- Acatitlán, su vocablo y significado.
- Museo/hacendados casa porfiriana (sala, comedor, cocina, tinacal).
- Antecedentes de la zona y del museo, así como de la hacienda.
- Tzompantli: nahuatl tzontli-cráneo y antli hilera de cráneos.
- Chichimecas (linaje de perro), antecedentes y generalidades.
- Características arquitectónicas de la pirámide de Huitzilopochtli y Tláloc.

- La importancia del poniente de la cosmovisión. Importancia para la dirección de los asentamientos prehispánicos y la estructura del universo.
- Iconografía de Huitzilopochtli “Colibrí Zurdo”.
- Iconografía de Tláloc y los Tlaloques.
- Iconografía de Chac mool.
- El copal y el yauhtli y su importancia en los rituales.
- Iconografía del olor en los códices del centro de México: vírgulas y sonidos rituales.
- Conservación del pueblo y de la zona arqueológica y la importancia de los trabajos del doctor Eusebio Dávalos Hurtado y Eduardo Pareyón.

#### **4.10.2 Características de las cartografías táctiles: herramientas de registro para una autonomía de visita**

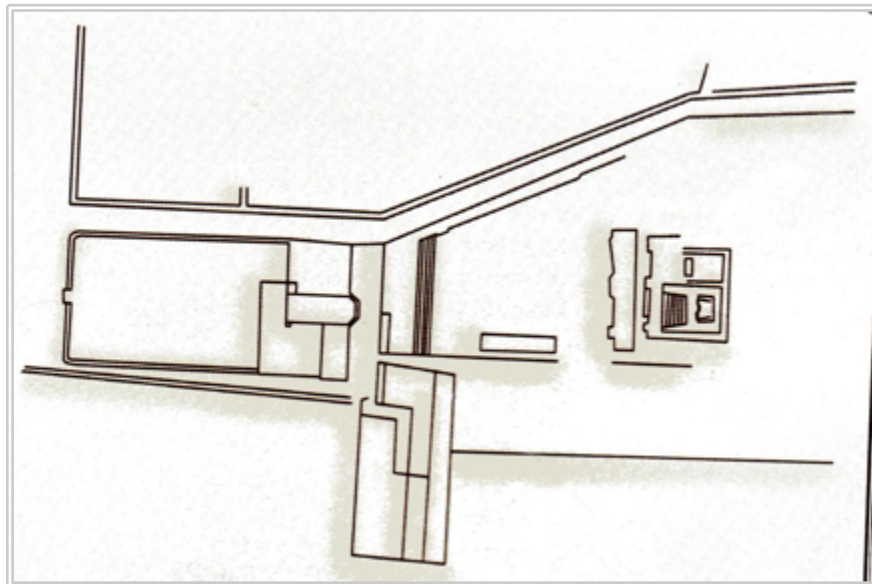
Es importante recordar que para la fase 1 se realizó un modelo virtual de las pirámides de la zona arqueológica de Santa Cecilia con la intención de ser impresa a escala y en 3D. Por cuestiones de tiempo en la gestión de las visitas, así como de presupuesto, se optó por resolver este soporte de representación con cartografías táctiles.

Estas cartografías táctiles con la ayuda de la narrativa del guion de visita apoyaron la ubicación espacial de manera autónoma para las PcDVi. La realización de estos soportes se llevaron a cabo con los alzados generales del terreno de la zona arqueológica y de los basamentos piramidales mismos que, fueron contrastados con los datos de los planos del arqueólogo Eduardo Pareyón y, que se corroboraron en la fase 1, específicamente en el apartado 4.3.3 *Sesión 3 Visita de evaluación del espacio museográfico, levantamiento de medidas generales y ubicación de temas posibles para el dossier museográfico.*



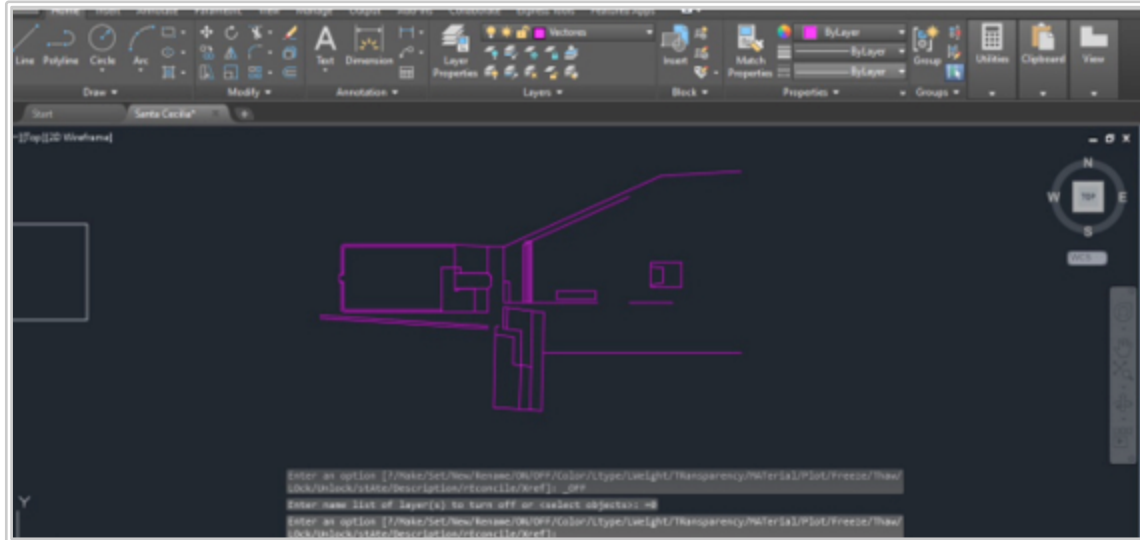
Planta del conjunto formado por la pirámide, la iglesia, el teatro al aire libre, el museo y la plaza del pueblo, realizado por Eduardo Pareyón.

Dichas cartografías táctiles fueron consideradas como prototipos de alta fidelidad ya que fueron realizados con los parámetros de la fundación ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) del manual de *Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual*. Su función en campo fue satisfactoria, por lo que, únicamente, podrían hacerse ajustes para implementarse de manera fija en esta zona arqueológica. A continuación, se mencionarán sus características y la manera en que se llevó a cabo su ideación y producción.

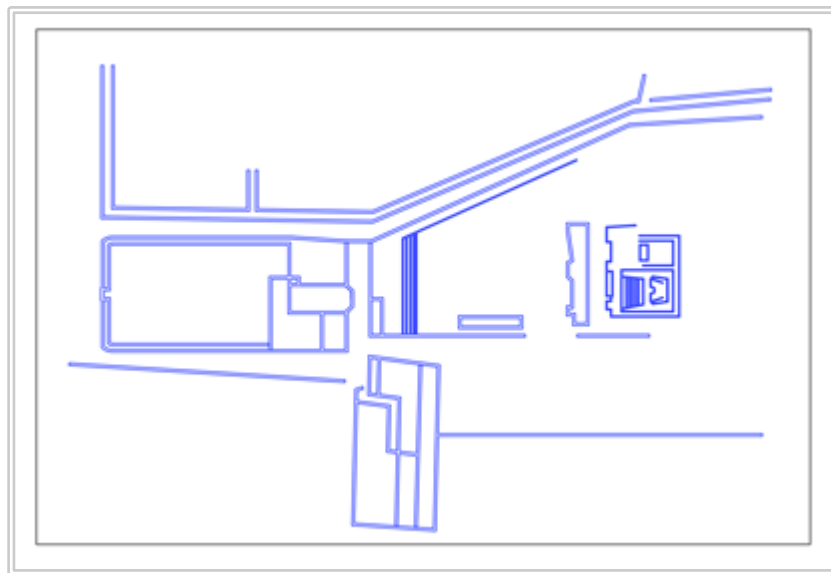


Planta simplificada para cartografía táctil

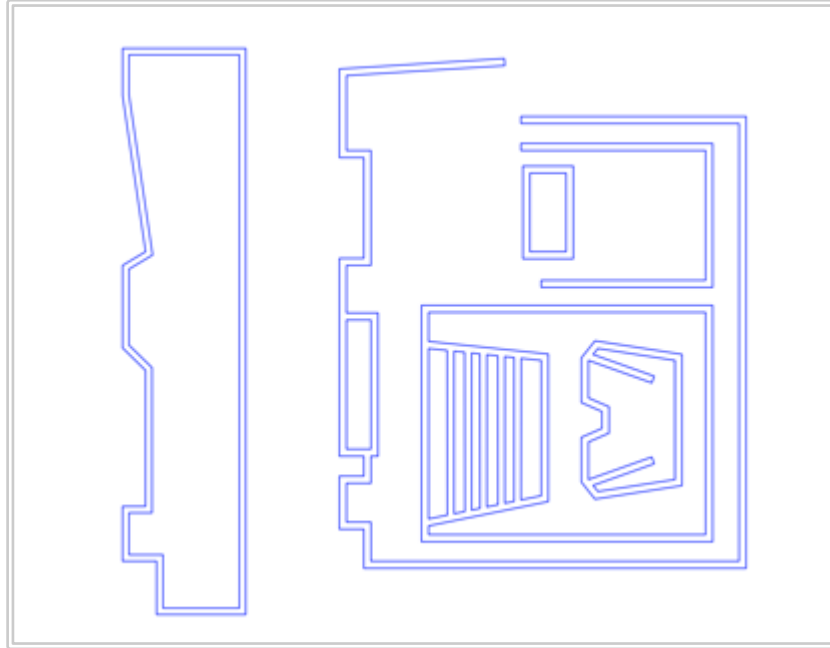
El primer paso fue después de corroborar los planos de Eduardo Pareyón; simplificar los alzados para vectorizarlos posteriormente en *AutoCad* y darles salida en extensión dwg para poder realizar el corte láser.



Proceso de vectores en AutoCad

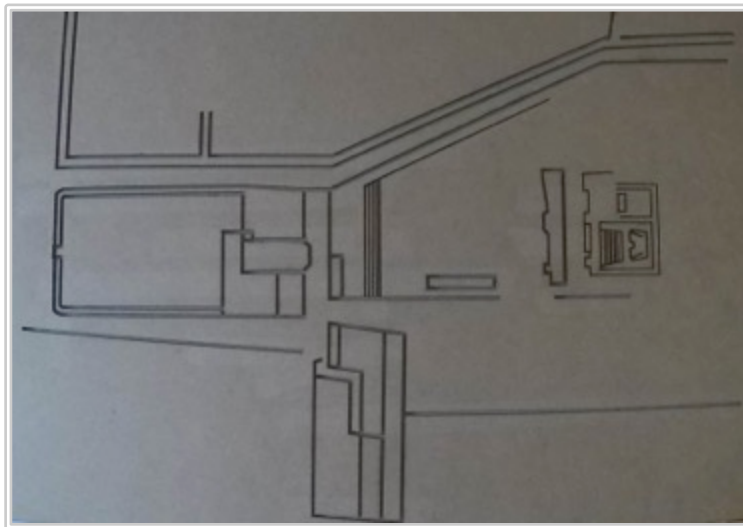


Planta general de la zona arqueológica en vectores



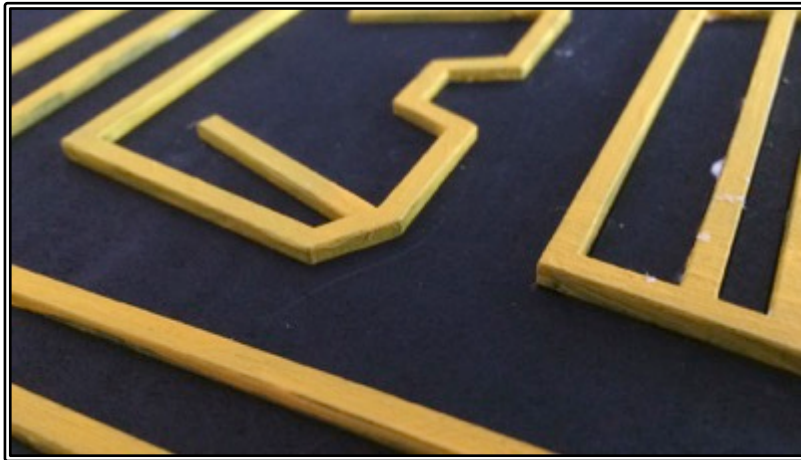
Planta de pirámide en vectores

El material que se empleó para el corte láser de este plano fue madera MDF de 3mm través del archivo dwg.

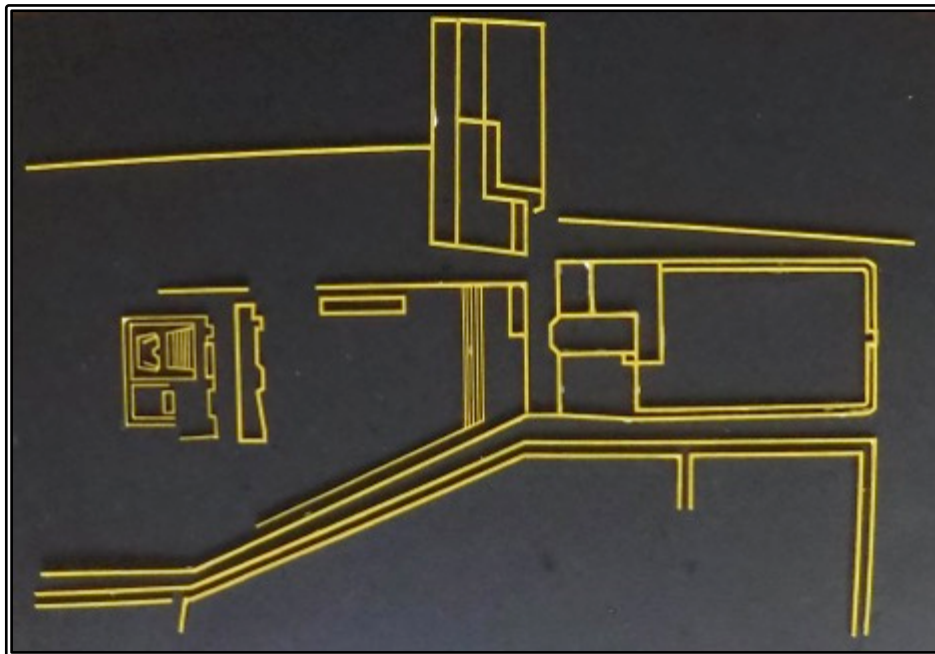


Corte en láser en material mdf de 3mm de espesor

Para los caracteres visuales como las palabras se colocaron las letras en mayúsculas y en tipografía arial en 28 puntos en blanco sobre negro para brindar alto contraste. Estos elementos son los mínimos necesarios para que puedan ser leídos por personas con baja visión. El relieve de los planos fue de 1mm y se hizo en color amarillo con fondo negro.

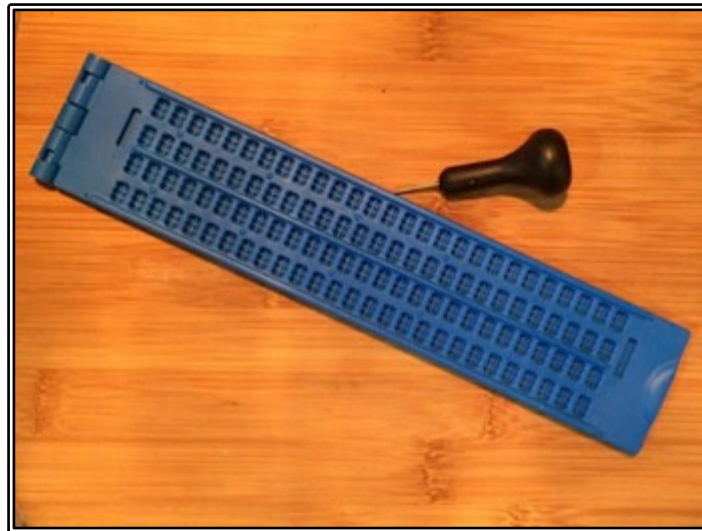


Detalle de cartografía táctil. Fotografía propia

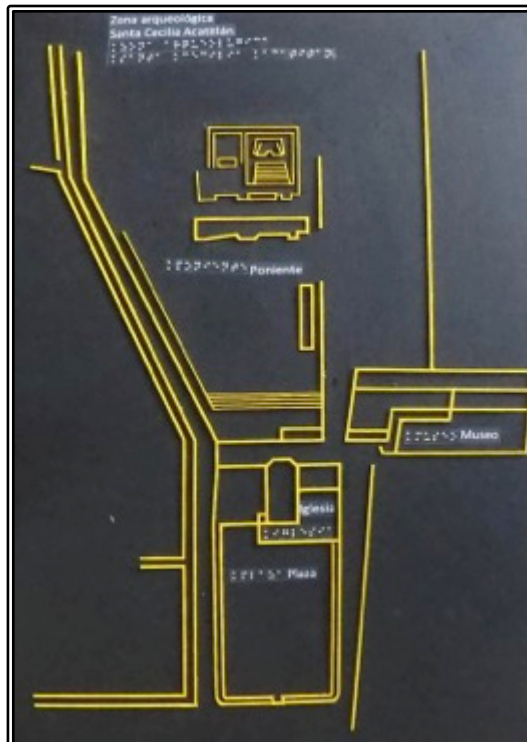


Proceso de la cartografía táctil. Fotografía propia

También se agregó texto en braille, mismo que se realizó en mica auto adherible con punzón y regleta braille.



Regleta y punzón para texto en braille. Fotografía propia



Cartografía táctil finalizada con todos los elementos y características antes mencionadas. Fotografía propia



Además de que el uso de esta cartografía fue satisfactorio para lograr una autonomía en la visita, simbólicamente, por los comentarios generales de las personas, fue un elemento que definió que fuera una visita hecha expresamente para PcDVi, lo que detonó en ser un elemento enfocado al disfrute de una experiencia de visita significativa.

#### **4.10.3 Encuestas y su característica de variabilidad**

Al finalizar cada una de las visitas se optó por la aplicación de encuestas (ubicadas en los anexos 6 y 7). Por el número reducido de personas que asistieron, las encuestas, únicamente, tuvieron la intención de conocer impresiones y sugerencias sobre la experiencia de visita sin profundizar en rasgos cuantitativos. Durante las visitas, asistieron 18 personas entre los dos días, rango que no permite una cuantificación certera, por lo que se optó por cualificarlas antes que cuantificarlas. La encuesta se realizó con base en tres tipos de variables: demográficas, psicosociales y de interacción. Cada variable obtuvo frecuencias y medidas de tendencia.

El inicio de la encuesta mantenía variables cualitativas y demográficas como:

1.- Tipo de discapacidad, sexo, ocupación y edad.

Las variables más representativas fueron las variables psicosociales, las cuales se relacionaron con el contexto de la visita. En este caso, se apuntó hacia los hábitos de consumo cultural, es decir:

2.- Sobre la visita a la zona arqueológica

3.- Sobre las dificultades de llegar a la zona arqueológica.

4.- Sobre la frecuencia de visita a las zonas arqueológicas.

5.- Sobre los motivos de visitar las zona arqueológicas.

Igualmente, se tomaron en cuenta variables de interacción. Estas variables son el resultado de la interacción de los tres agentes presentes en la visita de un museo: territorio, comunidad y visitante.

6.- Sobre la información ofrecida por el museo sin los guías.

7.- Sobre la necesidad del acompañamiento del guía.

8.- Sobre las cualidades de la información-narración proporcionada por los guías.

9.- Sobre los temas complementarios de visita.

10.- Sobre el nivel cognitivo y corporal en el recorrido.

11.- Sobre los gustos de visita (¿Qué es lo que más gustó de la visita?).

12.- Sobre los gustos de visita ¿Qué es lo que menos le gustó de la visita?).

13.- Sobre las necesidades en museografía y la zona en general para mejoramiento de la visita y experiencia.

14.- Sobre las necesidades dependiendo de la discapacidad para el mejoramiento de la experiencia de visita.

#### **4.11 Los 4 ejes de análisis etnográfico**

Al finalizar la sistematización de la información, se prosiguió a ubicar las constantes en los datos para poder organizar la información por temas. Las constantes en los datos indicaron cuatro temas predominantes, por lo que se decidió crear cuatro ejes de análisis, a lo cuales se les colocó un color específico para ubicarlo fácilmente en la clasificación de datos. El primer eje (color amarillo) se centra en datos relacionados con la cartografía; el segundo eje (color gris), en museografía y recursos expositivos tradicionales; el tercer eje (color rosa), en sentido y percepción y, por último, el eje cuatro (color verde), relacionado con la narrativa y el relato del guion de visita.

## **EJES DE ANÁLISIS**

**Eje 1. Análisis etnográfico sobre la cartografía táctil.**

**Eje 2. Análisis etnográfico sobre museografía y recursos expositivos tradicionales.**

**Eje 3. Análisis etnográfico sobre sentido y percepción.**

**Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita.**

El material recabado en el trabajo de campo, por las cualidades de los soportes en las que fueron registradas las visitas, tanto en video como en audio, requirieron de ser sistematizadas de manera distinta para su análisis posterior.

En el caso de los clips de video ubicados en el *Anexo 5. Clasificación de momentos clave de videos para el análisis etnográfico* se realizó la clasificación con base en los patrones para agruparlos en su eje correspondiente. Para cada clip de video, se respetó el nombre del archivo y estuvo acompañado de la descripción de momentos clave para el análisis etnográfico, es decir, estuvo acompañado de descripciones sobre lo que se observa en torno a situaciones, relaciones, movimientos, gestos, comentarios, etc. Igualmente, cada clip de video se acompaña de una imagen fotográfica extraída del propio video para ilustrar las situaciones y contextualizar la descripción.

Para los audios, se realizó la transcripción literal y lineal, este documento se encuentra en *Anexo 4. Clasificación de audios para el análisis etnográfico*, seleccionando los momentos clave y colocando el contexto en el que se dan las conversaciones. El contexto indica el lugar exacto donde se está llevando a cabo las distintas charlas.

Estas dos clasificaciones, tanto de audio como de video, se citan continuamente durante el análisis etnográfico de cada eje y se hace el llamado a esas clasificaciones dentro del texto a partir del nombre del video a pie de página. Se advierte que todos estos ejes se encuentran en constante interrelación; sin embargo, para su análisis se segmentaron y, así facilitar su citaje dentro del texto etnográfico.

La separación de las transcripciones de audio y las descripciones de video se debe a que cada uno de los soportes cumplen distintas necesidades. En el caso del audio, este permite conocer lo que desata de manera imaginativa y oralmente en los relatos. En el caso de los videos permite reflexionar a partir de la descripción de la imagen, sobre el cómo se da el desplazamiento de los cuerpos en el espacio; cómo lo transitan y a lo que se enfrentan al caminar, además de conocer gestos, relaciones intersubjetivas, ademanes y posiciones corporales.

Estos anexos son una clasificación para facilitar el análisis etnográfico, la cual partió de ubicar, extraer, enlazar y analizar los patrones. Son datos de campo, que como se menciona en el apartado *4.10 Herramientas para el registro de cualidades sensorceptivas de la ceguera* se dependieron tanto del guion de visita narrada como de la cartografía táctil, herramientas que sirvieron como detonantes de los insumos informativos que se registraron y se sistematizaron para posteriormente realizar el análisis e interpretación.

La sistematización de los datos, para su clasificación, se realizó a partir de ubicar las constantes y patrones que permitieron la taxonomización de la información. Los pasos realizados para esa sistematización y clasificación fueron los siguientes:

- 1) Extracción de todas las referencias a los sentidos y los significados de lo sensorial sobre un fenómeno.
- 2) Analizar el dato con base en cada sentido y cómo se detona.
- 3) Analizar cómo cada sentido contribuye a dar sentido a la experiencia.
- 4) Jerarquizar.
- 5) Concentración de patrones en 4 ejes principales de análisis.

Esto implicó concentrar los datos a partir de la frecuencia y los patrones en cuatro principales ejes de reflexión, análisis e interpretación etnográfica:

- datos relacionados con la cartografía táctil,
- datos relacionados con elementos museográficos tradicionales,

- datos sobre sentido y percepción,
- dato sobre temas de inmersión, relato, descripción verbal.

#### **4.12 Gestiones generales con el INAH Edomex para el trabajo de campo**

Para esta segunda fase se realizaron invitaciones a través de la página de *Facebook* del Colectivo *EN FORO, Mujeres con discapacidad visual* donde se colocaron los datos correspondientes para que las personas interesadas se comunicaran vía telefónica o vía *whatsapp* para registrarse a las visitas. Por cuestiones de logística y para mayor control y atención a las personas, se estipuló que en cada visita se aceptara un número no mayor a 15 personas por día.

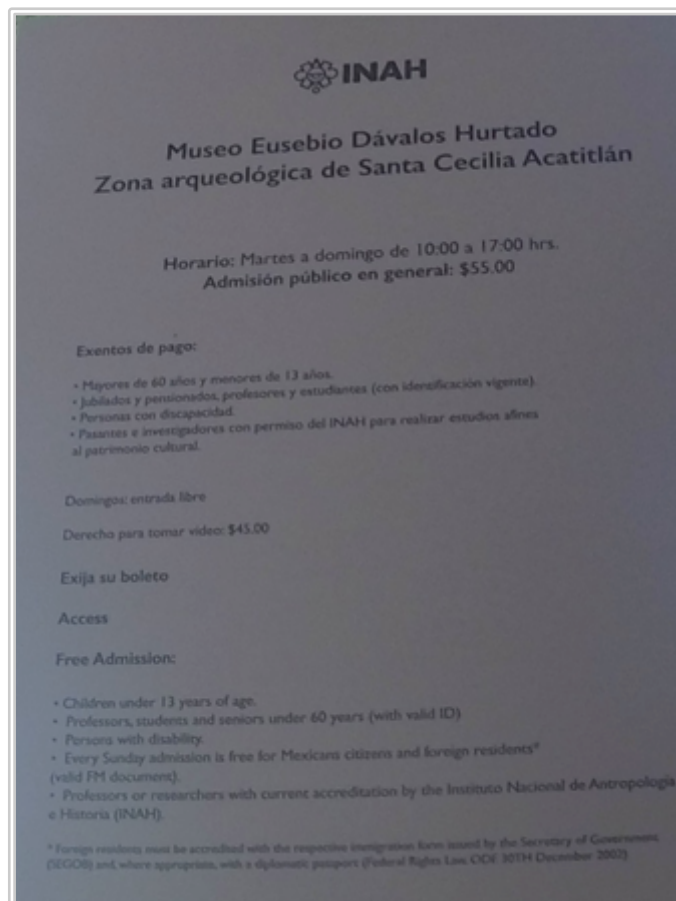
Se llevaron a cabo dos visitas principales en esta fase 2 con PcDVi, el 12 y 19 de octubre de 2019, para las cuales fue necesario realizar gestiones con el personal del INAH Edomex. Surgieron diversos obstáculos debido a los trámites innecesarios solicitados y el desconocimiento de los procedimientos con relación a un público con discapacidad. Otro rasgo importante de la discriminación habitual no intencional por parte de las autoridades de estos espacios.

Para formalizar la segunda fase y para que los visitantes con discapacidad fueran exentos de pago para acceder a las visitas, se decidió nuevamente entablar comunicación con servicios educativos de INAH Edomex, quienes solicitaron una carta donde se colocaran los nombres de las personas que iban a ingresar a Santa Cecilia Acatitlán, el equipo y las actividades a realizar, así como los temas a tratar en las visitas. Además de dicha carta, donde se mencionaban las cualidades del trabajo de campo en la zona arqueológica, se expidió un documento por parte del secretario académico del Posgrado en Artes y Diseño para que las prácticas fueran avaladas y respaldadas institucionalmente. Estos documentos, gracias al acuerdo con el departamento del INAH Edomex, se enviaron una semana antes de comenzar las visitas, ya que se debía notificar a las autoridades encargadas de la zona arqueológica sobre los días y horarios en los que se llevarían a cabo.

Los documentos fueron enviados el día jueves 3 de octubre de 2019. Personal del departamento de servicios educativos del INAH Edomex se comunicó vía telefónica el viernes 11 de octubre donde se solicitaba una serie de

requerimientos distintos con relación a los visitantes, ya que sostenían que las personas con discapacidad no estaban exentas de pago ningún día por la ley federal, detalle que se solicitó se corroborara con el departamento de jurídico del INAH, ya que anteriormente se había corroborado, tanto con los custodios de la zona arqueológica como por medio de los carteles ubicados en la zona, que indicaba que sí estaban exentas.

Posteriormente, las autoridades del INAH y el departamento de jurídico notificaron a través de un oficio bajo el artículo 288 de la Ley Federal de Derechos emitida por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público que, efectivamente, están exentos de pago tanto niños menores de 13 años, jubilados y pensionados, profesores, estudiantes, investigadores del INAH y personas con discapacidad. Sin embargo, mencionaron que se deslindaban de cualquier anomalía o accidente que pudiera ocurrir en dichas visitas.



Fotografía de personas exentas de pago. Fotografía propia y enviada para gestiones de entrada sin pago a la zona arqueológica y al museo.

Esta situación es relevante debido a que parte de este trabajo implica la denuncia de los obstáculos que surgen para PcD. El personal administrativo del INAH no conoce las estrategias que existen con relación al trato con las PcD. Denunciar los tropiezos es importante en las gestiones para los públicos que ingresan a los espacios de manera grupal. Es importante para el mejoramiento en la agilidad de los procesos.

#### **4.13 Análisis etnográfico: contexto general de ambos días (12 y 19 de octubre de 2019)**

Después del registro de los asistentes, se confirmaron las asistencias vía telefónica dos días antes de las visitas para comunicarles a las personas sobre el punto de reunión e informarles sobre la necesidad de abordar el transporte público o taxi desde el punto de reunión hacia el pueblo de Santa Cecilia. Los recorridos fueron similares en ambos días, el punto de reunión y la hora fue la misma en ambas visitas, y el recorrido dentro de la zona y del museo siguió el mismo orden, por lo que se procederá a dar un contexto general de ambas vistas antes de dar comienzo al análisis etnográfico de los cuatro ejes.

Se realizaron dos vistas narradas con presencia de los asistentes: la primera de ellas, fue el sábado 12 de octubre y, la otra, el sábado 19 de octubre de 2019. Se decidió que se comenzará el recorrido por la parte de la casa porfiriana para dejar el museo de sitio como el último espacio a visitar por cuestiones narrativas.

Durante el recorrido, la visita narrada se llevó a cabo junto con los encargados del INAH Edomex. Por cuestiones de estrategia, se decidió no llevar a cabo a totalidad de la visita por una sola persona para que se complementará la información desde distintas fuentes. El equipo técnico, para el registro de video, estuvo a cargo la artista visual y museógrafa Ana Martha Sánchez y para el registro en audio, la antropóloga Cecilia Rojas.

A continuación, se agrega la lista de los asistentes, donde se colocan los nombres sin apellidos, tipos de discapacidad y edad.

El día 12 de octubre asistieron las siguientes personas:

<b>Testimoniante/visitante a la zona día sábado 12 de octubre de 2019</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Discapacidad</b>	<b>Edad</b>	<b>Abreviatura abr.</b>
1	Daniel Alfredo	Discapacidad visual adquirida	25	DA
2	Carmina	Baja visión adquirida	29	C
3	Janet	Discapacidad visual adquirida	33	J
4	Georgina	Madre de Janet (sin discapacidad)	45	G
5	Marco Antonio	Padre de Janet (sin discapacidad)	46	MA
6	Perla Marlene	Discapacidad visual adquirida	38	PM
10	Blanca Lisbeth	Discapacidad visual adquirida	37	BL
11	Dolores	Discapacidad visual adquirida	40	D
12	Javier	Discapacidad visual adquirida	45	J

El día 19 de octubre los visitantes fueron los siguientes:

<b>Testimoniante/visitante a la zona día sábado 19 de octubre de 2019</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Discapacidad</b>	<b>Edad</b>	<b>Abreviatura a abr.</b>
1	Romi	Discapacidad visual adquirida	53	R
2	Gabriela	Discapacidad visual congénita	42	G
3	Marisela	Discapacidad visual congénita	48	M
4	Josué	Sin discapacidad	13	J



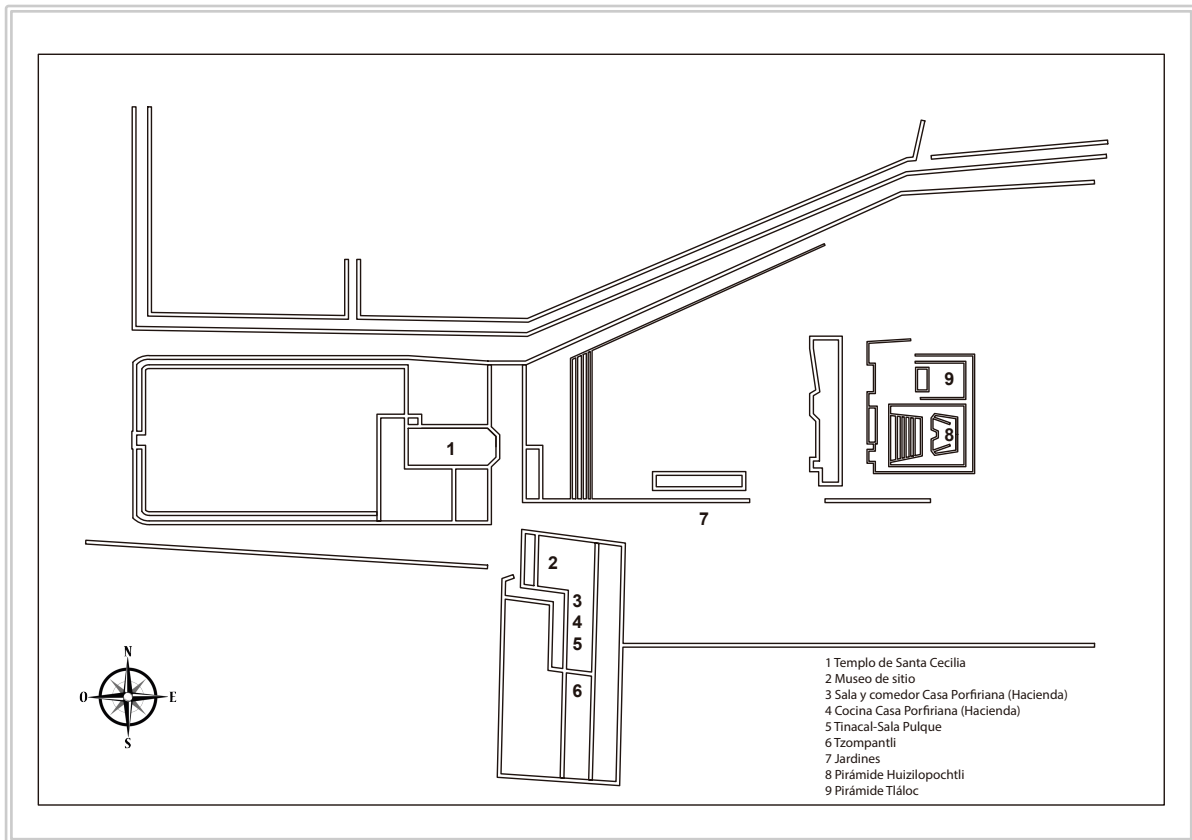
5	Ilse Guadalupe	Baja visión adquirida	29	I
6	David	Discapacidad visual adquirida	38	D
10	Lucero	Discapacidad visual congénita	23	L
11	Jorge	Discapacidad visual adquirida	40	J
12	Gustavo	Sin discapacidad	45	G

El punto de reunión para llegar todos a la zona arqueológica fue la salida del metrobús Tenayuca, justo en los torniquetes a las 11:00 am para ambos días (12 y 19 de octubre de 2019). Al estar todos reunidos, alrededor de las 11:30 am, se abordaron 3 taxis de un sitio ubicado a un costado del metrobús, el costo por unidad de transporte fue alrededor de 60 pesos. Posteriormente, después de unos quince minutos de trayecto hacia la zona arqueológica, los visitantes descendieron de los taxis frente a la iglesia de Santa Cecilia. Ahí se reunieron nuevamente todos los asistentes para dar formalmente inicio al recorrido por el costado norte de la del templo de Santa Cecilia, donde se mostró la primera cartografía táctil. Es en este punto donde los visitantes exploraron la cartografía mientras se daba información sobre el contexto del templo de la zona arqueológica y la casa porfiriana.

Los encargados de la zona arqueológica solicitaron los documentos que anteriormente se habían gestionado con el INAH Edo. Mex., los cuales estipulaban que las personas que accederían a la zona estaban exentas de pago, así como el permiso para realizar el levantamiento de material en audio y en video.

Posteriormente, todos ingresaron a la casa porfiriana, comenzando formalmente el recorrido en la sala de la casa, dejando al final, por cuestiones del recorrido ya planeado, al museo Eusebio Dávalos Hurtado. Después del recorrido por la casa porfiriana (la cual consiste en la sala, la cocina y el tinacal), se hizo el recorrido por el jardín, que se encuentra en la parte trasera de la casa y donde se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas. Es en este punto donde se mostró la segunda cartografía dando medidas

de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) para posteriormente comenzar el ascenso a las mismas.



Plano de recorrido. Elaboración propia

Arriba del basamento piramidal, se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales. Al bajar nuevamente, se realizó una encuesta a cada uno de los visitantes. Al finalizar, se dio un recorrido por los jardines donde se habló sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y, al último, se realizó la visita al museo de sitio donde se tocaron y exploraron las piezas arqueológicas.

Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3:40 de la tarde. El personal del museo les dio a los visitantes frutas como obsequio tanto guayabas como tejocotes, lo cual fue una gran oportunidad para socialización e intercambio de

comentarios e impresiones de la visita en el jardín frontal de la casa porfiriana. Al salir del museo, muchos de los visitantes solicitaron unidades de transporte con la aplicación UBER. La mayoría se dirigió de regreso a la estación Tenayuca del metrobús, esto porque muchos iban a la Escuela Nacional para Ciegos *Ignacio Trigueros*, ya que dicha escuela tiene internado y algunos debían regresar.

#### **4.14 Eje 1. Análisis etnográfico sobre la cartografía táctil**

Las cualidades de las cartografías táctiles fueron descritas puntualmente en el apartado *4.10.2 Características de las cartografías táctiles. Herramientas de registro para una autonomía de visita*. La ideación de la cartografía táctil se debió a los hallazgos de la fase 1, donde se hizo el análisis de las necesidades de los planos para ser prototipos de alta fidelidad y evitar improvisaciones en campo, por lo que algunas cualidades relevantes de la cartografía son las siguientes: los caracteres visuales como las palabras se colocaron en letras mayúsculas y, en tipografía *arial* 28 puntos, a blanco sobre negro para brindar alto contraste. Estos elementos son los mínimos necesarios para que puedan ser leídos por personas con baja visión. El relieve de los planos fue de 1mm y se hizo de color amarillo con fondo negro.

Es importante recordar que se realizaron dos cartografías táctiles: una general donde se representaba toda la zona arqueológica incluyendo la casa porfiriana donde se encuentra el museo de sitio y, otra que fue un soporte cartográfico específicamente de los basamentos piramidales. El plano general se mostró a las afueras del museo de sitio a un costado de la iglesia de Santa Cecilia, siempre antes de entrar al museo. La segunda cartografía se mostró siempre al pie de las pirámides en las que se haría el ascenso mientras existió una descripción de estas, dando a conocer sus características arquitectónicas; las medidas del basamento piramidal tanto medida frontal como laterales y de altura, así como el número de escalones de la pirámide. Además, se hizo referencia a la ubicación con base en los puntos cardinales y el motivo de dicha ubicación, la cual se comentó, se debe a que siempre en estos espacios rituales, las pirámides se

encuentran de manera frontal hacia el poniente, donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. El edificio posicionado hacia el poniente, en este contexto prehispánico, era el ombligo o centro del mundo, ya que convergían todos los rumbos geográficos tanto los puntos cardinales como la conexión del cielo y el inframundo.

Otro de los elementos con lo que se llevó a la ideación de esta cartografía táctil fue que en la fase 1, en la cual se percibió que era necesario incluir imágenes hápticas. El requerimiento del plano se hizo presente debido a que a partir de las exploraciones con las PcDVi en esta fase 2 se logró registrar que la cartografía permitiría crear una imagen mental general del espacio, un rasgo que parte de una cartografía explorada de manera táctil y que permite se genere una cartografía mental facilitando el recorrido, por lo que fue necesario siempre mostrar las cartografías antes de iniciar los recorridos dentro del museo y la zona arqueológica. Por lo tanto, se ideó dicha cartografía del espacio con la finalidad de ser una representación táctil que apoyara el tránsito y habitabilidad del espacio de manera autónoma a partir de crear una cartografía mental.



Visitantes explorando cartografía táctil. Fotografía propia. 19/10/19

#### **4.14.1 Cualidades de la cartografía enfocadas a la interpretación efectiva por parte de personas con baja visión, ceguera congénita y adquirida**

Existen diferencias en la exploración que realizan las PcDVi adquirida y congénita, así como también personas con baja visión. Si bien la cartografía cumplió con la interpretación satisfactoria para ser interpretada por las tres cualidades, dado que se tomaron en cuenta esas distintas necesidades para su concepción y realización, es necesario destacar cómo es que fue interpretada la cartografía táctil a partir de los estilos propios de percepción, y cómo fue utilizada, y aplicada a partir de las diferencias sensoriales, las cuales son maneras diversas de construir del conocimiento sobre el entorno.

Las personas con memoria visual, que perdieron la visión recientemente, como se demostrará más adelante en el caso de Marlene, requieren de mayor tiempo de exploración de la cartografía, además de que es necesario adentrarlas y explicarles las generalidades de la cartografía para que ellos prosigan la exploración por sí mismos. Con relación a la pérdida gradual de la vista, además de existir un anclaje profundo con una memoria visual, existe una necesidad de readaptación a la realidad a partir de entrenar otros sentidos, ya que están menos trabajados a diferencia de los sentidos que poseen las personas con discapacidad visual congénita.

Predominaron dos maneras de explorar la cartografía, se pudo observar que algunos visitantes con discapacidad visual adquirida comenzaron a explorarla hápticamente de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo (direccionalidad dextroversa, lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo) mientras que, las personas que adquirieron la discapacidad a muy temprana edad o de manera congénita exploran la cartografía ubicando su posición como punto inicial de referencia para dar inicio al recorrido, es decir, de lo particular a general.

Se requiere de hacer la distinción del uso de las cartografías dependiendo si la discapacidad fue adquirida o congénita, si la persona tiene baja visión, o si tiene o no un conocimiento del braille. Las cualidades de ambas cartografías cumplieron con las distintas necesidades de los visitantes, por ejemplo, el

comentario de Ilse, persona con baja visión, menciona que “es que tiene fondo negro y alto contraste, a mí me funciona”<sup>153</sup>. Esas cualidades que estuvieron enfocadas a los distintos grados de discapacidad permitieron la libertad de la lectura y exploración de estas.

Un ejemplo de estas diferencias de lectura entre la ceguera congénita y la adquirida<sup>154</sup> fue posible observarse en Javier, quien perdió la visión a muy temprana edad (alrededor de los 4 años), en este caso, él no le brinda mucha atención a la lectura braille ni a una lectura dextroversa. Se enfocó en ubicar su posición espacial dentro de la cartografía como punto inicial para comenzar su recorrido mental y trazar hápticamente el camino que recorrerá. Esto indica que él parte de su posicionamiento particular para conocer la generalidad del espacio.

Situación diferente es el caso de Dolores, persona con discapacidad visual adquirida y acompañante de Javier, quién les otorgó mayor importancia a los elementos en braille, siguiendo la lectura dextroversa. Hay diferencias puntuales en las necesidades. Javier se centró en ubicarse desde un nivel particular a uno general; cuando se le mostró la primera cartografía táctil general del espacio, comenzó, con ayuda de una persona normovisual, ubicando el punto específico de llegada a la zona y prosiguió, recorriendo con sus dedos el camino que había recorrido para llegar al punto donde él se encontraba en ese momento. Después se enfocaba en leer el braille, pero su prioridad en ese instante fue la de ubicarse él en el espacio como punto de referencia y así trazar una ruta desde su posición hacia el recorrido para comprender la generalidad, mientras que Dolores parte de un nivel general hacia uno particular para darse una idea de todo el espacio antes de comenzar a habitarlo.

Igualmente, es importante destacar la diferencia en la utilización de este recurso interpretativo entre las personas con discapacidad congénita, que adquirieron la discapacidad a temprana edad o quienes obtuvieron la discapacidad

---

<sup>153</sup> Comentario de Ilse en transcripción CONTEXTO: PARTE TRASERA DEL TEMPLO DE SANTA CECILIA. SE MUESTRA LA CARTOGRAFÍA TÁCTIL de audio del 19 de octubre 2019 ANEXO 4.

<sup>154</sup> La descripción de este momento clave es del Video **GOPR4478.MP4**, dentro del Anexo 5.

en un tiempo reciente como es el caso de Marlene,<sup>155</sup> quien perdió la visión por glaucoma en el año de 2017 y cursó dos años para la integración socioeducativa en la Escuela Nacional para Ciegos *Ignacio Trigueros*.

Marlene menciona la necesidad sobre el de apoyo en la exploración al momento del primer contacto para conocer el mapa con la intención de que se comprenda satisfactoriamente. Marlene comenta al respecto que es pertinente apoyar dando instrucciones del recorrido: *“iniciamos en este punto, entramos por la avenida, entramos hacia la derecha, empezamos con la iglesia y así, es estarles diciendo.”*<sup>156</sup> La relación que se observó en personas con ceguera adquirida, recientemente, muestra que se requiere un apoyo constante por parte de las personas normovisuales, tanto en la necesidad de descripciones verbales de lo que se encuentra alrededor así como de la lectura del cedulaario. El acompañamiento de familiares, y no del personal del museo es un punto relevante, del cual se hablará más adelante.

Con relación al uso del braille, las personas visitantes del grupo del 19 de octubre<sup>157</sup> eran casi todos alumnados de la Escuela Nacional para Ciegos *Ignacio Trigueros*. En este grupo fue notorio que hacen mayor énfasis en la lectura dextroversa y de arriba hacia abajo, dándole primero mayor importancia a la lectura del braille para explorar posteriormente el resto del mapa. Esto podría indicar que tenían mayor conocimiento del braille que el grupo de la visita del 12 de octubre.

Lo anterior, permite observar lo que Angélica Martínez de la Peña menciona sobre el tacto, el cual puede explorar el estímulo en cualquier orden, dando información sobre las propiedades del medio ambiente y es, a partir de la calidad de los movimientos exploratorios, como se logra la síntesis mental archivada al final del proceso de exploración<sup>158</sup>.

---

<sup>155</sup> La descripción de este momento clave y plática es posible encontrarla en el **Video GOPR4511.MP4** dentro del ANEXO 5.

<sup>156</sup> La descripción de este momento clave es del **Video GOPR4511.MP4** dentro del ANEXO 5.

<sup>157</sup> La descripción de este momento clave es del **Video GOPR4561.MP4** dentro del ANEXO 5.

<sup>158</sup> Martínez de la Peña, Gloria Angélica. *La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el Diseño. 2009. P. 118.

Los ejemplos anteriores, independientemente del orden de exploración y de los estilos propios de percepción, muestran que las cartografías táctiles diseñadas para la visita narrada fueron interpretadas satisfactoriamente por los visitantes, si bien existen sugerencias en torno a ellas (como se indicará en el apartado de *4.14.1.4 Comentarios, requerimientos y sugerencias por parte de los visitantes con discapacidad visual*), son adecuaciones para hacerlos más atractivos y que agregan información sobre el entorno.

Por otro lado, la cartografía permitió explorar los estilos propios de percepción. El alto contraste de este soporte para las personas con baja visión, al tener aún la visualidad como uno de sus sentidos para la construcción general del entorno, lograron utilizar la vista para la exploración de la cartografía a diferencia de las personas con discapacidad congénita o adquirida que, además, de explorar hápticamente la cartografía, tienen más desarrollo sensible del tacto en la piel y el oído. Las personas con ceguera adquirida siempre hacen uso de la memoria visual y hacen uso de dicha memoria para darse idea y sentido de los lugares y las ubicaciones.

#### **4.14.1.1 Cartografía como apoyo para la ubicación espacial**

La cartografía táctil es un elemento que cubre las necesidades de los distintos grados de ceguera a partir de un soporte o unidad de representación con contenidos de distintas cualidades que permiten la comprensión mental del espacio desde lo táctil, es decir, una cartografía de este tipo permite conocer distintos niveles espaciales y de ubicación referencial dentro del espacio para su recorrido.

Unos de los niveles que se podrían destacar y que se desprenden de la cartografía es la ubicación particular del cuerpo dentro de un espacio, es decir, la localización de la persona con respecto un nivel de particularidad dentro de un espacial general. La localización de donde se encuentra la persona con respecto a la totalidad de un espacio es un elemento clave para su comprensión geo-



referencial, pero requiere, además de una descripción previa de la cartografía, un apoyo que se les debe otorgar a las personas únicamente a un nivel inicial de exploración, es decir, ubicar, por ejemplo, lugares u objetos sobresalientes dentro de la cartografía para facilitar la legibilidad de esta en su totalidad.

Tal es el caso del *chac mool*, una pieza arqueológica que se encuentra en la parte superior de la pirámide de Huitzilopochtli. El *chac mool* no está colocado en la cartografía táctil; sin embargo, al explorar el mapa con los visitantes, específicamente en el caso de Gabriela, ella no comprendía al inicio cómo se conformaba la cartografía de las pirámides, por lo que recibió apoyo para explorar el mapa y se le indicó la ubicación en la cartografía de las escaleras que ella iba a subir y la posición del *chac mool*. Al haber comprendido la cartografía, ella ayudó a sus compañeras a explorarla, indicándoles un elemento como referencia y punto de llegada, el cual que no se encontraba representado en la cartografía, pero, que iban a conocer al estar arriba de la pirámide. Gabriela les mencionó a sus amigas: “*acá debería de estar el chac mool, él no lo puso, pero ahí se encuentra y ahorita nos lo va a mostrar, ahorita lo vamos a ver<sup>159</sup>, creo<sup>160</sup>”*. Además de lograr la legibilidad de la cartografía, esta conllevó a la imaginabilidad del espacio y de la ubicación del lugar de los objetos dentro del él.

Gabriela, nuevamente, apoyó a otra amiga, a Romi, quien adquirió la discapacidad visual de niña, poniendo énfasis de nuevo en el *chac mool*. Independientemente, de que esta pieza no esté representada dentro de la cartografía, lo ubican inmediatamente y lo exploran abstractamente, aquí podemos observar cómo se socializa la imaginabilidad de los objetos posicionados en un espacio.

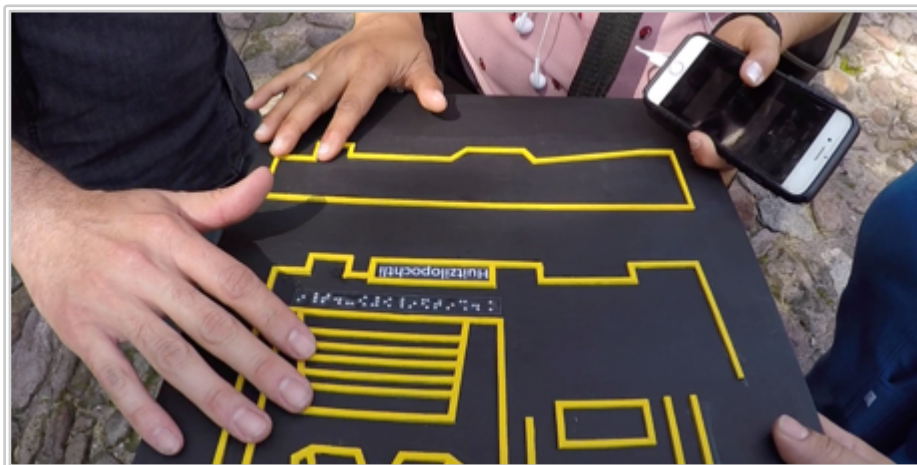
Es importante colocar elementos significativos como el ejemplo de esta pieza arqueológica en reproducciones a escala dentro de la cartografía ya que apoyaría a que las personas tengan una comprensión más amplia del espacio, pues, son elementos que se suman en la cartografía mental que ayudan a ser ejes de apoyo para el recorrido. Esto implicaría realizar una cartografía a la cual se le

---

<sup>159</sup> Muchas veces se escucha el comentario de “lo vamos a ver” cosa que demuestra gran parte del título de este trabajo, la mirada y el ver no está en los ojos, es mental.

<sup>160</sup> La descripción de este momento clave es del Video **GOPR4562.MP4**, dentro de la ANEXO 5.

sume un soporte con elementos tridimensionales para complementar dicha cartografía mental.



Gabriela y Romi explorando la cartografía táctil. 19/10/19

Las situaciones anteriores indican una exploración y ubicación de lo particular a lo general. Otro de los niveles de exploración que se presentó fue de lo general a lo particular, el cual se acompañó al dar a conocer medidas con relación a los basamentos piramidales y coordenadas del posicionamiento de las pirámides. Esta información complementa satisfactoriamente la cartografía mental de las personas ya que los datos otorgados sobre la ubicación espacial de los objetos, que están situados en un lugar específico, permiten identificar y reconocer lo que en él se encuentra. Al complementar la exploración táctil con los datos sobre las medidas de la pirámide, las personas exploran la cartografía y van siguiendo de manera táctil lo que se les está narrando. Esto es relevante debido a que se suman informaciones táctiles y abstractas, que permiten ir formando una cartografía mental mucho más compleja y completa mientras se realiza la exploración de la cartografía táctil.

La cartografía que transporta lo táctil a un conocimiento mental del espacio, permite que el visitante cree una geografía mental donde se lleva a cabo la acción narrativa, la cual permite que el visitante conozca la atmósfera del contexto en el que se encuentra inmerso mientras se orienta dentro del mapa narrativo, que se encarga de colocar acciones y paisajes en el espacio mental, complementando la

resolución de los problemas espaciales del recorrido. La cartografía táctil es la base de interpretación, que funciona a partir de tener referencias espaciales para la toma de decisiones sobre los desplazamientos y la materia prima para un comportamiento espacial libre.

#### **4.14.1.2 Cartografía mental y elementos narrativos como complemento para un recorrido autónomo**

La cartografía tiene su relevancia también en ser un apoyo para que los visitantes con esta discapacidad visual conozcan a priori un espacio que no han experimentado sensoperceptivamente. Ellos no tienen un conocimiento espacial previo de la zona arqueológica. La rutina de las PcDVi sea congénita o adquirida, en el caso de estos grupos de visitantes, se mueven en su caminar cotidiano a partir de rutinas. Los caminos que ellos recorren en su vida cotidiana suelen ser ya conocidos y aprehendidos; son espacios de desplazamiento rutinario, por lo que conocen los obstáculos y los elementos ambientales de sus recorridos.

Las zonas arqueológicas no son espacios de visita cotidiana, por lo que los visitantes acceden a un espacio que no conocen y esta ausencia de conocimiento espacial se debe solventar de manera previa a la entrada a los espacios para permitir un disfrute de manera apropiada y no obstaculizar la experiencia de visita. La cartografía táctil permite solventar ese desconocimiento al otorgarles a las personas con ceguera un soporte de representación para conocer el espacio antes de recórrerlo.

El guion de visita narrada tuvo también la tarea de acompañar y agregar datos a la cartografía, por ejemplo, siempre se mencionaron datos sobre los puntos cardinales de manera sutil. Introducir datos sobre la orientación es indispensable para crear un marco mental de referencia espacial. Razón por la que se dieron las medidas de los basamentos o de los elementos que iban a recorrer corporalmente y no sólo hápticamente. Esto permitió que las personas agregaran conocimientos sobre el espacio, tanto como de su propia posición dentro de este como de las características dónde realizaron su desplazamiento, logrando una movilidad mucho más libre e independiente dentro del espacio.

La importancia estratégica de presentar las cartografías al inicio y antes del ascenso a las pirámides se presentó en varios momentos. Al estar posicionados frente a las pirámides, se mostraba siempre la cartografía colocándola justo en la posición en la que las pirámides se encuentran, esto podría parecer obvio, pero si se muestra la cartografía posicionada de manera distinta a como realmente están las pirámides, por ejemplo, dando la espalda a la pirámide y no estando frontalmente, la posibilidad de crear confusión es latente.

Para lograr el conocimiento de un espacio que no se conoce de manera previa a acceder a él, además de lograr una autonomía en el recorrido, se buscó partir de los diferentes contenidos de representación tanto en la narrativa como en la cartografía, que implicaron sumar elementos para la resolución de los problemas espaciales, introduciendo información para interpretar y darle sentido al entorno a partir de distintos ejes espacio-temporales de información anclados por la conjunción de los elementos narrativos y cartográficos dentro de las visitas narradas:

Estos ejes:<sup>161</sup>

- El «Donde»: que es la localización espacial de las personas y las cosas. La localización es clave para su comprensión, pero requiere además de una descripción de estado, objeto localizado por un sistema de coordenadas, y del proceso, serie de instrucciones que explican cómo dirigirse a un lugar determinado.
- El «Que»: esas personas y cosas que ocupan un lugar determinado. La información sobre «el que» ofrece ciertas características de los objetos o de los individuos situados en un lugar dado y permiten identificar y reconocer lo que en él se encuentra. La información acerca de «el que» describe y

---

<sup>161</sup> Nuere, S. (2000). ¿Qué es la cartografía mental? *Arte, Individuo Y Sociedad*, (12), 229.  
Recuperado a partir de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0000110229A>

evalúa los objetos y los individuos. Se puede conceptualizar como una serie de atributos.

- El «Cuando»: la información que un tiempo y espacio juega un doble papel en nuestro comportamiento diario, funciona a partir de marcos de referencia que estructuran la coexperiencia y obligan a centrarse en las principales dimensiones de ésta.

Tanto la cartografía que representa el espacio como la narración oral son representaciones que contienen los ejes espacio-temporales antes mencionados, los cuales permiten crear otras imágenes mentales que son estimuladas por la palabra que narra y la cartografía como soporte de representación, que se unen para permitir mayor independencia en los recorridos durante las vistas.

Uno de los casos más relevantes de independencia durante la visita, aunque la autonomía fue observada de manera constante, fue el del 19 de octubre, momento en el que se conjugan varios patrones observados en los comportamientos de los cuerpos y que se fueron dando durante la visita. Siempre al mostrar la cartografía de las pirámides, la exploración iba acompañada por datos relacionados con las medidas sobre la pirámide además del número de escalones (24 escalones y el posicionamiento en coordenadas de las pirámides), esto permitió una autonomía en el ascenso, pero la cartografía además de lograr dicha autonomía también logró una socialización de la información con relación a la cartografía misma.

Nuevamente, se cita el caso de Gabriela<sup>162</sup>, quien apoya a su amiga Marisela (ambas visitantes tienen ceguera congénita) en la exploración de la cartografía. Gabriela le indicó el recorrido que se haría antes del ascenso a las pirámides, justo siguiendo lo que anteriormente se le había comentado sobre la cartografía y los datos sobre las dimensiones de los basamentos piramidales. Le mencionó la ubicación de la escalinata y el número de escalones que se subirían,

---

<sup>162</sup> La descripción de este momento clave es del Video **GOPR4561.MP4** dentro del ANEXO 5.

colocando los dedos de Marisela en la cartografía y siguiendo el recorrido que se haría al ascender hasta llegar a donde se encuentra el *chac mool*.

Gabriela comenta, antes de comenzar a ascender, *“Sí, está muy bien, solo falta el Chac mool del que nos hablará arriba”* al terminar de explorar Gabriela dice *“entonces así, sí le entendí”* Marisela comentó: *“sí, está muy bien diseñado, sí se entiende sólo poniendo la mano, sólo indicarnos dónde estamos y poner la mano y luego ya dirigirnos para entender mejor”*. Esto indica que es posible que exista un apoyo solo para dar idea abstracta del espacio y, así lograr que ellos se desplacen autónomamente. La relevancia de que ambas tengan ceguera congénita también indica que comprenden con mayor nivel de detalle la cartografía.

El acompañamiento que se le dio a los visitantes en la exploración de este soporte, sumando datos sobre las dimensiones reales de los basamentos permitió que se comprendiera con mayor eficacia la cartografía, permitió también una socialización de la comprensión de este ya que entre los asistentes se explicaban entre ellos de manera puntual y a detalle la ubicación de los elementos del entorno.

La explicación que Gabriela le dio a Romi y Marisela fue muy precisa gracias a que se le indicaron los puntos con anterioridad, por lo que se crearon también situaciones sociales con relación a la cartografía, con base en los cuerpos y los sentidos, que se orientaban mutuamente. En el siguiente fragmento de una conversación con Marisela y Lucero es posible ilustrar esta conjugación entre narrativa y exploración de la cartografía antes del ascenso:

CONTEXTO: SE MUESTRA EL MAPA ANTES DE SUBIR LA PIRÁMIDE

*J.C: “Tláloc tenía unos ayudantes que se llamaban los tlaloques que le ayudaban a expandir el agua, ellos llevaban un recipiente y rompían estos recipientes con un mazo y se decía que el ruido, que surgía por ese golpe eran (interrupción, al mismo tiempo de voz no ubicada) eran los truenos (risas).”*

(A lo lejos) Se menciona que el *chac mool* que se encuentra arriba en las pirámides no es original, que en el museo iremos a verlo, se habla sobre las ofrendas de cacao y copal en ese *Chac mool* a lo lejos.

J.C: “¿Quieres checar el mapa?”

M: “Sí, ¿estamos colocados de frente?”

J.C: (JC guía la mano de M sobre el plano), “Esta es la pirámide de Huizilopochtli”

M: “¿Es la que estamos viendo ahorita?”

J.C: “Sí, justo estamos enfrente, ahorita vamos a subir por estos escalones que son 24”.

M: “Ah, y esta es la parte de arriba”.

J.C: Sí, esta es la parte de arriba y aquí, no lo puse, pero hay un Chac mool”.

M: “Ah, ya entendí, este es el que vamos a ir a ver ahora”.

J.C: “Y del lado izquierdo tenemos la pirámide de Tláloc.

J.C: (a todos) “Esta pirámide es la que les comenté al inicio que se reconstruyó en los 60’s ya que este espacio estaba dentro de los terrenos de hacendados. Las señoras que nos mencionaron “las catarinitas” hijas de Casimiro García, quien por desconocimiento excava la parte superior de la pirámide buscando algún tipo de tesoro, se cae la pirámide. En 1922 se recupera con Manuel Gamio, que es uno de los referentes de la arqueología mexicana moderna era director de antropología, le quitan este espacio a Casimiro García. Posteriormente, ya hasta 1966 el Dr. Eusebio Dávalos Hurtado junto con este Eduardo Pareyón rehacen la pirámide. Ellos tenían un plan de reactivar toda la zona porque era una zona prehispánica muy importante. Teníamos a Tenayuca a unos 10 minutos, el acueducto de Guadalupe y el templo franciscano también muy cerca. Entonces querían hacer un circuito turístico, pero bueno por cuestiones externas no se pudo...”

J.C: “Es una pirámide de alrededor de 15 metros de altura, la parte frontal mide 27 metros y de fondo 17 metros, tiene 24 escalones”.

L: “Ah, es chiquita entonces”.<sup>163</sup>

En este fragmento la narración dentro de la visita junto con la exploración de la cartografía muestra que se creó un espacio de inmersión, en el sentido de que, los visitantes estaban posicionados en un espacio donde narrativamente se colocaban objetos y situaciones que poblaban la imagen mental del espacio con narrativa y datos sobre las dimensiones del lugar.

---

<sup>163</sup> Plática con Maricela y Lucero, CONTEXTO: SE MUESTRA EL MAPA ANTES DE SUBIR LA PIRÁMIDE 19 de octubre de 2019, ANEXO 4.

El visitante en esta conjugación de los ejes mencionados arriba: *qué, dónde y cuándo* pudo hacer manejo de los enunciados, que alimentaron una imagen mental a partir de importar la información de distintos soportes, fueran táctiles o narrativos o del propio ambiente del entorno. Por lo que, la imaginación del espacio se complementaba con objetos; el mundo que rodeaba al objeto y al visitante sobre elementos que ningún participante fuera normovisual o con ceguera, vería.

Es importante también mencionar que la narrativa necesita que se haga alusión a la ubicación cardinal de manera sutil para mantener a las personas orientadas mientras se explora la cartografía como se muestra en el siguiente extracto de la transcripción:

#### CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES

*J.C: “Se dice que tiene tres usos para hacer los sacrificios humanos por su forma de mesas, colocar todas sus ofrendas a los dioses, a Huitzilopochtli, en este caso. Huitzilopochtli se le llama también colibrí zurdo o del sur porque hay cuatro tezcacatlipocas que hacen el mundo junto con Xipe Totec, Quetzalcóatl, tezcacatlipoca. Siempre las pirámides van a estar hacia al poniente donde se oculta el sol, asemejando el ascenso y descenso del sol, siempre al dar al poniente va a hacer referencia a donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. (Se habla de los puntos cardinales)”<sup>164</sup>*

Después de esta información que, permite una ubicación espacial, todos comenzaron el ascenso de la pirámide<sup>165</sup> principal de Huitzilopochtli. Se logró percibir que durante el ascenso existió un nivel de autonomía más marcado en las personas con discapacidad visual adquirida a temprana edad o personas con discapacidad visual congénita, quienes después de conocer las dimensiones de la pirámide, el número de escalones, además de haber explorado la cartografía, no

---

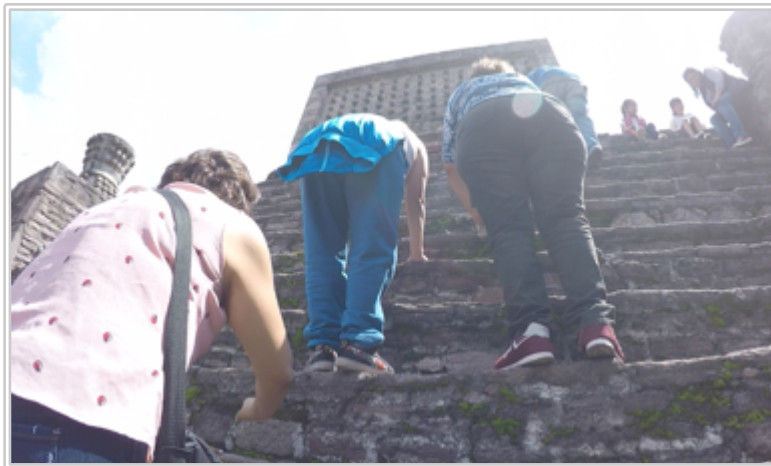
<sup>164</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

<sup>165</sup> La descripción de este momento clave es del **Video GOPR4563.MP4** dentro del ANEXO 5. Posterior a conocer la cartografía, el ascenso e intuitivo, libre y autónomo. Todos suben sin requerir apoyo. En la encuesta lo único que se comenta es que requerirían apoyo de una cuerda en medio de la escalinata para subir con mayor facilidad, este es un elemento nada invasivo y que puede apoyar mucho al recorrido.



solicitaban ningún tipo de apoyo más que sus bastones como extensión de sus cuerpos y ellos mismos iban contando los escalones, que momentos antes se les había comentado eran 24. Las personas con discapacidad visual adquirida, recientemente, requerían más apoyo, lo solicitaban o pedían más datos sobre la pirámide.

El recorrido durante el ascenso se percibió, además de autónomo, mucho más ágil y seguro en personas con discapacidad visual adquirida tempranamente o congénita. En el descenso, las personas, por ya haber tenido un conocimiento previo a partir de haberlo experimentado en el ascenso, el descenso era mucho más ágil en todos los visitantes.



Gabriela, Marisela, Romi y Lucero subiendo la pirámide de Huitzilopochtli 19/10/19

La cartografía táctil es una herramienta que ayuda a la autonomía y se conjuga con la utilización del bastón, el cual todos llevaban con ellos para desplazarse sobre el espacio, permitiendo mayor seguridad y conciencia del espacio que recorren. El bastón, como herramienta de extensión corporal, da nociones de una posición particular del espacio que, al conjugarse con el mapa táctil, se generan imágenes mentales sobre las particularidades y generalidades abstractas del espacio.

#### **4.14.1.3 Comentarios, requerimientos y sugerencias de parte de los visitantes con discapacidad visual**

Desde la fase 1, específicamente, en el punto *4.4 Aplicación de esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad*, se reflexionó sobre varios obstáculos que surgieron durante el recorrido y en la interpretación sobre la narrativa museográfica del museo de sitio y de la zona arqueológica. Se mencionó que la poca información y la ausencia de narrativa expográfica no lograba dar cuenta de la historia, del contexto y de la lógica propia del sitio, además de que el espacio no cuenta con soportes para que las PcDVi tengan acceso a la información, es por ello por lo que, aquí se mencionan las sugerencias más importantes emitidas por los visitantes a la zona arqueológica en dichas visitas narradas.

Una de las inconformidades más constantes durante el recorrido, misma que en las charlas informales se hacía mayor hincapié, fue la inaccesibilidad de las salas de la casa porfiriana ya que se encuentran cerradas al público y solamente se pueden apreciar desde afuera, por lo que son espacios que únicamente se pueden disfrutar de manera visual.

En estos espacios se hizo mucho uso de la descripción verbal por parte del guía del INAH, por lo que también la narrativa se sometió mucho a la visualidad y a su interpretación. Para solventar este obstáculo y lograr el disfrute de estos espacios, los visitantes mencionaron que podrían existir cartografías, maquetas o relieves a las afueras de dichos espacios para complementar la interpretación y poder explorarlos por ellos mismos entendiendo con mayor profundidad lo que la descripción verbal está haciendo referencia.

Dicha sugerencia, por parte de los visitantes, no dista de lo que se había planteado anteriormente, es por ello también que las cartografías fueron mostradas al inicio del recorrido y al previo al ascenso de las pirámides, por lo que es siempre necesario colocar estratégicamente estos soportes interpretativos siempre al inicio para dar cuenta de cómo es el espacio que se recorrerá y los contenidos del mismo. Además, este soporte de representación es un elemento que permite la socialización entre los visitantes, se notó en las visitas que el apoyo de visitantes normovisuales con sus parientes o amigos con discapacidad fungen

como apoyo y son quienes más conocen las necesidades de sus acompañantes, por lo que comienza un disfrute socializado, que es detonado también por este elemento cartográfico. Se logra que no exista un sometimiento de binomios durante el recorrido, permite también la autonomía, no sólo de la persona con discapacidad, sino también de los familiares o amigos normovisuales.

Se mencionaron elementos que podrían agregarse a la cartografía, como pequeñas reproducciones a escala de los puntos importantes del espacio a recorrer, como podrían ser las pirámides o la iglesia. Estos elementos serían un ajuste que aportaría más información, además de hacerlo más atractivo para personas normovisuales. Este detalle se había planteado con anterioridad dentro de la fase uno, incluso se realizó la maqueta virtual para la impresión en 3D, que seguía esta intención; sin embargo, por costos, se optó por la cartografía. La importancia de colocar alzados o pequeñas reproducciones a escala conjugando la cartografía con las cualidades de una maqueta, además de volverlo atractivo para la visualidad, el nivel de exploración y de entendimiento de las arquitecturas de los espacios puede aportar mucho mayor detalle y comprensión.

Durante el recorrido Marlene platicaba que “podría ser que se agregue señalización con maquetas, y luego toda la parte de accesibilidad, réplicas para tocar, cédulas en braille para mejorar la experiencia. Eso ayuda mucho más que el personal”<sup>166</sup>. En esa plática menciona que sin guías ellos no podrían transitar el lugar, pero sí desearían la ausencia de esta figura a través de lograr que el espacio sea comprensible tanto espacial como narrativamente a partir de los soportes. La descripción verbal, que es una descripción enteramente emitida desde la visualidad de los guías, son elementos que hacen tediosa la visita. Para utilizar otros recursos, sugirieron además de cedulario en braille, réplicas de las piezas para tocar,<sup>167</sup> audios, maquetas, relieves reprográficas. Elementos mínimos básicos que deberían tener todo espacio de representación accesible.

Por otro lado, uno de los comentarios más recurrentes fue sobre la complejidad del tránsito debido a las características del terreno de la zona. Sobre

---

<sup>166</sup> Plática con Marlene, 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

<sup>167</sup> Estos datos surgieron en charlas informales, así como en encuestas que se realizaron al descender de las pirámides.

las cualidades del terreno, por ejemplo, mencionaban varios asistentes que se complicaba el desplazamiento, pero que la accesibilidad podría solventarse con guía podotáctil. Se demostró que el uso de la cartografía es un elemento que permite que todos los visitantes hayan podido desplazarse sin requerir apoyo constante; sin embargo, se hizo énfasis en que se requiere mayor seguridad en el ascenso y descenso de las pirámides, por lo que se mencionó un elemento que existe ya en varias zonas arqueológicas que es una cuerda en medio de la escalinata para subir con mayor facilidad, este es un elemento nada invasivo y que puede apoyar mucho al recorrido y a la seguridad de los visitantes con ceguera.

#### **4.14.1.4 Hallazgos del eje 1: análisis etnográfico sobre la cartografía táctil**

Los apartados anteriores demuestran que las cartografías táctiles diseñadas para las visitas narradas fueron satisfactoriamente interpretadas por las diferentes necesidades de las personas que asistieron. Además de que los resultados de este soporte de interpretación fueron positivos, los comentarios de las personas indicaron que fue un elemento clave que hizo que sintiera que era una visita hecha para ellos.



Facebook del Colectivo En Foro "Mujeres con Discapacidad Visual". 21/10/19

La cartografía fue un soporte que permitió explorar los estilos particulares de percepción, concebida como un elemento interpretativo que complementa la concepción espacial, a partir de la conjugación que permite transitar de lo táctil a lo mental. Uno de los puntos más relevantes que se detonan a partir del análisis del uso de este soporte es que fue un apoyo que permitió una autonomía en la visita y una independencia en los desplazamientos, logrando que los visitantes pudieran darse una idea general de un espacio que no habían experimentado sensorialmente. Es un soporte necesario en todo espacio de representación patrimonial al aire libre, indispensable también en cualquier espacio museográfico.

Los espacios de representación son espacios de disfrute y ocio, por lo que ese tiempo destinado a la visita debe estar libre de obstáculos. Como se mencionó en el capítulo 2, la libre elección, que es un fin propio del tiempo ocioso y deviene en una sensación gratificante, ese tiempo destinado de la persona debe estar enfocado a su desarrollo y autorrealización, por lo que la cartografía otorga al visitante elementos para conocer a priori un espacio desconocido para ellos, y otorga al visitante con discapacidad visual un punto de partida así como un sistema de orientación y un esquema de interpretación, por lo que la construcción del espacio a partir de lo táctil hacia una cartografía mental conlleva a tener una referencia corporal como centro de orientación espacial previo a una visita dentro de un espacio que no se conoce. Esto permite alejar al visitante de ese conocimiento rutinario o un adiestramiento con relación a la concepción de un espacio, y permite que los obstáculos que podrían surgir, por no conocerlo, se subsanen para lograr el disfrute y ocio.

La cartografía logra sumar una extensión sensorial mental y se conjuga con la extensión corporal como lo es el bastón. Aquí se correlacionan informaciones para formar una imagen del espacio más compleja, que permite la orientación geográfica y espacial del entorno. La sensación (nivel fisiológico) que permite el bastón con relación al espacio es distinta al modelo mental perceptivo (nivel cognitivo) del espacio, ambos en conjugación orientan y permiten un recorrido mucho más libre e intuitivo.

Otro de los elementos que se suman para una autonomía de visita es la narración dentro de la visita junto con la exploración de la cartografía, donde se crea un espacio de inmersión en el sentido de que la posición de los participantes estaba en un espacio donde narrativamente se colocaban objetos y situaciones que poblaron la imagen mental del espacio con narrativa. Los ejes mencionados arriba de *qué*, *dónde* y *cuándo* alimentaron una imagen mental a partir de importar información de distintos soportes, ya fueran táctiles, ya narrativos o del propio ambiente del espacio.

La información que se daba durante la visita sobre la ubicación espacial de los objetos situados, las medidas de la pirámide y las coordenadas, al tiempo que las personas escuchan y exploran la cartografía de manera táctil, son detalles que complejizan y complementan una cartografía mental, que mantienen orientado al visitante a partir de alimentar continuamente en un marco de referencia espacial.

Los ejes que se correlacionaron en la cartografía y la narración, el *dónde* (como la localización espacial particular de cosas y las personas anunciando coordenadas e instrucciones), el *qué* (los objetos y las personas que ocupan un lugar en el espacio) y el *cuándo* (que enlaza un contexto pasado con uno presente) permitieron dotar de direccionalidad a los desplazamientos y a la lógica del relato. Las instrucciones orientativas de estos ejes, las cuales se colocaron dentro de la narrativa, conjugaron el espacio tiempo, un pasado presentado en la narración para ser vivida dentro de un contexto presente. Un pasado prehispánico a uno contemporáneo. En el *cuándo* permite comunicar manifestaciones culturales inmateriales, pensamientos abstractos e imaginarios, por lo que la triada es un sistema de representación que, además de permitir una geografía mental del espacio, le otorga a este una interpretación sensoperceptiva de lo inmaterial.

La triada de estos ejes se conjugan permitiendo una habitabilidad del espacio dotando a la persona de un sentido del lugar que ocupa para un desplazamiento autónomo, un punto de partida, un sistema de orientación y esquemas de interpretación. La narración impregna de una atmósfera a la imagen mental de las personas mientras que la cartografía y la propia sensación del espacio crean un modelo mental de desplazamiento. La narración aquí permite representar una idea de acontecimientos y contextos, así como de objetos que podrían estar distantes, pero los evoca y los posiciona en un espacio de representación. La cartografía, por tanto, permite una legibilidad previa del espacio, colocándose en la imaginabilidad propia de la cartografía mental y se concreta en el desplazamiento que es la habitabilidad del espacio.

#### **4.15 Eje 2: análisis etnográfico sobre museografía y recursos expositivos tradicionales**

En este apartado se presenta el análisis de algunos elementos tradicionales utilizados para que las PcDVi puedan acceder al discurso narrativo de la museografía, tal es el caso de la descripción verbal como estrategia interpretativa, que está comúnmente contenida en audioguías y es utilizada por la figura del guía de visita.

La aportación de los visitantes a partir de su conocimiento experiencial se debe centrar en fortalecer las estrategias expográficas y recursos museográficos, así como sus vínculos de funcionalidad con el espacio de representación patrimonial. Estas visitas sirvieron para reafirmar la falta de accesibilidad mostrada en el esquema de evaluación museográfica de la fase 1, misma que tuvo la finalidad de analizar las condiciones museográficas, narrativas, curatoriales y de accesibilidad de la zona arqueológica y su museo de sitio.

##### **4.15.1 Visita narrada: descripción verbal audioguías y guías de visita**

Para que las PcDVi pudieran tener un libre acceso a la información de este espacio, como se pudo contemplar en el esquema de evaluación museográfica de la fase 1, están ausentes, por lo que la descripción verbal en una visita narrada fue el medio más utilizado por los guías de la zona arqueológica para permitir el acceso a los contenidos del espacio de representación.

El uso de la descripción verbal, como recurso interpretativo a partir de la traducción de imágenes a palabras para apoyo a PcDVi en la construcción mental de lo que se encuentra representado en el espacio museográfico, ha sido un recurso indispensable dentro de espacios museales para la traducción visual enfocada a la descripción de obras y piezas. Por lo anterior, se puede concebir la descripción verbal como una traducción del sistema semiótico visual a uno no visual, la mayoría de las veces contenida en los soportes llamados audioguías.

En el caso de este espacio de representación, tomando en cuenta la zona arqueológica y el museo de sitio, al no contar con este soporte museográfico, la



visita narrada se concentró en los guías de visita como figura que realizaba el recorrido de relación persona a persona y no de persona a dispositivo audioguía.

Existen varios estudios con relación a la formulación en el trabajo discursivo y traductológico de las audiodescripciones que proporcionan recomendaciones para que este recurso sea satisfactoriamente aplicado. Un ejemplo de estos estudios<sup>168</sup> es el realizado en la exposición temporal de arte *Bab Al-Saria* en la Alhambra de Granada donde se hicieron muestras de audiodescripciones e instrucciones verbales donde se mencionan recomendaciones en las cualidades de una guía audiodescriptiva<sup>169</sup>.

Se ubicó que una descripción demasiado objetiva y centrada en la ubicación de los elementos visuales contenida en este soporte dificulta la comprensión, mientras que una descripción más evaluativa e interpretativa, que describe con detalle otros elementos como el color, las texturas y las formas es más atractiva para el visitante y contribuye a mantener su atención. Este tipo de información para conocer los detalles de las piezas puede ir acompañada de interpretaciones y narraciones académicas, las cuales permitan conocer los segmentos de contextualización por su objetividad. Ninguna descripción está por encima de la otra, una interpretación dentro de una audioguía puede estar acompañada de un perfil subjetivo con uno objetivo para complementarse.

Un estudio enfocado a los estándares de calidad en las audioguías en museos, realizado por el proyecto *Lazos de Luz Azul*<sup>170</sup> llamado *Estándares de Calidad en la utilización de la Tecnología para el Aprendizaje en Museos y Espacios de Presentación del Patrimonio*, proyecto que dirige Mikel Asensio de la Universidad Autónoma de Madrid, que se enfocan al estudio de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para el aprendizaje informal en museos y espacios de presentación del patrimonio. Se menciona que

---

<sup>168</sup> Véase Soler Gallego, Silvia y Olalla Luque Colmenero, María. *Multisensorialidad en la Alhambra: visitas para personas ciegas y con baja visión a la exposición temporal de arte Bab Al-Saria* Disponible en: <http://www.capire.es/eikonimago/index.php/eikonimago>

<sup>169</sup> *Ibíd.*, p. 10.

<sup>170</sup> Cf. Asenjo Vergara, Elena y Asensio Brouard, Mikel. *Museos y Tecnologías 1, 2 y 3.0*. Editorial UOC, S.L. 2011. pp. 368.

la audiodescripción dentro de las audioguías es un elemento que ha sido utilizado por los museos de manera frecuente para aumentar la calidad de visita del público; sin embargo, existe un efecto de individuación y aleja la idea del museo como un espacio social y, que se generen interpretaciones colaborativas.

Otro de los puntos débiles de esta herramienta es que genera una visita arduamente descriptivista al igual que el cederario existente, los cuales contienen un lenguaje académico y especializado en la traducción de lo visual a lo narrado en audio. Es un dispositivo que genera dependencia al mensaje como al contenido. El uso de la tecnología es un elemento indispensable, sin embargo, debe idearse de tal forma que apoye las experiencias de visita y solvete las asistencias y dependencias durante la visita.

Otra de las cualidades de este tipo de dispositivos, es que son elementos portátiles, las PcDVi requieren de la utilización de sus manos y el oído para recibir la información del entorno, por lo que es primordial tomar en cuenta una tecnología que no sea invasiva para descentralizar los sentidos del visitante durante el recorrido. Los resultados críticos sobre este soporte arrojaron que es un recurso que detona un efecto de individuación eliminando interpretaciones colaborativas además de contener lenguajes especializados y sesgados a partir de un abuso de subjetividades en el discurso para describir, por lo que la audioguía es un dispositivo que genera dependencia a la descripción desde la visualidad.

En el trabajo de campo no fue posible la utilización de audioguías, sin embargo, se realizaron visitas narradas descentralizadas de la visualidad que permitieron detonar elementos relevantes para rebasar esa dependencia a este tipo de soporte, que en el caso de ser utilizados por PcDVi, en un entorno natural como lo es esta zona arqueológica, además de la posible dependencia a este, elimina la contemplación de otros aspectos del entorno a partir de hacer uso de otros sentidos, por lo que el uso de audioguías en estos entornos naturales y de representación al aire libre debe ser utilizado de otra manera.

En estas visitas, al hacer uso de la descripción verbal conjugada con la visita narrada (la cual buscó descentralizar la visualidad de la descripción verbal), y a partir de la relación persona-persona, se logró una participación activa en la

interpretación y su socialización por parte de los visitantes al estar todos reunidos en la escucha durante la visita, permitiendo conocer los intereses y necesidades así como los referentes propios que los visitantes le colocaban al relato durante los recorridos.

El uso de la descripción verbal no fue continua y permanente durante la visita ya que podría haber sido tediosa: sin embargo, al inicio siempre fue necesaria. Las visitas siempre iniciaron por la casa porfiriana. Arturo, el encargado de la zona arqueológica, quien fungió como uno de los guías que utilizaron la descripción verbal como estrategia, se presentaba dando aspectos generales de la casa y de la zona arqueológica, los cuales eran complementados con las cualidades trabajadas para el guion de visita que, al hacer referencia a temas relacionados con atributos sensoriales, enriquecían los datos descriptivos proporcionados por Arturo.

A lo largo del recorrido se detonaban intervenciones de parte de todos los asistentes, tanto de las PcDVi como de sus familiares y amigos normovisuales. Las intervenciones que surgieron a partir de diversos intereses ante lo que se les relataba, además de descentralizar el discurso unilateral de los guías, permitieron una socialización de referentes personales de los visitantes con lo narrado, y se permitía una apropiación de la visita a partir de enlazar aspectos de vivencias subjetivas, por lo que la visita también se convertía en una narración polivocal. Arturo, en la casa porfiriana, realizaba la descripción de cada uno de los cuartos, los cuales no se tienen acceso y sólo se podían apreciar desde fuera. Un ejemplo de este momento es el siguiente:

*A: Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban "las catarinitas": hay una que está de rosita, era la mayor, Catalina, una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde está la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al museo de sitio), ahí eran las recámaras.<sup>171</sup>*

---

<sup>171</sup> La descripción de este momento clave es del **Video GOPR4480.MP4** dentro del Anexo 5.

La descripción verbal enfocada a dar a conocer las cualidades de los cuartos de la casa es necesaria en estos puntos, aunque haga siempre referencia a la visualidad y sea sometida a la descripción subjetiva de la persona que lo hace, es un recurso indispensable debido a que son descripciones que se hacen sobre los montajes dentro de las salas a las cuales no existe la posibilidad de acceso.

El recorrido dentro de la casa porfiriana está determinando por el cierre al público de sus salas, por lo que no hay otra forma de acceso a la interpretación de estos espacios, más que a partir de la utilización de la descripción verbal. La atención de parte de los visitantes hacia los guías en esta parte del recorrido de las salas fue constante; sin embargo, se presentaron muchos comentarios en relación al cierre de las salas y la necesidad de dotar de otra forma de explorar lo que en las salas se encontraba.

Arturo, al estar describiendo los objetos que se encontraban dentro de ellas, muchos comentarios, como el de Marlene se hicieron presentes, ella preguntó: *“esas piezas que nos dicen que están ¿podemos tocarlas?”*. Marco Antonio, (persona normovisual) padre de Janet (persona con discapacidad visual adquirida) responde: *“no, porque están cerradas con candado”* mientras que Marlene se mantiene grabando con su celular<sup>172</sup>

La descripción verbal de parte de los guías de la zona arqueológica es acertada y necesaria en este momento de la vista. La pregunta de Marlene responde a una necesidad de conocer lo que se les está describiendo para ella la única forma que tiene para poder tener acceso es escuchar lo que se le está narrando mientras se encontraba grabando con su celular.

Es posible observar que aquí hay una separación del espacio, el objeto y la persona y el disfrute se ve interrumpido por esa falta. Rasgo que fue posible solventarse al final con el museo de sitio y de algunos puntos importantes de la visita como es el caso del *tzompantli*, donde se les permitió tocar las piezas arqueológicas<sup>173</sup>.

---

<sup>172</sup> Momento extraído del video **Video GOPR4482.MP4** y de transcripción en CONTEXTO: SALA SOBRE PULQUE del día 12 de octubre ANEXO 5.

<sup>173</sup> Dichas exploraciones táctiles de las piezas se analizan en el apartado siguiente 4.13.2 referente a Elementos de relato que aumentan la información sobre el objeto durante la exploración táctil

Es necesario destacar que la atención que los visitantes prestaron a Arturo, quien se enfoca en la descripción verbal de dichos espacios, se pierde por momentos. Esto se debe a que en la zona hubo una constante: la separación de los visitantes por instantes para explorar por ellos mismos otros elementos del entorno<sup>174</sup>.

Al estar recorriendo las salas, que se encuentran a un costado del jardín de la casa, se podía percibir que las personas requieren de otros elementos más allá de la descripción verbal y, así comenzar la socialización con relación a referentes personales, que se detonan a partir de la información dada en ese momento. Los visitantes comenzaron a intervenir la descripción verbal con experiencias y referentes propios, la socialización aquí se detona de la importancia de descentralizar el discurso del guía.

Un ejemplo fue en la zona de la sala del tinacal o la sala de preparación del pulque. Que, por las características del tema, se hacían muchos comentarios en relación con la bebida. Marco Antonio, por ejemplo, en su plática, enlaza una experiencia propia con lo narrado<sup>175</sup>:

*MA: “cuando yo estudié, la mayor parte de la gente tomaba mucho el aguamiel, más las mujeres, y nosotros los hombres tomábamos el pulque. El aguamiel en las mujeres, en épocas cuando están amamantando a un bebé, es bueno que tomen aguamiel; no pulque. Para que tengan suficiente leche para el bebé, es la tradición del mexicano. [...] Muchas mamás jóvenes no tienen leche y ahí le ponen que un nopal caliente, que la sábila y cuando toman aguamiel ya producen leche.”*

El visitante requiere de socializar y enlazar su experiencia relacionando la información adquirida, le otorga a la narración sus propios referentes y construye en su imaginación un conjunto de objetos independientes del lenguaje verbal. La intervención y la detonación de otro tipo de imágenes al socializar y descentralizar el relato colocan en los objetos y al espacio mismo un texto construido en colaboración, es decir, el visitante se coloca como parte de la narración a partir de referentes personales sobre lo que se narra.

---

<sup>174</sup> La descripción de este momento clave es del **Video GOPR4507.MP4** dentro del Anexo 5.

<sup>175</sup> Momento extraído de la transcripción en **CONTEXTO: SALA SOBRE PULQUE** del día 12 de octubre Anexo 4.

Con relación a la necesidad de pausar la descripción verbal dentro de un espacio de representación al aire libre es sumamente indispensable, ya que los visitantes requieren otro tipo de estímulos para la interpretación del espacio. Esto fue notorio en muchas ocasiones, ya que el silencio para la contemplación del entorno natural se hizo presente durante el recorrido de la zona arqueológica, permitiendo que la persona disfrute del entorno, el cual se concibe como un texto a interpretar y ser disfrutado.

Esta situación se detonaba justo al comienzo del recorrido del jardín que se encuentra detrás de la casa porfiriana, yendo hacia las pirámides<sup>176</sup>, donde los visitantes recorrían el camino en silencio. La contemplación del sonido y de los olores propios del entorno se pudo percibir constantemente en esta parte del recorrido.



Recorrido por los jardines. Visita del 19/10/19

Las características del espacio, como las del sonido proveniente de la vocalización de los pájaros (canto o silbido) y los olores que emanan de la vegetación propia del jardín son elementos narrativos con otras cualidades sensoriales distintas a las existentes dentro de la hacienda. Aquí es un punto clave para la inmersión en un entorno natural y juega en el ámbito del factor sorpresa que se descubre mientras se recorre, sin necesidad de sumar tecnología. El espacio

---

<sup>176</sup> La descripción de este momento clave es del Video **GOPR4558.MP4** dentro del ANEXO 5.

mismo dentro de este trayecto es un texto que se lee a partir del intercambio de efectos sensoperceptivos del visitante, por lo que también el propio ambiente tiene una acción narrativa que permite conocerlo.

Tomando en cuenta el nivel inmersivo que otorga el entorno natural, no es necesario colocar elementos o ambientaciones extras; sin embargo, es importante y posible idear soportes museográficos no invasivos que apoyen la detonación de olores o sonidos sobre los elementos a los que se hace referencia en los relatos durante la visita guiada con relación a lo que se expresaba sobre las ofrendas, sonidos y fragancias propios de la época prehispánica. Existe un disfrute del ambiente propio del entorno sin necesidad de integrar elementos tecnológicos extras.

Durante este trayecto, las intervenciones de los guías del INAH giraban en torno a mencionar las plantas que existen en los alrededores, y sobre los olores rituales que desprendían algunas plantas. En algunos momentos, Arturo interviene explicando sobre las plantas que existen a los alrededores del jardín, este ejemplo se puede apreciar en el siguiente extracto de la transcripción en audio de los recorridos por los jardines:

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES

(Se platica sobre los árboles, “hay zapotes”, “árboles de pirul y árboles de durazno”[...] se camina, se ubica un hormiguero y se habla sobre él.)

*Ro: “Cambia la temperatura, ¿verdad?”*

*J.C: “Ahora nos encontramos en la parte inferior de Huitzilopochtli, si nos colocamos de frente, la pirámide de la derecha está dedicada a Huizilopochtli y la de la izquierda, del lado norte, tenemos la de Tláloc. Siempre las pirámides van a dar hacia el poniente porque es el rumbo de los muertos, el ocaso, el camino de los muertos cuando se está metiendo el sol”.*

*A: “Aquí también se hacían sacrificios, a Tláloc y a Huiztilopochtli. Tenían diferentes personas que sacrificar a Tláloc hasta niños le sacrificaban y a Huitzilopochtli, el dios del sol y de la guerra eran gente que atrapaban en combate y la sacrificaban. Acá por el esternón es como les cortaban y les sacaban el corazón”.*

*G.R: “El libro del Azteca’ que leí está muy bueno, narraban así clarito cómo les sacaban el corazón y lo embarraban en las piedras”.*

J.C: *“Exacto. La sangre tiene un olor, había muchos olores más, se usaba mucho el copal se usaba el yahutli que es el pericón, esta conexión entre las divinidades y los humanos se daba con el humo. Entonces el copal se ofrecía en los puntos cardinales y este copal, su humo se colocaba en un sahumero que es una vasija con tres patas”.*

R.O: *“¿Cómo un molcajete?”*

J.C: *“Ándale, como un molcajete, pero mucho más liviano, y se decía que el humo ahuyentaba a las nubes con frío o heladas para que las cosechas fueran muchísimo mejores y sobre el yahutli o pericón que, actualmente, se utiliza para quemarlo. Si queman una hoja de laurel, el olor del pericón va a oler muy similar a un olor fétido, fuerte (gestos). Se agarraba un puño de pericón que es familia de la flor de los muertos el Cempacúchitl, entonces se agarraban dos racimos y se amarraban en forma de cruz y se colocaban en los límites de los sembradíos en los cuatro puntos y este olor al quemarse espantaba al diablo para que la cosecha no tuviera maldad<sup>177</sup>.”*

La importancia del desplazamiento se detona en referentes que se enlazaban al sentido del olfato, no sólo del entorno natural que se está viviendo, sino también de presentificar olores que fueron propios de ese espacio ritual en un pasado prehispánico, provee de información sensoperceptiva relevante, se enfrenta el cuerpo a cambios propios del espacio, en temperaturas, sonidos, olores.

En una parte del recorrido, los visitantes guardan silencio, mismo que ayuda a contemplar el paisaje olfativo y sonoro que, el espacio mismo emana, y no se requiere de elementos extras para su disfrute. Los elementos extras serían en soportes sobre objetos que tienen relación a la narrativa, como por ejemplo instrumentos o artefactos utilizados en rituales. Además, estos espacios permiten ser puntos de socialización y descanso. El jardín siempre, desde la fase 1, se ha mostró como un punto de interés para socializar sobre la visita, esto demuestra que deben existir soportes y estrategias en estos puntos de recreación y descanso.

Los comentarios de los visitantes, que hacían referencia a otros sentidos, se hicieron presente en este momento. En la plática con Marlene el 12 de octubre y, que puede ser confirmada en su respuesta en la encuesta en la parte 9. *Sobre los temas complementarios de visita con la pregunta ¿Qué temas te gustaría que*

---

<sup>177</sup> Momento extraído de la transcripción en **CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES** de visita narrada el 19 de octubre de 2019 ANEXO 4.



se agregarán a la visita? Su respuesta: “Plantas, aromas, copal, todo lo que se habló en cuestión de sentidos”. Estos son recursos de apoyo no invasivos que, sumaría mucho más información a la interpretación y goce de la visita.

Por otro lado, un punto relevante es la figura del guía dentro recorrido, independientemente de la narrativa que contenga su visita guiada, esta figura es fundamental para el acercamiento al espacio de representación y su contenido. Es una figura que permite el acercamiento del público con las colecciones existentes en estos espacios, el contexto y su historia.

Las preguntas realizadas en las encuestas, que tenían relación con las variables de interacción, las cuales se desprenden de la interacción de los agentes que conviven en esta visita como lo es el espacio, la comunidad del espacio y el visitante, se enfocaron a colocar énfasis en preguntar a los visitantes sobre los siguientes puntos relacionados con esta figura.

La pregunta del apartado 6. *Sobre la información ofrecida por el museo sin los guías y sobre la necesidad del acompañamiento de este durante el recorrido*, detono respuestas, que, al no existir otros soportes de acceso a la información, es una pieza indispensable para permitir la interpretación tanto de los objetos como del espacio. La visita se dio desde los conocimientos del guía Arturo del INAH y el trabajo de la investigación para el guion de visita y así fue posible explorar cuáles son los intereses de los visitantes.

Esto es primordial ya que esta figura es una pieza clave que se encuentra en contacto directo con el público y debe ser una figura activa y que permita enlazar la institución con las necesidades de sus visitantes. Los comentarios de los visitantes en la encuesta en los aspectos 6. *Sobre la información ofrecida por el museo sin los guías*, 7 *Sobre la necesidad del acompañamiento del guía* y 8 *Sobre las cualidades de la información-narración proporcionada por los guías* hacían énfasis en la necesidad de dicha figura, ya que sin ellos no podrían tener acceso a la información del museo y de la zona arqueológica por falta de soportes accesibles, así que podemos concluir que es un elemento para solventar las ausencias de información. Sin embargo, debe existir un trabajo de capacitación de

los guías para la elaboración de narrativas no centradas únicamente en datos duros y basados en la descripción verbal.

#### **4.15.2 Elementos del relato que aumentan la información sobre el objeto durante la exploración táctil**

Durante la visita, muchas de las piezas arqueológicas se encontraban a la intemperie en algunos puntos del recorrido. Los materiales de dichas piezas tienen componentes que resisten al tacto y pueden estar expuestas al aire libre. En su mayoría son piezas arqueológicas de riolita, tezontle y andesita, en el caso del tzompantli; rocas de origen volcánico que, por sus cualidades materiales, dureza y solidez de la estructura son piezas que resisten estar expuestas fuera de vitrinas: sin embargo, no son piezas que suelen ser tocadas constantemente por los visitantes. En el caso de estas visitas por haber sido para PcDVi, se les permitió poder explorarlas táctilmente.

Aquí se mencionará la descripción verbal alejado de la visualidad, siendo una descripción contextual centrada en agregar elementos de la historia de vida de los objetos. Un elemento narrativo que suma información sobre lo que los visitantes están explorando táctilmente, a diferencia del común de las audioguías, las cuales muchas veces son la descripción de una obra a la cual no se tiene acceso a la exploración táctil. Esto es una situación común ya que muchas veces sólo existe la pieza original alrededor de la cual se requiere seguir lineamientos y parámetros para su conservación preventiva a menos que existan reprografías en alto relieve o réplicas con las cualidades necesarias para la exploración táctil para lograr la interpretación del público con discapacidad visual.

En estas visitas fue posible observar que al combinar descripciones contextuales, que no se enfocaban en describir objetivamente la pieza, sino que era un acompañamiento que dotaba de datos contextuales sobre la pieza, como se demostrará en algunos ejemplos, se combina la narración verbal con los recursos táctiles, que además de facilitar la comprensión de la exploración suman elementos narrativos que contextualizan el objeto y lo dotan de mayor información a partir de relatos que lo acompañan.

Estos momentos de exploración táctil en compañía de un relato sobre el objeto fueron detonados en muchos momentos de la visita. El momento donde es posible observar esta situación con mayor claridad es en la exploración del *tzompantli* así como de la pileta de sacrificio. Esto se debe a que son piezas que se encuentran después de las salas de la hacienda, las cuales están cerradas al público y solo se tienen acceso a ellas de manera visual, por lo que las necesidades de exploración táctil y de interacción con el espacio en la visita se detonó con mayor potencia en esta zona.

En la parte donde se encuentra el *tzompantli*, Arturo describe la pileta de sacrificios, mientras exploran todos con sus manos la pileta. Marisela, al explorar táctilmente la pileta le menciona a Romi: *“pero mira, tiene figuras en la parte de abajo”*. Romi pregunta: *“¿qué figuras son éstas?”*. J.C le responde: *“justo ahora estás tocando la flor de loto”*.<sup>178</sup>



Exploración táctil de la pileta de sacrificios mientras se da información sobre el objeto. Vista del 19/10/19

En esta zona se hizo el ejercicio de crear una narración alrededor de la pieza como se demuestra en el siguiente fragmento de la visita realizada el día 12 de octubre:

---

<sup>178</sup> La descripción de este momento clave es del **GOPR4553.MP4** dentro del ANEXO 5.

## CONTEXTO: TZOMPANTLI COSTADO DE CASA PORFIRIANA

*J.C: “Tzompantli, también tiene un vocablo náhuatl, su significado es hilera de cráneos y tiene dos connotaciones: uno son, precisamente, los cráneos para el sacrificio a los dioses y, otra, después de los ataques. Bernal Díaz del Castillo narra que a los españoles los empalaban haciéndoles un hueco en la sien, colocaban los cráneos en hilera junto con los cráneos de sus caballos, lo cual tiene una relación con la mixteca con lo que se llamaban mojoneras, que se colocaban en los límites de los terrenos como aviso ante las intrusiones. Las mojoneras son la misma lógica, pero los cráneos en vez de estar empalados se hacían como bultos que se colocaban en los límites para asustar a los intrusos y no llegaran a atacar.*

*P.M: “¿Esos cráneos de dónde los tomaban?”*

*J.C: “De las batallas y de los sacrificios humanos. Eran cráneos de las personas que sacrificaban”.*

*A: “Acá tenemos una pila bautismal, dicen los arqueólogos que en algún momento pudo haber sido una columna que se fracturó y la ocuparon para piedras de sacrificios y aquí reposar, tiene un huequito donde escurría la sangre, entonces llega la conquista y para apaciguar el pueblo, meten la religión por tanto, aquí tenemos dos dibujos (señalando la pila): el dibujo de la parte de arriba es la flor de lis que viene en el manto de la virgen y en la parte de abajo tenemos dibujos prehispánicos, entonces se hace pila bautismal, entonces imagínense cuántos Juanes y Franciscos se bautizaron.*

*P.M: “¿Qué trazos de las figuras prehispánicas vienen ahí en la parte baja?”*

*A: “Es una hoja con cuatro pétalos y también manejamos otra figurita que señala la bóveda celestial que es el cielo. Ellos el aire lo manejaban como una tipo flechita (se refiere a la vírgula o voluta) [...] entonces ese es el dibujo que manejan prehispánicamente aquí”.*<sup>179</sup>

---

<sup>179</sup> Momento extraído de la transcripción en **CONTEXTO: TZOMPANTLI COSTADO DE CASA PORFIRIANA** de visita narrada el 19 de octubre de 2019 ANEXO 4.



Los visitantes se encuentran explorando el tzompantli y la pileta de sacrificios mientras se narran aspectos relacionados con este elemento. 19/10/19

Nuevamente, se da información no descriptiva sobre los elementos que se encuentran en este espacio. La información sobre las características contextuales del *tzompantli* son relatos sobre cómo se realizaban y de dónde provenían dichos cráneos para elaborarlo, así como las connotaciones bélicas de este elemento en épocas prehispánicas.

Todas las características dadas en el relato refuerzan el conocimiento total del objeto y lo dotan de un sentido global al sumarle elementos para conocerlo de manera intersemiótica, lo que implica que se haga una imagen mental en el visitante a partir de la traducción de las características de un objeto a palabras y situaciones abstractas del contexto del objeto, es decir, se describe una situación, un contexto o características no tangibles, más allá de la forma o de los materiales del objeto y que pueda interpretarse de manera subjetiva, así el visitante construye, además de la imagen mental arma un complejo de sensaciones o referentes con relación a lo narrado.

También existe una cierta autonomía en este momento del recorrido, ya que los visitantes exploran distintos objetos. Mientras se da la información sobre ellos, la cual no tiene cualidad de descripción verbal de la pieza, sino que es información abstracta del objeto, las personas exploran la pieza mientras escuchan la

información, este momento tiene rasgos que permiten vislumbrar que la descripción verbal puede ser suplida por información relevante sobre la pieza, mientras ellos incorporan otro tipo de información que los hace conocer con mayor puntualidad y ahondar en el propio objeto. Es aquí también donde la libertad que da el espacio mismo se hace notorio, al no estar censurado para el público, permite esa relación con el objeto, la información verbal y abstracta, así como con la información táctil e imaginativa.

Sobre el acompañamiento del relato, mientras se llevan a cabo las exploraciones táctiles, es importante destacar que, en muchos de los espacios, específicamente aquellos en donde era posible tocar los objetos, como lo fue la zona del *tzompantli* y, donde se ubica la pileta de sacrificios, la descripción verbal desaparece, la cual se torna en una narración alrededor del objeto, es decir, mientras ellos exploran una pieza se agregan elementos narrativos sobre este. Así, la descripción verbal no dicta desde la visualidad, por el contrario ellos exploran y convierten en imágenes lo que tocan, además de que se suma lo que se cuenta sobre el objeto.

Aquí los recursos táctiles originales están acompañados de una narrativa que acompaña la exploración. Son elementos que se integran para crear una historia alrededor del objeto y que van reaccionando con el objeto mismo, lo que implica que, no solamente están imaginándose el objeto al tener contacto con él, sino que crean un mundo textual, por lo tanto, la narrativa permite que sea un texto inmersivo donde el visitante establece una relación entre el objeto y el relato que aumentan la información.

Por otro lado, en la zona de las pirámides, se hacían referencias a los sonidos y olores rituales prehispánicos, lo cual indica que son elementos que podrían sumarse.<sup>180</sup> Esto detona también la importancia de integrar el sonido a los elementos a lo que se hace referencia en la narración, no sólo darle imaginativamente vida. Además de la narración en torno al objeto, la combinación del tacto con el sonido y los olores del propio objeto suman elementos para un mayor procesamiento cognitivo y facilitan el acceso a la información y podría tener

---

<sup>180</sup> La descripción de este momento clave es del Video GOPR4490.MP4, dentro del ANEXO 5.

mayor impronta en la experiencia.

#### **4.15.3 Experiencia en el Museo de Escultura Mexica Eusebio Dávalos Hurtado**

Al finalizar el recorrido de la zona arqueológica y de la casa porfiriana, se decidió, por cuestiones de practicidad y por la evaluación museográfica del museo de sitio realizada en fase 1, que este espacio sería recorrido al fin de la visita. Se acordó con los responsables del museo que fuera posible que los visitantes con discapacidad visual pudieran tocar las piezas arqueológicas expuestas en el museo de sitio, que por sus cualidades materiales resisten la exploración táctil en estas visitas, esto debido a que no se cuenta con soportes museográficos de interpretación más allá de lo visual.

Como se mencionó en la fase 1, existe una falta de elementos para la interpretación de las PcDVi y, no cuenta con sistemas que faciliten el acceso a sus contenidos. La ideación de la estrategia para la visita en esta fase 2, al evaluar las ausencias de soportes para la interpretación no visual, no sólo dentro del museo de sitio, sino en todo el complejo arqueológico implicó dar un nuevo tratamiento para poder narrarlo verbalmente durante la visita, empleando temas con relación a la vida cotidiana, cosmovisión y elementos abstractos que se desprenden de los vocablos náhuatl y sus significados para detonar metáforas.

La necesidad de modificar el modelo de museo de sitio como se conoce tradicionalmente se explica ya en el apartado *3.1.2 Del museo de sitio a los centros de interpretación*, donde se mencionaron las nociones institucionales concebidas por el ICOM y las características del museo de sitio, como aquellos espacios de representación ubicados dentro de los espacios arqueológicos, que son ideados también para ser espacios de conservación y exhibición de las piezas propias de ese lugar.

Se mencionó también la necesidad de volcar estos espacios tradicionales a un centro de interpretación, ya que la idea tradicional de un museo de sitio implica colocar objetos de manera lineal despojados de su proceso histórico, y más en este caso particular, de las piezas arqueológicas del museo de sitio Eusebio Dávalos hurtado, que son piezas en su mayoría no pertenecientes a ese espacio,

no fueron encontradas en excavaciones en ese sitio, sino que son préstamos del Museo Nacional de Antropología e Historia. Son objetos colocados en un espacio descontextualizado y sin la posibilidad de conocer el proceso histórico del lugar arqueológico, dando lugar a una interpretación fragmentada e incompleta.

En la creación del primer dossier museográfico de la fase 1, se ubicó mucho material de archivo relacionado con los trabajos arqueológicos y de rescate del espacio de parte del Instituto Nacional de Antropología e Historia, así como los trabajos museográficos y los proyectos sociales entorno a esta zona arqueológica para reactivar la economía del pueblo de Santa Cecilia. Algunos apoyos de archivo como fotografías, trabajos arqueológicos y documentos que contienen la importancia de este, al no estar expuestas no representan coordenadas coherentes con una identificación histórica, por lo que se podría optar por el abandono de la idea de un museo de sitio y volcarlo a un centro de interpretación, el cual traduce el lenguaje técnico y experto de la arqueológica, a uno existente en estos espacios de representación patrimonial y que aleja al público por ser un lenguaje muchas veces experto que no permite la divulgación por su inaccesibilidad interpretativa y rompe con la puesta en valor de ese patrimonio.

La idea del centro de interpretación trabaja con el lenguaje accesible y no solamente con los soportes. Pueden existir soportes accesibles, pero sin un lenguaje adecuado, no logran una interpretación coherente. Este tipo de espacios revelan la importancia del patrimonio expuesto en ese lugar, traduciendo a lenguajes accesibles, necesarios en la museografía, más allá de los soportes que los contengan y así permitir que el espacio por su flexibilidad pueda ser recorrido al inicio o al final de una visita. Por lo tanto, el centro de interpretación también busca la divulgación y puesta en valor del patrimonio, creando vínculos entre el patrimonio y los visitantes.

La importancia en la adecuación de estos sitios para el disfrute en la experiencia de visita requiere de un proyecto que implique la investigación, conservación y comunicación de manera diacrónica, es decir, que permita conocer el trayecto y la evolución de los hechos sociales acontecidos en ese espacio a



través del tiempo con el fin primordial de conocer su conexión con la actualidad y poder detonar la importancia patrimonial de la zona arqueológica y de la casa porfiriana.

La preservación, divulgación y difusión del patrimonio cultural dentro de una zona arqueológica y su museo de sitio específico requieren de generar una comunicación para que el público no únicamente tenga acceso al disfrute estético del lugar, sino también a la interpretación de los procesos históricos y a la relevancia de la conservación de dicho patrimonio cultural material.

Este apartado se centra en las experiencias de las visitas dentro del museo de sitio, que más allá de dar opciones de representación del patrimonio o de propuestas museográficas, busca las necesidades exploratorias de los visitantes a partir de las deficiencias existentes en este espacio y en sus soportes expográficos de interpretación.

En el museo de sitio se detonó una autonomía en los intereses de las personas. Al ya no estar dirigidos por un guía, el único apoyo que recibían por parte de esta figura consistió en el apoyo de lectura del cedulario e indicar qué figura representaba la pieza arqueológica, que iban a explorar, mientras ellos de manera autónoma comenzaban la exploración y conocían las partes de la pieza. En otros casos, al no decirles qué era lo que representaba el objeto, ellos al explorar de manera individual la pieza comprendían lo que representaba sin ningún tipo de apoyo.



Los visitantes exploraban las piezas de manera autónoma y dependiendo de sus intereses. 19/10/19

Por ejemplo, a Romi, el apoyo que recibió implicó sólo mencionarle que lo que tocaba representaba a un jaguar. Ella comenzó a nombrar las facciones del rostro del jaguar mientras lo exploraba táctilmente, sin haberle comentado con anterioridad que la pieza únicamente representaba el rostro y no el cuerpo completo. Esto indica que no se requiere un acompañamiento continuo y sólo implicaría un apoyo de referencia para indicar la característica general del objeto a tocar.

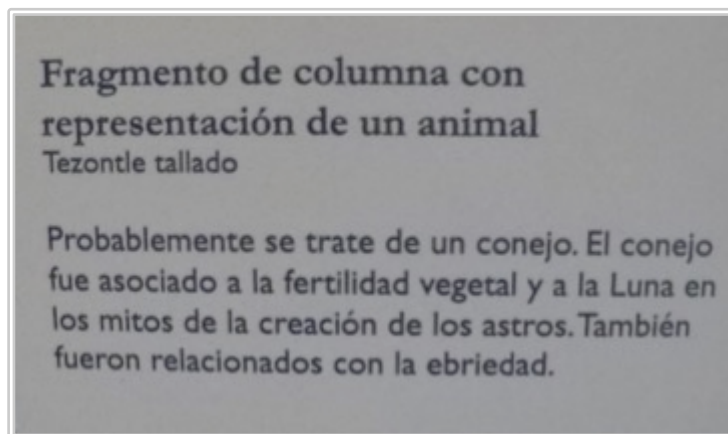


Romi explorando táctilmente la pieza de jaguar. 19/10/19

Una constante por parte de los visitantes consistía en que, al tocar las piezas, muchos de ellos hacían referencia a lo que se había escuchado sobre lo relatado durante el recorrido. Tal es el caso de la pieza que representa un conejo mexicana. En este punto muchas personas hicieron referencia al mito del pulque y el conejo, contada en la sala del tinacal y del pulque. Esto es relevante, pues uno de los motivos por lo que se decidió que este espacio se recorriera después de dada la visita narrada es porque al tener una referencia previa sobre el contexto de algunas de las piezas, así como referencias del proceso histórico de la zona aportarían mayores elementos narrativos a la exploración táctil.

Esto refuerza la idea del apartado anterior sobre los *4.15.2 Elementos de relato que aumentan la información sobre el objeto durante la exploración táctil* donde se menciona que el relato refuerza el conocimiento total del objeto dotándolo de un sentido global, que suma elementos para conocerlo de manera intersemiótica. Aquí la persona ya tenía un referente de este objeto en la narración que, al explorarlo, también ella se vuelca lectora y relatora del objeto al hacer referencia a dicha narración.

Si se hubiera visitado este espacio antes de dar inicio a la vista, dado que también el cedulaario es solamente visual y no en braille, no existirían elementos que aportaran información a los visitantes con ceguera, aquí se demuestra que la información dada durante el recorrido permite que hagan referencias y enlaces entre las piezas expuestas con los relatos de la visita narrada, tal es el caso del mito de los *400 conejos* narrada en la sala del tinacal. En el caso de la cédula de la pieza del conejo ubicada dentro del museo de sitio, ésta no aporta la información necesaria para lograr una interpretación satisfactoria.



Cedulario de la pieza del conejo. Información que se basa en supuestos históricos.



Lucero explorando la pieza del conejo. Mientras hacía referencia a la narración del mito de los 400 conejos en la sala del pulque. 19/10/19

Por otro lado, hay objetos expuestos dentro de las vitrinas para su conservación preventiva. No existe el acceso para una exploración táctil, además de ser piezas muy grandes, que, para lograr tener un acceso a esos objetos, es indispensable que puedan ser tocados y tener un tamaño adecuado para su exploración. Cuando se presentan estas cualidades de tamaño o de objetos dentro de vitrinas, una solución puede ser colocar una réplica o reprográficas en relieve como modelos expositivos junto a la pieza original a escala, sea reducido o ampliado, para permitir un acceso a los detalles de la pieza.

La importancia que las PcDVi le otorgan al cedulario visual se hizo presente en muchas ocasiones. Por lo general, la información sobre las piezas es insuficiente, no permite una independencia en su lectura ya que carece de material en braille y se requiere del apoyo de una persona normovisual para efectuar su lectura. Muchos de los visitantes con ceguera preguntaban sobre la información que estaba en los cedularios, por ejemplo, Marlene en la visita del 12 de octubre, quien preguntó mucho sobre el contenido informativo del cedulario.

Ella, como se ha mencionado, perdió la vista en el año 2017. Tuvo un trabajo de readaptación a partir de su ceguera congénita, su necesidad de conocer lo que el cedulario contiene indica que el nivel reciente de memoria visual necesita de conocer estos elementos para adquirir más información. Al principio, se le había dado poca importancia a este elemento; sin embargo, es un recurso museográfico necesario para cubrir los distintos públicos.

El cedulario, por contener información sobre los objetos que las personas normovisuales reciben inmediatamente del objeto, muchas veces se descarta, pero en este caso para la discapacidad visual debe ser un complemento para la recepción de información durante la visita. El nivel de interés del cedulario en estos recorridos implicó que es la única forma de tener más información sobre la pieza a la cual se accede de manera visual.

Los elementos museográficos accesibles no deben tener un lugar especial dentro del museo, sino deben estar integrados dentro de la museografía para ser consultados en los mismos espacios donde se encuentran los elementos meramente visuales, crear espacios y soportes específicos para personas con discapacidad es también una forma de segregación. Todo cedulario requiere un soporte en braille ya que es un elemento museográfico informativo primario; tanto cedulario como hojas de sala que fungen como identificación contextual y elementos requieren también de un lenguaje accesible.

En todas las visitas, al finalizar el recorrido de las dos salas del museo de sitio, se socializaron las experiencias de visita en el jardín frontal de la casa porfiriana. Este es un espacio relevante para el descanso y disfrute. Existe en medio del jardín una fuente rodeada de bancas donde los visitantes platicaron con

los responsables de la zona arqueológica. El personal del INAH les obsequió a los asistentes frutas que se dan en los jardines, haciendo que la función de este lugar se volcara hacia la pausa en información para el disfrute sensible del ambiente.

En ambas ocasiones, los visitantes propusieron comprar comida y poder convivir en este espacio que, por cuestiones de tiempo de algunos visitantes, sólo se logró que se dieran frutos de los jardines como guayabas y tejocotes. Esto indica el nivel de disfrute de la visita a partir de la apropiación del espacio como parte constitutiva de una experiencia satisfactoria y significativa de visita.

#### **4.15.4 Hallazgos del eje 2 museografía y recursos expositivos**

En los hallazgos en relación con el primer punto relacionado 4.15.1 *Visita narrada, descripción verbal, audioguías y guías de visita* se destaca, más allá de realizar una crítica a la descripción verbal contenida usualmente en soportes conocidos como audioguías, y optar por la subjetividad u objetividad del trabajo traductológico a palabras de una imagen o pieza expuesta con la finalidad de que las PcDVi tengan acceso a ella, aquí se destacan las cualidades que debe contener una visita narrada y la descripción contextual y su importancia de acompañar la exploración táctil de los objetos.

La visita narrada es una estrategia alterna que puede suplir la dependencia a la descripción verbal sometida a la visualidad y la falta de independencia, que deviene del soporte de audioguía en espacios de patrimonio arqueológico natural, soporte que en estos espacios condiciona la interacción con el entorno, además de no permitir la socialización de saberes y de información como lo detonó la visita narrada en estos recorridos. Se mencionó también que la audioguía es un recurso útil y necesario, pero que limita la participación de las personas. En un entorno natural como la zona arqueológica, censurar un sentido como lo es el oído, implica eliminar el disfrute propio del entorno.

El uso de la descripción verbal fue útil y necesario en la zona de las salas de la casa porfiriana, ya que como se ha mencionado, éstas se encuentran cerradas al público. Es importante mencionar que, en estos espacios sin acceso, a las personas asistentes a las visitas, es necesario contemplar el colocar soportes

como relieves o maquetas a escala en la parte externa de estas salas para tener mayores apoyos interpretativos, más allá de la descripción verbal.

La manera en que se describieron estos espacios cerrados al público, siempre se pretendió ir de lo general a lo particular, dando detalles de lo que se encontraba en el interior de cada sala para adentrarse a localizar elementos existentes en ellas, colocando en la descripción indicadores espaciales, como izquierda, arriba, abajo, delante, a un costado, etc., que son imprescindibles para facilitar la comprensión de un todo de manera ordenada y permitir que la información llegue al visitante con ceguera de manera coherente y en orden. Un espacio que está sometido a la descripción verbal por el cierre de salas que no permite el acceso al público requiere de esos indicadores espaciales partiendo de lo general a lo particular para cubrir las necesidades de orientación del visitante con relación a un espacio cerrado al público.

La ausencia de audioguías en esta zona arqueológica permitió explorar las cualidades de una visita narrada, que detonaron elementos relevantes para suplir la dependencia a la descripción verbal que contienen, que al ser un entorno natural alejado de la urbe, la no utilización de estos soportes permitió la contemplación de los aspectos propios de ese entorno sin intermediarios tecnológicos.

El uso de la visita narrada durante el recorrido permitió también la participación entre los visitantes y los guías, elemento que detonó la escucha, la socialización, la información, que las personas entrelazaron entre sus experiencias y referentes con la historia propia de ese espacio. Por lo tanto, la visita narrada se convirtió en una visita dialógica, que se asentaba en un espacio para la experiencia socialmente situada.

Las intervenciones de los visitantes detonaron la importancia de considerar los diversos intereses ante lo que se relataba. También se observó una apropiación de la visita, gracias al entrelazamiento de informaciones sobre la zona arqueológica su pasado y su presente, así como los aspectos de las vivencias subjetivas, que, además de convertirse en una narración polivocal, también se

creó una apropiación del espacio a partir del disfrute propio que se generó por el diálogo.

La importancia de los desplazamientos y de la etnografía del caminar nuevamente se hizo presente en los recorridos. La falta de soportes tecnológicos accesibles permitió explorar la importancia de respetar las cualidades del entorno natural y las relaciones que se generan entre las personas de manera intersubjetiva y las relaciones entre las personas y el entorno. Las características propias del espacio, como es el caso de los jardines y de la parte superior de las pirámides, dotaron de información que permitiera destacar que el propio ambiente contiene elementos narrativos, que permiten la inmersión al entorno natural, ya que el visitante se adentra en la mutua relación con él, relación que requiere un trabajo activo de interpretación y de imaginación del visitante ante lo que se le presenta mientras se desplaza.

Todo esto permite contemplar que la utilización de tecnología, que permite la interactividad de la persona con el entorno no es necesaria de manera continua. Los elementos tecnológicos y expográficos extras solo tendrían que estar en soportes sobre objetos que tienen relación con relatos específicos contenidos en la visita narrada, como puede ser, por ejemplo, los instrumentos o artefactos utilizados en rituales, así como hierbas o esencias que despiden olores y su importancia con la relación entre lo humano y lo divino, pero que deben permitir la libertad del usuario de recorrer el entorno y realizar alguna acción física ocasional para esa interactividad con la tecnología museográfica.

Sin duda, la utilización de tecnologías para la accesibilidad es fundamental, pero al estar ausentes en este espacio, más allá de proponer tecnologías que subsanen esa inaccesibilidad, aquí se propone subsanar los obstáculos interpretativos a partir del lenguaje accesible además de profundizar en la forma ciega de sensopercepción y sus cualidades para el disfrute de estos espacios. Si los soportes museográficos no contienen información apropiada con un lenguaje accesible, se vuelcan elementos incoherentes y discapacitantes. Por lo que los contenidos de la visita narrada y el respeto a las características del entorno natural pueden ser utilizados en pro a una visita con ausencia de tecnologías.



Aquí el lenguaje museográfico es un elemento que le compete al diseño, el cual siempre debe idear y aplicar nuevas rutas hacia soluciones de representación de ese lenguaje. Además de buscar una integración de los elementos accesibles dentro de un mismo montaje museográfico y no crear espacios específicos para personas con discapacidad, ya que esto no implicaría un acceso en igualdad y sería segmentación. Realizar este trabajo implica procurar espacios para todas las necesidades.

Sobre el apartado *4.15.2 Elementos del relato que aumentan la información sobre el objeto durante la exploración táctil* su importancia radica en la información contenida en los relatos de la visita narrada y cómo esta aumenta la información de los objetos. Las características que fueron trabajadas para el relato durante la visita funcionaron para lograr sumar información que permitieran el conocimiento complejo del objeto para dotarlo de sentido global al sumarle elementos para conocerlo de manera intersemiótica, lo que implica que se haga una imagen mental en el visitante no solamente a partir de la traducción de las características de un objeto a palabras, sino de aumentarle elementos de la historia de vida del objeto.

Al mencionar situaciones abstractas de su contexto histórico, social, ritual y político, además de características no tangibles más allá de la forma o de los materiales del objeto y que puedan interpretarse de manera que el visitante construya, además de la imagen mental, una complejo de sensaciones o referentes en relación a lo narrado, ya que el objeto contiene varias lecturas y niveles de significación, además de que el objeto en un espacio de representación siempre es un objeto que se abre de un contexto original, y se le arrebató su dinamismo y significados originales transformados en objetos estáticos al ser solamente objetos que se observan.

Los datos ofrecidos sobre el contexto del objeto mientras ellos exploraban táctilmente algunas piezas se demostró como ejemplo en el *tzompantli*, donde se detonaron relatos que narran cómo se realizaban y de dónde provenían dichos cráneos para elaborarlo, así como las connotaciones bélicas de este elemento en épocas prehispánicas, esto permite combinar diferentes sentidos para una misma

finalidad. Este tipo de descripción contextual puede ser una opción ante la descripción verbal de las audioguías, ya que se puede incorporar otro tipo de información que no sólo se enfoque en describir las características físicas del objeto desde lo visual, sino que abre la posibilidad a que se conozca con mayor puntualidad y ahondar en la historia del objeto.

El relato alejado de la descripción verbal desde lo visual permite explorar con libertad el objeto, la combinación del tacto con el sonido y los olores propios del entorno y del relato, que permiten conocer la historia de vida de los objetos, sumando elementos para un mayor procesamiento cognitivo y facilita el acceso a la información, logrando que exista una experiencia activa con relación al patrimonio más allá de una contemplación pasiva. Se debe tomar en cuenta que la traducción de imágenes visuales a palabras o a imágenes táctiles, no es efectiva dado que los sentidos trabajan de manera diferente, tal es el caso de la vista y el tacto.

Otro de los rasgos relevantes en los hallazgos es sobre la importancia del lenguaje utilizado en los museos de sitio. La fase 1 lo que arroja, es la importancia de volcar la idea tradicional de museo de sitio a un centro de interpretación dentro de estos espacios patrimoniales, centrándonos específicamente en la modificación de los lenguajes museográficos utilizados, independientemente de advertir que se deba evitar los tratos especiales a las PcD dentro de los museos de sitio, rasgo que es también discriminación.

Los soportes museográficos, además de un lenguaje accesible, deben estar integrados en la museografía sin optar por acondicionar espacios o exposiciones “especiales”, es decir, volcar un espacio donde el disfrute pueda ser alcanzado por todas las diferencias y necesidades de los visitantes. La idea del centro de interpretación implica trabajar con un lenguaje accesible y no solamente con los soportes. Pueden existir soportes accesibles, pero sin un lenguaje adecuado, lo cuales no logran una interpretación coherente.

La importancia en la adecuación de estos sitios para el disfrute en la experiencia de visita requiere de un proyecto que implique la investigación, la conservación y la comunicación de manera diacrónica, es decir, que permita

conocer el trayecto y la evolución de los hechos sociales acontecidos en ese espacio a través del tiempo con el fin primordial de conocer la conexión con la actualidad, y poder detonar la importancia patrimonial de la zona arqueológica y de la casa porfiriana.

La preservación, divulgación y difusión del patrimonio cultural dentro de una zona arqueológica y su museo de sitio específico requieren generar una comunicación para que el público no únicamente se enfrente al disfrute estético del lugar, sino también a la interpretación de los procesos históricos y a la relevancia de la conservación de dicho patrimonio cultural material.

Con relación a lo que el objeto representa en estos espacios, se debe considerar que existen distintas lecturas posibles en torno a este. Contiene en su historia de vida distintos rasgos por lo que el objeto mismo contiene información para distintas infraestructuras interpretativas, que permite profundizar en el significado e importancia del objeto como patrimonio, además de permitir la comprensión del público.

En los siguientes ejes se profundizará en la infraestructura interpretativa, que puede contener el objeto; sin embargo, se adelanta aquí, que la infraestructura interpretativa que deviene de él, puede ser expresado desde la particularidad de las cualidades del mismo objeto, es decir, qué tipo de objeto es, su fecha de realización, su lugar de realización, su función y sus características, hasta sus aspectos generales como su contexto histórico sociocultural y sus usos actuales o la comparación con otros objetos contemporáneos. La infraestructura interpretativa del objeto debe complejizarlo al tener distintos niveles de interpretación, que aumentan su legibilidad.

#### **4.16 Eje 3. Análisis etnográfico sentido y percepción desde la ceguera y baja visión**

La etnografía sensorial descentraliza la mirada, tomando en cuenta que es a través de todos los sentidos y su continua relación de efectos como se experimenta el mundo. Si la etnografía fuera guiada a partir de la visión, se pierden otros datos relevantes relacionados con otras formas de percibir y

construir conocimiento con relación al cuerpo y el entorno. La etnografía sensorial abre paso a conocer estos espacios abstractos de la que, permiten explorar cómo es que las personas experimentan el mundo a partir de otros sentidos. El objetivo del análisis de este eje es vislumbrar cómo, desde la percepción de la ceguera y la baja visión, se crean otro tipo de conocimientos corporales y espaciales a partir de comprender la ceguera como un tipo propio de sensopercepción y no como una deficiencia.

Siguiendo la propuesta del sociólogo Siegfred Saerberg<sup>181</sup>: la ceguera se relaciona con la percepción del mundo dentro del alcance olfativo, táctil, acústico y de los aromas. Se debe entender que esta etnografía se dio dentro de un contexto que contiene características perceptivas particulares, flujos de sonidos alejados de un paisaje urbano con cualidades topográficas únicas, olores y sensaciones tanto táctiles como olfativas, gustativas y sonoras que permiten otra forma de percepción de la ceguera.

#### **4.16.1 Antropología de los sentidos y sensopercepción**

El análisis de cada uno de los ejes está íntimamente interrelacionado con la sensopercepción, guiado a partir de la perspectiva de una antropología sensorial y de la mano de la técnica de investigación de la etnografía sensorial propuesta por Sarah Pink, misma que busca entrelazar una percepción participante de las personas con el entorno y los elementos de los detonantes en las experiencias sensoperceptivas, que son espacios abstractos de la mente que se generan al desplazarse en este entorno. Pero también lo está el movimiento de los cuerpos sobre el espacio.

Una de las premisas de la antropología de los sentidos y la etnografía sensorial es la actividad del caminar como detonante de experiencias. El

---

<sup>181</sup> Citado por Serna Luna, Erick. Capítulo 11. *Sentir la ciudad: el habitus de la ceguera y la debilidad visual en la construcción no visual del espacio urbano de la Ciudad de México* en Sabido, Ramos. Olga (Coord.). *Los sentidos del cuerpo: un giro sensorial en la investigación social y los estudios de género*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de investigaciones y estudios de género. México. 2019. pp. 278-279

desplazamiento del cuerpo en un entorno permite que se puedan etnografiar los sentidos concretados en las experiencias con relación a las sensaciones, emociones y reflexiones que van significando el espacio a través del movimiento de los cuerpos. La relevancia del desplazamiento es que las detonaciones se dan en un ejercicio participativo y activo en grupo, ya que la acción de caminar implica un entramado social al colocar la participación perceptiva de las personas y sus sentidos.

La técnica de investigación etnográfica sensorial guiada por medio de la ceguera implica una descentralización de la visión para comprender los modelos senso-perceptivos de las personas en un determinado contexto, comprendiendo los distintos sentidos para descifrar su complejidad de significados otorgados por los visitantes a partir de los estímulos del propio entorno y cómo este repercute en las respuestas de la sensación y la percepción. La relevancia de las técnicas investigativas de este tipo de etnografía para la antropología de los sentidos se centra en cómo se configura la experiencia sensorial no visual, a partir de conferirle importancia a los otros sentidos.

La senso-percepción se afecta a partir del recorrido del cuerpo en los espacios de percepción-cognición y sensación-fisiología, los cuales deberán ser entendidos como un sistema complejo y central en la etnografía sensorial. La percepción es un proceso de cómo entender y utilizar la información que se obtiene mediante los sentidos, aquella actividad que implica el procesamiento de información que lleva hacia la cognición y esta última como el proceso mediante el cual el mundo se hace inteligible mediante los sentidos. Proceso que se debe entender y utilizar con la información obtenida a través de la percepción y las sensaciones, lo que también implica aprender, interpretar, evaluar, decidir, hacer y recordar. Es un proceso cognitivo integral, multidimensional y complejo.

Los datos recabados en el análisis de cada eje son datos que devienen de la senso-percepción misma y sobre el conocimiento del cuerpo posicionado dentro de una experiencia situada y sus formas de conocer. Las sensaciones, percepciones y los referentes, metáforas, recuerdos, asociaciones con

experiencias personales, entre otros aspectos que devienen de experimentar el entorno, son datos etnográficos abstractos posibles de recabar en un análisis.

La etnografía sensorial a partir del caminar no puede estar desprovista de un cuerpo, el cual sea sin importar sus características, es el que permite la experiencia subjetiva y por lo tanto es una experiencia corporal contextualizada en un entorno determinado, es a partir del cuerpo como se significa el espacio y hace inteligible su entorno a partir de percibirlo, todo cuerpo es vivido a partir de las historias que están sujetas a él y significan el mundo.

El binomio de percepción-sensación en la antropología de los sentidos emerge de la dupla de mente/cuerpo, donde la percepción tiene una dimensión cognitiva mientras que la sensación un nivel fisiológico. La antropología sensorial busca eliminar esa distancia entre percepción y sensación, que al verse por separado no permite complejizar otros elementos, que juegan un papel dentro de lo sensorial y lo perceptivo. La antropología de los sentidos tiene como premisa la idea de que las personas sienten, y además, le asignan sentido a eso que sienten de tal forma que la percepción no es solamente cognición ni solamente sensación<sup>182</sup>, los modos de conocer del cuerpo trascienden ese binomio al mencionar que la percepción es un proceso que implica recordar, reconocer, asociar y no sólo sentir, por lo tanto, la percepción implica tanto sensaciones como significados.

#### **4.16.2 Referencia a los sentidos dentro de la narración**

Como se mencionó en la introducción cada uno de los ejes de análisis tienen una relación con las sensaciones y la percepción, todos han detonado elementos importantes que permiten estudiar los sentidos desde la antropología de los sentidos y la etnografía sensorial.

En este apartado se busca enlazar el trabajo de la escucha de lo narrado con los referentes sensoperceptivos detonados. El espacio donde más surgieron informativas con relación a lo sensoperceptivo fue a la intemperie, justo en los

---

<sup>182</sup>Cf. Sabido Ramos, O. Cuerpo y sentidos: el análisis sociológico de la percepción. *Debate Feminista*. 2016, disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.04.002>

espacios del jardín y en la cima de las pirámides. Esto se debe a que el espacio abierto permite explorar las cualidades propias de un entorno natural.

Se debe entender que esta etnografía se dio dentro de un contexto que contiene características perceptivas particulares, flujos de sonidos alejados de un paisaje urbano con cualidades particulares de fauna y flora, así como un terreno con olores, además de sensaciones tanto táctiles como olfativas, que permiten conocer la forma de percepción de la ceguera y su acto de contemplación hacia una experiencia sensible. Sobre el silencio y la contemplación se hablará en el siguiente apartado; sin embargo, es importante destacar cómo es que se percibe el espacio a partir de la ceguera.

En muchas ocasiones, las personas con ceguera congénita o adquirida, al desplazarse, se centraban en los cambios propios del ambiente, pues, mencionaban la frescura de los jardines, los cambios en los aromas, los sonidos y los cambios de temperatura de los espacios, así como de las cualidades del propio terreno en que se caminaba. Esta última característica del terreno, que fue mencionado en las encuestas en el apartado 12. *Sobre los puntos de visita con la pregunta ¿Qué es lo que menos le gustó de la visita?* Donde se detonó la constante de que el terreno o las propiedades del suelo eran un elemento que dificultaba el caminar.

Una de las constantes que se percibió en los recorridos es que los visitantes le dieron una gran importancia al registro en video y fotografía. Esta acción para conservar el registro como objeto/testimonio del *haber estado ahí para recordar* es una situación importante que se debe destacar, ya que sin el apoyo de las personas normovisuales, las PcDVi no dirigían las cámaras de sus celulares a los elementos a los que se hacían referencia durante la narración. Más allá del registro, la importancia radica en cómo ellos ubican el espacio y los elementos dentro de este.

Esto se debe a que los datos que detona el espacio, a partir de sus propias características, permiten que las personas con ceguera dirijan el celular justo a los elementos que desean registrar. La observación de esta situación se dio en muchas ocasiones y con mayor énfasis en la zona de las pirámides, las cuales

generaron un rebote sonoro que permitió una ecolocalización, proveyéndole al visitante de información sobre la ubicación de un elemento que se encuentra en el espacio. Existió un eco que se provocó gracias a las pirámides. Hubieron cambios de ambiente sonoro y térmico, así como cambios en las características densas de la vegetación de los jardines, lo cual invitaba a tener un posicionamiento con relación a su cuerpos y la dimensión espacial<sup>183</sup>.



Registro con celulares antes de iniciar el ascenso a la pirámide. 12/10/19

Esto indica que la utilización del oído, al recibir información sobre sonidos del entorno, sean naturales o sociales, y de la sensación térmica de lo táctil a un nivel fisiológico permite hacer un mapa del entorno (nivel cognitivo), que se conjuga, además, con la utilización del bastón en un espacio rugoso, interrelacionándose para sumar información, que permita la orientación del cuerpo con su entorno. También ayudaron a este propósito las cualidades de la visita narrada, específicamente, las partes del guion, que contenían elementos relacionados con

---

<sup>183</sup> Momentos extraídos del video **GOPR4489.MP4** y del Video **GOPR4559.MP4** ANEXO 5



hedores, olores y sonidos de la época prehispánica como se muestra en el siguiente fragmento, el cual tenía la intención de detonar sensaciones y referentes.

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES

*J.C: ¿Qué tipos de ofrendas o qué se quemaba? Se usaba mucho el yahutli o pericón, que es una flor amarillita.*

*(Blanca Lisbet menciona: como amarilla)*

*J.C: Perenne, que dura muchísimo tiempo, tal vez dos años. Muere y vuelve a renacer, pero es de la familia de la flor de los muertos. Cempasúchil es justo casi del mismo color amarillito, son hermanas y se dice que después de la época prehispánica se utilizaba el pericón, se amarraban varios ramos en forma de cruz y se quemaban justo en los límites de los sembradíos por el olor que desprende. Luego que lleguen a su casa quemaban laurel y es un olor muy fuerte entonces es un olor muy similar al de pericón, se quemaba en las orillas y se decía que así se espantaba al diablo y no hiciera daño a los sembradíos.*

*(Contexto se camina por lo jardines)*

*Otro de los rituales que se hacían mucho, era con los sahumerios, una especie de vasija que se ofrecía moviéndose a los cuatro puntos cardinales con olor a copal, este olor lo pueden oler mucho en el centro histórico por el zócalo haciendo limpias, el humo del copal era la conexión entre lo divino y lo humano, este humo que desprende conecta con la parte humana y se decía que ahuyentaba las nubes que podrían tener heladas y no afectara los sembradíos.*

*D.T: “Oye, ¿y para que utilizaban el caracol?”*

*J.C: “Todos estos rituales o llamamientos a los dioses se hacía como saludo a los puntos cardinales, siempre en la mañana, dos en la tarde y en la noche. Para sembradíos, mejores cosechas, todo lo que tenga que ver con sonidos rituales son conexiones entre lo humano y lo divino.”<sup>184</sup>*

La intención de estos elementos narrativos se enfocaron en estimular imágenes, que fueran recuerdos de sensaciones por medio de los referentes de los visitantes y hacer analogías de los olores de una flor, posiblemente desconocida por los visitantes, pero con un referente más cercano y común como lo es la flor de *cempasúchil*, la cual es utilizada para el día de muertos, que al igual que el olor de

---

<sup>184</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

esa flor llamada pericón se quemaba en rituales y, la cual desprendía un olor desagradable para ahuyentar al diablo de las cosechas y hacer referencia a la quema de una hoja de laurel con el fin de ilustrar el aroma fétido del pericón.

El haber también mencionado en el anterior extracto de la transcripción que los olores del copal los pueden percibir en un contexto más cercano a ellos, olor característico de los rituales de los concheros que se hacen en el centro histórico de la ciudad de México, al hacer esta analogía se está haciendo referencia a un espacio que recorren cotidianamente en sus trayectos a la Escuela Nacional para ciegos Ignacio Trigueros, de este modo se hacen enlaces con referentes de los visitantes para lograr detonar, con referentes suyos, atributos que ellos detonan.

Son ejemplos que se detonan de manera muy tenue en el trabajo de campo, pero que permiten mostrar que la sensación y la percepción también implican recuerdos de estas con referentes subjetivos y memorias de las personas. Otro momento fue cuando Dolores Tovar mencionó el color de las flores “amarillas”, quien también hizo una analogía por medio de algo que ya conocía sobre los sonidos y sobre el caracol como instrumento ritual. Así podemos notar que, gracias a los atributos y experiencias personales, se pueden identificar valores, afectos y emociones compartidas socialmente.

Algo muy similar se presenta en otra de las visitas:

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES

Se platica sobre los árboles, “hay zapotes” “árboles de pirul y árboles de durazno”, [...] se camina, se ubica un hormiguero y se habla sobre él.

*R: “Cambia la temperatura ¿verdad?”*

*J.C: “Ahora nos encontramos en la parte inferior de Huitzilopochtli, si nos colocamos de frente, la pirámide de la derecha está dedicada a Huizilopochtli y, la de la izquierda, del lado norte, tenemos la de Tláloc. Siempre las pirámides van a dar hacia el poniente porque es el rumbo de los muertos, el ocaso, el camino de los muertos cuando se está metiendo el sol”.*

A: *“Aquí también se hacían sacrificios a Tláloc y a Huiztilopochtli. Tenían diferentes personas que sacrificar a Tláloc hasta niños le sacrificaban y a Huitzilopochtli el dios del sol y de la guerra eran gente que atrapaban en combate y la sacrificaban. Acá por el esternón es como les cortaban y les sacaban el corazón”.*

G.R: *“El libro del ‘Azteca’, que leí está muy bueno, narraban así clarito cómo les sacaban el corazón y lo embarraban en las piedras.*

J.C: *“Exacto, y la sangre tiene un olor, había muchos olores más, se usaba mucho el copal, se usaba el yahutli que es el pericón. Esta conexión entre las divinidades y lo humano se daba con el humo. Entonces el copal se ofrecía en los puntos cardinales y este copal, su humo se colocaba en un sahumero que es una vasija con tres patas”.*

R.O: *“¿Cómo un molcajete?”*

J.C: *“Ándale, como un molcajete, pero mucho más liviano, y se decía que el humo ahuyentaba a las nubes con frío o heladas para que las cosechas fueran muchísimo mejores y sobre el yahutli o pericón que actualmente se utiliza para quemarlo, si queman una hoja de laurel el olor del pericón va a oler muy similar a ese olor fétido, fuerte (gestos) se agarraba un puño de pericón que es esta flor familia de los muertos, el Cempacúchitl, entonces se agarraban dos racimos y se amarraban en forma de cruz y se colocaban en los límites de los sembradíos en los cuatro puntos y este olor al quemarse espantaban al diablo para que la cosecha no tuviera maldad.”<sup>185</sup>*

Nuevamente los visitantes hacen referencia a elementos que ellos ya conocen, permitiendo darle un sentido y una apropiación a la narración, elementos que se relacionan para dar cuenta de la forma de un objeto por medio de objetos ya conocidos, es decir, hacen referencia para dar ejemplos sobre lo que se habla, únicamente, puntualizando en algunas características propias del sahumero, que si bien la forma del molcajete a la que se hizo referencia, es similar, existe la necesidades de hacer énfasis en otras características sobre lo que se habla, ya que al no estar físicamente, es necesario explicar otras características como su peso o sus materiales. También Gabriela Rubio hace referencia a un texto para ilustrarnos cómo se llevaban a cabo los sacrificios y lo sangriento de estos.

En pláticas informales a lo largo del recorrido (caminado en los jardines), se platicaba sobre algunas necesidades, y muchos comentarios giraban en torno a los deseos de explorar olfativamente los olores y los sonidos. Aquí se vislumbra

---

<sup>185</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES de visita narrada el 19 de octubre de 2019 ANEXO 4.

que las cualidades de la vista narrada que, por sí misma no podría aportar información a los sentidos si no fuera por el trabajo imaginativo de los visitantes con relación a la subjetividad de atributos y referencias que de ellos devienen para crear datos sensoriales. Los sonidos y los aromas, que sin duda deben acompañar la visita, son elementos que enriquecen y amplían la experiencia sobre lo que se narra.

#### 4.16.3 Imagen mental, memoria visual y tacto

Una situación que es importante destacar, es la relación que existe entre narración, la imagen mental, la memoria visual y el tacto. El análisis relacionado con la cartografía permitió adentrarnos al sentido del tacto y cómo está a través de la cartografía táctil permite una cartografía mental del espacio. Esta triada, imagen mental, memoria visual y tacto a partir de la narración como guía, se conjuga permitiendo la complejización de la interpretación de los objetos al dotar a la persona de un punto de partida a partir de la narración, para conocer al objeto que se desprende de la narración, un sistema de orientación que parte de la memoria visual y esquemas de interpretación que deviene de la imagen mental y el tacto como sentido que explora la triada. Para ilustrar esto es importante citar un ejemplo de la visita:

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES

*J.C: (se espera a que se reúnan todos al centro en frente de las pirámides) "Hice un mapa más puntual de las pirámides. Estamos en frente de la pirámide, estas dos pirámides, están dedicados a Tláloc y a Huitzilopochtli, del lado sur, tenemos a Huitzilopochtli y del lado norte a Tláloc.*

(Se muestra la cartografía táctil)

*En la parte superior de la pirámide hay una chac mool,*

*P.M: "¿Qué es un Chac mool?"*

*J.C: “Es una escultura en forma de humano acostada sobre su espalda, con las piernas dobladas hacia el pecho y un recipiente en las manos y entre las piernas. Se dice tiene tres usos para hacer los sacrificios humanos por su forma de mesas, colocar todas sus ofrendas a los dioses a Huitzilopochtli, en este caso. Huitzilopochtli se le llama también colibrí zurdo o del sur, porque hay 4 Tezcatlipoca que hacen el mundo junto con Xipe Tótec, Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, siempre las pirámides van a estar hacia al poniente donde se oculta el sol, siempre van a asemejando el ascenso y descenso del sol, siempre al dar al poniente va a hacer referencia a donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. (Se habla de los puntos cardinales)”.*<sup>186</sup>

Al subir las pirámides, Marlene se interesa por ubicar el *Chac mool*, escultura situada en medio de la pirámide de Huitzilopochtli, nuevamente se le comentó que dicha escultura no tiene cabeza , pero que, en algún momento, se encontraba completa. Lo que implica que exista un trabajo imaginativo que complementa las ausencias que se reconstruyen mentalmente. Marlene se encontraba hablando sobre la cabeza, un rasgo ausente en el objeto, pero se estaba trasladando hacia una reconstrucción mental, la narración apoyó la construcción de elementos no existentes. Inmediatamente sin explorarlo mucho, Marlene da información sobre la vasija que se encuentra entre sus rodillas, elemento que se había mencionado anteriormente. Ella menciona también: “la cabeza debería estar aquí”, un elemento imaginativo que invita a la intuición sensible a ubicarla, ya que no toca absolutamente nada, hace un gesto donde supone, acertadamente donde debería encontrarse la cabeza<sup>187</sup>.

---

<sup>186</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

<sup>187</sup> Momento extraído del video **GOPR4506.MP4** ANEXO 5



Exploración del Chac Mool en la parte superior de la pirámide de Huitzilopochtli. 12/10/19

La narración hace un llamado a crear una imagen mental, y a presentificar las ausencias mientras se explora táctilmente una pieza, por lo que es un recorrido que parte de lo abstracto o lo ausente para hacerlo tangible, además de recorrer una pieza en su generalidad y ubicar particularidades, complementando la interpretación. La narración aquí permite representar las ausencias, completar elementos ausentes en una pieza, y permite crear en una imagen mental, la complementariedad de los elementos.

#### **4.16.4 Caminar y sentir: el silencio y la contemplación**

En este apartado se retoma la importancia del caminar como un acción que permite tener una conciencia del cuerpo con relación al entorno, es decir, con los efectos que el entorno provoca en el cuerpo como una forma de conocer, y los detonantes que del desplazamiento dentro del entorno surgen para hacer notoria la importancia de concebir los procesos cognitivos que se dependen de la contemplación y el silencio, entendiendo que hay elementos de la visita narrada que no cubren toda la información que se le pueda otorgar a los sentidos, recalcando la relevancia del cuerpo que es el que experimenta el mundo

dotándolo de sentido y cómo el silencio y la contemplación de los visitantes son detonantes de un conocimiento experiencial, que permiten la adquisición de otro tipo de informaciones sobre el entorno para el disfrute subjetivo de las personas, además de ser parte constitutiva del derecho al ocio a través de experiencias sensibles.

A lo largo del análisis etnográfico, específicamente en el *Eje 2. Análisis etnográfico museografía y recursos expositivos tradicionales* se expresó la necesidad de pausar la descripción verbal en este espacio de representación al aire libre, ya que el entorno ofrece un nivel de inmersión que permite que los visitantes experimenten otros estímulos para la interpretación y vivenciar el espacio. Como se mencionó en este eje, el entorno es un texto que se lee a partir de otros sentidos más allá de lo táctil o lo visual, y que contiene una acción narrativa que permite e invita a conocerlos.

El silencio y la contemplación se hicieron presentes continuamente durante el recorrido, pero fue más perceptible en la parte superior de las pirámides y en el momento de emprender el regreso, en el transcurso de los jardines a la casa porfiriana para ingresar al museo de sitio. Estos dos elementos son acciones tenues pero que se hicieron notorios, ya que varios visitantes se alejaban del grupo para colocarse en espacios individuales, alejados de las charlas en grupo o bien por el tránsito de los visitantes a través de los jardines para entrar al museo de sitio.

Fue posible ubicar que se hacían pausas importantes en el caminar para explorar y disfrutar del entorno a través de otros sentidos, donde el cuerpo se enfrenta a cambios propios del espacio, a distintas temperaturas, sonidos, olores y donde la visita narrada deja de ser una guía para detonar atributos, emociones o situaciones e imágenes del espacio, y aquí el silencio y la contemplación son espacios abstractos de disfrute que convierten el entorno en imágenes a partir de procesos cognitivos subjetivos y necesarios para el individuo.

En el recorrido, en este sentido, se hacen notar una serie de silencios, pues los participantes van contemplando el paisaje, que el espacio mismo emana. En el siguiente fragmento de la transcripción se enfatiza que los visitantes les otorgan una importancia a los elementos del entorno:

CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA JARDÍN FRONTAL

Se dispersan y la atención se va hacia lo jardines.

*L.A.: "Oigan, disculpen y ¿cómo se llama esta flor?"*

Se camina, se va preguntando sobre las plantas que se encuentran en el camino. Se escuchan murmullos y risas. Cecilia les va explicando sobre las flores, floripondios y los describe: [...] "grandes, ah, hay de colores". "¿Nos pueden regalar unas flores?"<sup>188</sup>

En las dos visitas realizadas, Arturo, el guía del INAH, platica sobre lo que se siembra en ese jardín, mientas corta plantas del jardín y se las da a los visitantes, los cuales las van pasando de mano en mano para explorarlas. Los visitantes platican sobre el color, el aroma y los sabores. Mencionan las propiedades curativas de las mismas, ya sea para controlar la diabetes, ya el hígado, aunque también comentan como preparar infusiones. Una de las flores que se encuentran en el jardín y que se le otorgó mayor importancia fue el floripondio, que, por sus cualidades alucinógenas mencionan "se ingiere por infusiones, en forma de tés<sup>189</sup>, y mencionaban que en grandes cantidades podría producir la muerte.

---

<sup>188</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA JARDÍN FRONTAL de visita narrada el 19 de octubre de 2019 ANEXO 4.

<sup>189</sup> Momento extraído del video **GOPR4479.MP4 ANEXO 5**





Visitantes y guía del INAH platican sobre las flores y sus usos medicinales 12/10/19

Al finalizar el recorrido en el museo de sitio, los guías encargados de la zona obsequiaron guayabas y tejocotes que se dan de los árboles ubicados en esos mismos jardines. Otro de los rasgos relevantes en los espacios abiertos fue que muchos de los visitantes se alejaban del grupo para grabar con sus celulares los sonidos del ambiente, como, por ejemplo, el agua que fluye de una de las fuentes ubicadas en el jardín, por lo tanto, el espacio permite por sí mismo el disfrute al saborearlo, degustarlo, olerlo y escucharlo.

El silencio y la contemplación son espacios subjetivos abstractos muy tenues y difíciles de etnografiar, pero son por sí mismos actos de libertad en la visita. El poder tener un nivel reflexivo de disfrute personal del entorno es una experiencia introspectiva que, a partir del silencio, el visitante se otorga a sí mismo la oportunidad de dejarse afectar, no a un nivel negativo, sino de modificación y alteración de los sentidos gracias a los paisajes olfativos y sonoros del entorno que permiten una experiencia estética más allá de la inmediatez visual y permitir experiencias sensibles dentro el ocio como una actividad autotélica que, como se mencionó en el apartado *2.1 El ocio. Consideraciones previas*, y citando a Cuenca

Cabeza lo autotélico,<sup>190</sup> implica una acción subjetiva que es totalmente individual, es una acción que en sí misma mantiene tres aspectos esenciales: libre elección, un fin en sí mismo y, que deviene en una sensación gratificante.

El derecho al ocio en estos espacios subjetivos enfocados a experiencias sensibles e introspectivas se concibe como una actividad que compete a la autorrealización de las personas y como derecho individual y social, es decir una manifestación constitutiva de la dignificación a la persona. Por lo tanto, se plantea que tanto la contemplación como el silencio son parte del ocio y son actos cognitivos, que permiten pausas para la adquisición de nuevas informaciones del entorno a través de un proceso reflexivo sobre lo que el espacio otorga a los sentidos del visitante y volcarse así, experiencias sensibles.

Este espacio de representación al aire libre permite la socialización, la contemplación y el silencio para comprenderlo. La importancia del sonido del entorno se basa en que *... nos invita a callar, a escuchar y a atender a quien lo produce para escucharlo mejor, para captar su sentido, incluso aunque no sea propiamente del lenguaje humano*<sup>191</sup>. Caminar implica también conciencia de uno mismo como eje para conocer el entorno y significarlo. *La relación con el mundo no sólo se teje en la continuidad del lenguaje, sino también en los momentos de reflexión, contemplación o retiro, es decir, en los muchos momentos en que el hombre calla*<sup>192</sup>. El silencio nunca deja de comunicar, no es ausente de sentido y permite el acceso a otro tipo de conocimiento. Se habla de un silencio como ese acto introspectivo del visitante silente que se invita a sí mismo a la contemplación. El silencio del entorno no existe, el visitante escucha gracias a su propio silencio, es un acto que permite que el entorno con sus sonidos y sus paisajes sonoros, olfativos invadan al visitante para que acceda a sus sentidos y reflexione sobre ellos.

---

<sup>190</sup> Cuenca Cabeza, Manuel. (Coord.) Aproximación Multidisciplinar a los Estudios del Ocio. Documentos de Estudios de ocio, Núm. 31. Universidad de Deusto Bilbao.

<sup>191</sup> Fernández y Díaz, Rodolfo Maximino. *Fenomenología del silencio: La apertura a un lenguaje sin palabras*. En García Aguilar, María del Carmen y Herrera Martínez, Alberto Isaac (Coords.) *Esencia y sentido del silencio. Diálogos Filosóficos en la frontera de las palabras*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México. 2015. P. 30.

<sup>192</sup> Le Breton, David. *El silencio*. Sequitur. Madrid. 2006. p. 13.

El uso de las audioguías, si bien son un elemento importante como soporte museográfico para el apoyo en la interpretación de las obras al ser utilizadas por PcDVi en un entorno natural con un paisaje sensorial propio como es el caso de este sitio arqueológico, el usarlas dentro de estos espacios pueden ser soportes que aislen y eliminen el potencial sensorial de la relación visitante con el espacio.

Colocar sonidos y aromas correspondientes en la narración de la visita es sumarle elementos museográficos necesarios para enriquecer la visita; sin embargo, no debe ser un soporte continuo en su utilización, sino debe ser un soporte que no parta de las cualidades intrínsecas de una audioguía, ya que contienen descripción verbal que, como se mencionó en el eje anterior, parte de la visualidad. Por lo tanto, las palabras dentro de la audioguía pueden restarle importancia al paisaje natural del espacio, donde existe una libertad sobre los hallazgos fortuitos.

El uso de audioguías en lugar de simples detonaciones en el espacio implicaría estar sometido a un dispositivo que describe y no a la libertad de la visita. A diferencia de una audioguía, las detonaciones en espacios estratégicos no invaden el paisaje propio del lugar. La importancia del sonido en el entorno y del propio silencio que se presta en la contemplación coloca al individuo en un espacio para el disfrute. Esto nos habla del derecho al ocio y a la dignificación de la visita, la contemplación.

#### **4.16.5 Hallazgos del eje 3 sentido y percepción**

La importancia de este eje radica en concebir la ceguera como un estilo de sensorialidad del entorno y no como una deficiencia. La ceguera se entiende aquí como esquema sensorial que utiliza los sentidos del tacto, olfato, oído y el gusto para tener una experiencia más estética y siempre centrada en la visión, una experiencia sensible en un espacio de representación patrimonial.

La sensorialidad de la ceguera, como se demuestra en este eje, se enfrenta a los paisajes sonoros, olfativos, sensaciones táctiles y sabores que permiten que la visita llegue a un nivel de disfrute y apropiación del espacio. Esto

profundiza, no en diseñar soportes museográficos accesibles e inclusivos que suelen ser soportes creados sin la colaboración de personas con discapacidad y caer en concebir a la persona con discapacidad como un ente pasivo que requiere de asistencia para ser incluida en un espacio museográfico, sino en una problematización de las necesidades y las cualidades autotéticas de ese derecho al ocio, esa actividad personal que es de libre elección, es un fin en sí mismo y deviene en una sensación gratificante que repercute en el bienestar y dignificación de las personas por competir a su autorrealización como derecho individual y se manifiesta a través de ese goce sensible en la experiencia visita. Este eje problematiza la estructura de visita a partir de la experiencia sensible de las personas y no en crear soluciones para asistirlos.

En este eje se menciona la necesidad de romper con la dupla sensorial/percepción, ya que la sensopercepción también involucra significados que no son elementos aislados en la inteligibilidad del entorno, ese un proceso complejo donde la información obtenida a través de la percepción y las sensaciones implican también aprender, interpretar, evaluar, decidir, hacer, y recordar un contenido cognitivo integral, multidimensional y complejo.

En el apartado *4.16.2 Referencia a los sentidos dentro de la narración* se planteó que, si bien las cualidades de la visita narrada, específicamente del guion que contenía elementos relacionados con hedores, olores y sonidos de la época prehispánica y la intención de estos elementos narrativos, tenían como objetivo estimular imágenes que fueran recuerdos de sensaciones a partir de sus referentes y, aquí se vislumbra que las cualidades de la vista narrada por sí misma no aporta suficiente información a los sentidos y se complementa por el trabajo imaginativo de los visitantes con relación a la subjetividad de atributos y referencias que de ellos devienen para crear datos sensoriales.

Los sonidos y los aromas que, sin duda deben acompañar los soportes museográficos de la visita, son elementos que enriquecen y amplían la experiencia sobre lo que se narra; sin embargo, los visitantes hacen referencia a elementos y atributos que ellos conocen, permitiendo darle un sentido y una apropiación a la narración.

Sobre el apartado 4.16.4 *Caminar y sentir. El silencio y la contemplación* se menciona la relevancia del cuerpo, el cual experimenta el mundo dotándolo de sentido, y se menciona como el silencio y la contemplación de los visitantes son detonantes de un conocimiento experiencial, que permiten la adquisición de otro tipo de informaciones sobre el entorno para el disfrute subjetivo de las personas, además de ser parte constitutiva del derecho al ocio a través de experiencias sensibles.

El silencio y la contemplación son espacios subjetivos abstractos muy tenues difíciles de etnografiar, pero son por sí mismos actos de libertad en la visita y de disfrute del ocio. El poder tener un nivel reflexivo de disfrute propio y del entorno, el trabajo introspectivo que a partir del silencio se otorga uno mismo la oportunidad de dejarse afectar por los paisajes olfativos y sonoros del entorno, permitiendo una experiencia estética más allá de la inmediatez visual y permitir experiencias sensibles dentro el ocio como una actividad autotélica. Por lo tanto, se plantea que tanto la contemplación como el silencio son parte del ocio y son actos cognitivos que son pausas para la adquisición de nuevas informaciones del entorno y un proceso reflexivo sobre lo que el espacio otorga a los sentidos del visitante y son parte constitutiva de una experiencia de visita accesible, libre y autónoma.

#### **4.17 Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita: el guion de visita como herramienta de registro etnográfico dentro de una visita narrada**

Para este trabajo de campo se generó un guion de visita narrada como herramienta de registro para la cual se ubicó que las cualidades del primer dossier fueran documentales y pertinentes para ser colocadas en el museo de sitio, pero que no cubrían las necesidades propias de una información para una visita narrada, ya que no despertaba elementos para una evaluación sensorial que detonara referencias emocionales, afectivas, simbólicas, culturales y atributos sensoriales para la reconstrucción narrativa de la experiencia museográfica la cual dotara del insumo informativo para la etnografía.

Por la razón, anteriormente mencionada, se hizo el guion con un nuevo tratamiento para generar el contenido adecuado de una narrativa que sirviera de herramienta de registro para una visita narrada, donde la narrativa estimulara sensaciones y percepciones, permitiendo también dar a conocer los temas relacionados con la vida cotidiana de la época prehispánica en ese sitio, así como su cosmovisión y los elementos abstractos que se desprenden de los vocablos náhuatl y sus significados para detonar metáforas y referencias simbólicas colectivas.

El contenido de la visita narrada se concentró en generar un guion que contuviera vocablos en náhuatl y sus traducciones. Se hizo alusión también a temas abstractos sobre la cosmovisión prehispánica y a temas que se relacionaran con atributos sensoriales<sup>193</sup>.

En este apartado se reflexionó sobre la importancia de haber generado una narrativa que contuviera un relato adecuado para generar esa herramienta que dotara de la información los demás ejes. Sin esta herramienta hubiera sido poco satisfactoria la detonación de los insumos informativos para su análisis. Igualmente, como se ha mencionado, no sólo deben existir recursos museográficos accesibles, sino pensar primero en los lenguajes accesibles y comprensibles, ya que además de ser espacios de representación patrimonial, son espacios discursivos y su lenguaje debe invitar a la detonación de referentes propios de los visitantes. Aquí es necesario distinguir la diferencia entre narración, relato e historia, que, si bien se mantienen en una continua interrelación, son conceptos distintos, que permiten ahondar en la importancia de una narrativa para una visita guiada:

*En el habla cotidiana, “narración”, “relato” e “historia” suelen tomarse como sinónimos. Para la narratología se trata de conceptos distintos. La narración es, en realidad, la instancia que permite establecer la relación entre una historia y su relato. Es, por tanto, el acto mismo de narrar, de igual manera que una indicación es el acto de indicar o una descripción, el de describir.*

---

<sup>193</sup> En el siguiente capítulo se profundizará en la estructura del guion de visita que se basa en la teoría inmersiva de la narración de la narratóloga Marie-Laure Ryan, la cual fue la base para la construcción de la narrativa de la visita narrada que permitiera ser una herramienta de registro de la forma ciega de senso-percepción.

*Narrar equivale, entonces, a enunciar, es decir, a producir un enunciado o discurso para alguien en determinado momento y en determinado lugar. Lo que diferencia a la narración de los otros discursos –como la descripción, la explicación o la argumentación–, es, básicamente, el tipo de enunciado producido. Por lo tanto, para la narratología, sólo el narrar produce relato.*

*¿y qué es un relato? Ni más ni menos que un conjunto de elementos cuyo significado es una historia. El relato es el producto de la narración, y aun cuando ésta se haya concretado mucho tiempo antes de que llegue al receptor, el acto de narrar subyace al enunciado narrativo recibido.”<sup>194</sup>*

La narrativa permite poner en relación un relato con su contexto y su historia. Se utiliza la palabra dentro de la narrativa del relato para comunicar elementos del patrimonio que son inmateriales, abstractos o imaginarios debido a que la zona arqueológica se encuentra vacía de elementos narrativos sobre el pasado prehispánico. El estímulo de la imaginación a través de la palabra dentro de la narrativa implica comunicar manifestaciones inmateriales ya que las colecciones o las piezas ubicadas en este espacio no proporcionan ni recrean esas expresiones culturales de su pasado, por lo que el diseño de una narrativa fue imprescindible ya que, a través de su uso en una visita narrada, estimula las facultades sensibles e imaginativas de los visitantes.

La narración permite conocer la inmaterialidad del espacio arqueológico, avivando el pensamiento. Contiene elementos ausentes que detonan la imaginación para producir y reconstruir el sentido de este espacio de representación patrimonial. *Todo relato comporta, en efecto, aunque íntimamente mezcladas y en proporciones muy variables, por una parte, representaciones de acciones y de acontecimientos que constituyen la narración propiamente dicha y por otra parte, representaciones de objetos o de personajes que constituyen lo que hoy se llama la descripción*<sup>195</sup>. Siempre la palabra emitida del relato dentro de la narración hace referencia a un tiempo y un espacio, esas representaciones de las acciones y de los acontecimientos remiten a comunicar imágenes que pertenecen

---

<sup>194</sup> Bettendorff, Elsa y Prestigiacomo. El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video. Longseller. Buenos Aires. 2002. p. 1.

<sup>195</sup> Gennette, Gerard. Fronteras del relato, en Bremond, Claude en Análisis estructural del relato. Ediciones Coyoacán, Ciudad de México. Novena edición 2011. p. 204.

a un mundo espacio temporal determinado que influye en el oyente, quien presentifica el pasado a partir de una experiencia presente y a partir de sus referencias personales, por tanto, el contexto liga la narrativa con un espacio y con el oyente.

La narrativa, en este caso de la visita narrada, es un texto que se interpreta por la escucha, el cual está dotado de un contexto del que deviene un contenido, que permite que el oyente interprete y dote de sentido para permitir el entendimiento para la construcción de conocimiento, “... Iuri Lotman indica que el texto no puede ser separado del contexto en el que se desarrolla, ya que éste contiene los códigos con los cuales puede ser descifrado”<sup>196</sup>. Este espacio patrimonial contiene códigos culturales que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos inteligibles a partir de activar un discurso que de sentido a esos códigos propios de un espacio de representación determinado.

Si bien el uso de la narrativa fue continuo durante la visita, en varias ocasiones, los visitantes hacían referencia de lo que ellos conocían de ese espacio, incluso sin haberlo visitado previamente. Carmen Barrera, en la primera visita, intervino en la explicación del vocablo de Acatitlán, mencionando que se dice “que todo lo que se siembre en esta zona, se da”<sup>197</sup>. Mientras Carmina Barrera continuaba platicando sobre la fertilidad de la tierra de la zona, Marlene, Janet, Georgina, Dolores y Javier se mantienen escuchando y explorando todo el plano. El hacer alusión a las cosas que conocen sobre el espacio o la zona, permite vislumbrar la conexión de los códigos propios de la zona con los códigos de los visitantes.

El visitante vincula lo percibido a través de la narración y también lo emitido por este. Se concentra en referentes propios, colocando la narrativa en un nivel conversacional, que dota de sentido al espacio y su narrativa. En el punto de la sala del tinacal, con relación al pulque, fue notoria esta situación donde los visitantes se detenían por un tiempo más prolongado. Los datos que se daban con relación al tema pulque detonaban experiencias, anécdotas y conocimientos

---

<sup>196</sup> Lotman, Iuri citado por Correa Fuentes, Miguel Ángel. Neomuseografía Poética del espacio museístico. Universidad Autónoma del Estado de México. Morelos. 2017. pp. 133.

<sup>197</sup> Momentos extraídos del video **GOPR4478.MP4 ANEXO 5**



propios como, por ejemplo, la relación del aguamiel con la maternidad o la importancia de las pulquerías como espacios de socialización. La visita narrada se descentralizó y se volcó en una plática que se construía entre todos los visitantes<sup>198</sup>.

La importancia del habla y de la escucha se hace notoria cada que se descentraliza la narrativa. La escucha aquí es relevante porque se entromete como un elemento de comunicación como rasgo de lo colectivo. La palabra es indispensable en una visita que requiere de restarle importancia a la mirada y fortalecer la importancia de los otros sentidos. La voz desde la palabra es un elemento necesario para la ciega, ya que la escucha a través del sentido auditivo es un sentido primordial para estos visitantes, por el cual el mundo se le anuncia a la persona.

Otra de las cualidades indispensables de la narrativa es que requiere de dar a conocer el contexto por el cual se crea y donde se llevan a cabo las acciones y acontecimientos a los cuales se hacen referencia.

**CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA  
ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR**

*A: “Lo que pasa es que aquí, la cultura que se estableció fue la chichimeca tolteca, los chichimecas vienen del norte del país, no sabemos con exactitud de qué parte; algunos dicen que, de San Luis Potosí, otros que vienen de Zacatecas, pero era un grupo importante, todo el lado norte del país era su territorio. Entonces Xólotl, era un dirigente que se vino a establecer hasta acá y llegó a Tenayuca, cuando llegó acá se encontró con los Toltecas, muchos arqueólogos dicen que los toltecas o círculo de la Alianza ya estaba en decadencia, entonces se funcionan y se vienen para acá”.*

*A: “... entonces allá en Tenayuca es el centro, ya Santa Cecilia es otro barrio que le rinde tributo. Cuando llegan los españoles y la conquista, esto poco después se hace una hacienda, en la cual se trabaja el pulque y la cosecha de temporada, lo único que sobrevive de eso es esta partecita nada más. Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban las catarinitas” hay una que está de rosita era la mayor, Catalina; una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde está la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al Museo de sitio), ahí eran las recámaras.*

---

<sup>198</sup> Momentos extraídos del video **GOPR4483.MP4 ANEXO5**

*Como siempre ha sido de adobe, comentan que una familia directo las mandó a matar por dinero, se hace el hoyo, se meten, se sale todo de control (al huir) y mueren ahorcadas. Tenemos muebles estilo porfiriano<sup>199</sup>.*

Aquí la narrativa adquiere un lugar, un contexto que cuenta su propio trayecto. La visita al inicio es univocal, ya que se requiere dar a conocer el contexto general de la zona arqueológica, lo que implica también dar a conocer su relevancia. Se dan referencias geográficas, datos sobre cómo es que se estableció la cultura chichimeca tolteca y la fusión de ambas culturas, se menciona también las particularidades del grupo chichimeca y cómo es que se asentó en ese lugar. También se dan trazos geográficos y los desplazamientos de este grupo dentro del territorio para revelar los detalles generales y presentárselo al visitante, es un momento inicial para contextualizar el espacio y dar características de este y de lo que ha sucedido en él. Son generalidades para ir profundizando en las particularidades.

Un espacio nunca puede estar desprovisto de una trayectoria histórica, que es un conjunto de hechos que lo constituyen y lo dotan de sentido al darle características que conforman su contexto. El relato aquí se desata y se activa a partir de ese contexto que se desprende de un espacio con un tiempo que hace referencia a su historia. Si seguimos la idea de Iuri Lotman, el relato nunca puede desprenderse de un espacio ni de un tiempo, es decir, de un contexto, mismo que va a dictar el desarrollo del relato a partir de ubicarlo espacial y temporalmente. La narrativa crea también una geografía mental para ubicar al visitante y mostrarle el espacio el cual va a habitar en la visita.

#### **4.17.1 Inmersión y narración**

Es importante recordar que la visita se llevó a cabo en un espacio vacío de narrativa museográfica y dentro de un discurso curatorial coherente, ausente de soportes interpretativos museográficos adecuados para una interpretación satisfactoria, por lo que es importante que la interpretación se lograra a partir de

---

<sup>199</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

generar una narrativa para que esa ausencia se superara. El haber realizado una vista narrada implica no únicamente un ejercicio imaginativo del visitante alrededor de los objetos existentes en este lugar, sino también todo el entramado signico que lo rodea, presentar la reconstrucción del pasado, aquello que ya no vive para dotarlo nuevamente de vida.

Por lo tanto, la narrativa permite hacer presente lo ausente a través de la visita narrada. En el apartado 4.16.2 *Referencia a los sentidos dentro de la narración* se planteó, que las cualidades de la visita narrada, específicamente del guion que contenía elementos relacionados con hedores, olores y sonidos de la época prehispánica tenía la intención de que estos elementos narrativos estimularan imágenes en los visitantes y pudieran enlazar a sus referentes propios y dotar al relato de atributos con los que ellos se identificaran.

También se mencionó que las cualidades de la vista narrada por sí misma no logra aportar suficiente información a los sentidos y se complementa por el trabajo imaginativo de los visitantes con relación a la subjetividad de atributos y referencias que de ellos devienen para crear datos sensoriales. Por lo que la narrativa, aunque no aporte la totalidad de datos sensoperceptivos, sí permite una inmersión, según la teoría inmersiva de la narración de la narratóloga Marie Laure Ryan ... *para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados. En otras palabras, debe de construir el escenario de una acción narrativa potencial...*<sup>200</sup>. El visitante se guía a partir de lo enunciado por la narrativa y para lograr una inmersión se requiere de ese trabajo imaginativo del visitante. Menciona además que ... *a diferencia de las imágenes, el lenguaje es el medio de la ausencia. Normalmente no crea una ilusión de presencia para los sentidos en cuanto método de representación, como hacen los medios visuales, sino que evoca la idea de objetos temporal o espacialmente distantes*<sup>201</sup>. El

---

<sup>200</sup> Laure Ryan. Marie. La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. p. 32.

<sup>201</sup> *Ibíd.*, p. 153

contexto del que se desprende la narrativa implica por tanto un mundo textual, un entorno donde la narrativa habita e invita a habitarse.

Independiente a la visita narrada, el mundo textual se construye en la imaginación del visitante. La intención de generar una visita narrada es colocar al visitante en un escenario que contiene acontecimientos, dárselos a conocer para una libre interpretación. Un rasgo de colocar el contexto histórico en un escenario particular es notorio en el siguiente fragmento de la visita, como se ha destacado desde la evaluación museográfica de esta zona arqueológica, la ausencia de elementos interpretativos no permite comprender los sucesos que se llevaron a cabo en ese espacio, por lo que contextualizar al visitante es necesario antes de adentrarse a las particularidades de esta zona, siempre al inicio del recorrido.

**CONTEXTO: SE CAMINA POR LA PATIO TRASERO DE LA HACIENDA**

*J.C: “Como nos comentaba el compañero, los chichimecas se asentaron en 1200 d.c Bajan del norte, se mezclan. Se decía que los chichimecas eran los bárbaros de la sociedad y, en la mezcla con otras sociedades se vuelven toltecas, se civilizan. Quisiera yo leer algo que menciona este Gonzalo de las Casas<sup>202</sup> que nos puede ilustrar cómo es que se veían a los chichimecas porque eran guerreros salvajes y nómadas [...] nos cuenta: Cuando guerreaban siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol [...] Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían, así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza, arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle solo el casco mondo, tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos<sup>203</sup>”.*

Este fragmento, respetando su contexto, es un informe bélico de la primera mitad del siglo XVI de la etapa de contacto con la finalidad de mostrarle al virrey las cualidades del adversario y generar estrategias para la colonización defensiva.

---

<sup>202</sup> Gonzalo de las Casas. *La guerra de los chichimecas*. Noticia de la obra José F. Ramírez. Conjeturas sobre quien pudo ser el autor, Luis González Obregón, 2a. ed. México, Editor Vargas Rea, 1944, 67 p. (Biblioteca Aportación Histórica), p. 21-22, 28-36 y 63-64.

<sup>203</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: SE CAMINA POR EL PATIO TRASERO DE LA HACIENDA de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

Existe una intención de describir una geografía y las características bélicas de los oponentes para dotar de información acerca del proceder militar en la campaña conquistadora y trazar los caminos para la integración política del nuevo y viejo mundo.

En el contexto de la visita narrada, el colocar el fragmento de una descripción de Gonzalo de las Casas dota de información a los personajes de los que se hace referencia, las características mencionadas en este fragmento no solamente tienen cualidades descriptivas de los chichimecas, sino también de sus acciones, es una mezcla entre descripción y narración concentradas en un relato. Por lo tanto, la narrativa es aquí una representación de acciones y acontecimientos, además de los personajes que constituyen el relato.

#### **4.17.2 La importancia de los vocablos: los conceptos también suponen imágenes**

En el siguiente fragmento de la transcripción de visita se hace presente nuevamente la importancia del habla y de la escucha para convertir la visita narrada en una conversación a partir de referentes individuales de los visitantes y la forma en que complementan la narración con atributos personales. Sin embargo, lo que se destaca de esa transcripción es el uso de los vocablos y sus traducciones al náhuatl. La importancia de mencionar los vocablos es que permiten crear imágenes en la mente del visitante, ya que se colocaron en la visita narrada concibiendo que el concepto también supone imágenes y funciona como vehículo para adentrarnos al mundo del concepto.

#### **CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR**

*J.C: "Tinacal también viene de un vocablo náhuatl, que es "tina" que significa recipiente y "cali" que es casa entonces se traduciría como "la casa de las tinas" y hay una analogía bien bonita con los conejos, porque, bueno... la diosa de los magueyes es Mayahuel y los conejos era considerados también parte de esas deidades. Conejos o "tochtli", siempre tienen mucha relación el conejo con la luna y con el pulque, entonces la representación era una vasija con un conejo al centro y se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído por los "centzontotochtin" que eran los cuatrocientos conejos o los innumerables dioses conejo, esa era la idea de la*

*embriaguez, la conexión con lo divino y lo que yo sé del pulque que tiene gran relación con la mixteca, sale del aguamiel, se deja que el aguamiel fermente y se mezcla con nuevo aguamiel y de ahí surge el pulque. El buen pulque, la consistencia es como agua no tan babosa, el buen pulque es como agüita”.*

*A: “Lo que te sobre del pulque lo echas al piso y si se forma un alacrán también es el buen pulque”.*

*MA: “Cuando yo estudié, la mayor parte de la gente tomaba mucho el aguamiel, más las mujeres tomaban aguamiel y nosotros los hombres tomábamos el pulque. El aguamiel en las mujeres, en épocas cuando están dando a amamantar a un bebé, es bueno que tomen aguamiel no pulque para que tengan suficiente leche para el bebé, es la tradición del mexicano [...] muchas mamás jóvenes no tienen leche y ahí le ponen que un nopal caliente que la sábila y cuando toman aguamiel ya producen leche.*

*A: “Y aquí tenemos los tarros, es como ahorita... que una margarita que un desarmador. Acá también manejaban ese tipo de bebidas dependiendo el tarro, tomaban la “catrina” un tantito largo el tarro normal largo, un tornillo un tarro en espiral, ellos en aquel tiempo también usaban sus medidas. “dame un tornillo”, “dame un chivo”, le decían chivo porque tenían un dibujito de chivo [...]”<sup>204</sup>*

La idea de darle importancia a los vocablos radica en detonar también imágenes mentales, pero además colocarles a esas imágenes una historia que se desprenda del concepto, tal es el caso del vocablo “centzontotochtin” los cuatrocientos conejos, del cual se desprende un mito sobre el pulque. Esto le otorga otras cualidades, no sólo al discurso de la visita narrada, sino a su propia dinámica, que por partes requiere de descripción verbal, requiere de datos duros y este tipo de conceptos que permitan adentrarnos en las particularidades del espacio de representación.

El ejemplo del “tinacal”, traducido por el vocablo como “la casa de las tinas” detona mucha más información, no solamente, sobre los objetos, sino también del espacio y cómo este era constituido. Es información que se suma a la descripción antes realizada, misma que era necesaria debido a la imposibilidad de acceder a las salas. Este obstáculo, además de la imposibilidad de probar lo que es el pulque y sus texturas, dar una narrativa alrededor del maguey, desde su deidad específica, agrega imágenes que suplen esas ausencias museográficas.

---

<sup>204</sup> Extracto de transcripción en CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR de visita narrada el 12 de octubre de 2019 ANEXO 4.

Por lo tanto, la utilización de los vocablos implica concebirllos como recipientes de significados más amplios y de los cuales pueden ser utilizados como recursos narrativos que cuentan historias alrededor de los objetos y los espacios, dotándolos de sentido.

#### **4.17.3 Hallazgos**

A lo largo de la fase 1 y 2 se mencionó la importancia de la creación del dossier para la visita, de su exploración previa a las visitas con las personas y las modificaciones que se realizaron en el guion de visita. La importancia de este eje radica en mencionar algunas cualidades del contenido de la narrativa generada para las visitas narradas, la cual fue utilizada como una herramienta de registro y que permitió detonar la información necesaria para cada uno de los ejes de análisis.

La visita narrada, centrada en visitantes con ceguera implicó que el visitante se guíe a partir de lo enunciado por la narrativa, y para lograr una inmersión, se requiere de ese trabajo imaginativo activo del visitante. Se mencionaron algunos elementos que constituyen la narrativa, sus cualidades y relevancia.

El contenido de esta guía narrativa se generó bajo la idea de que los espacios de representación son espacios discursivos sobre el patrimonio y, que para poder tener acceso a ese discurso, la accesibilidad a estos espacios no debe ser solamente pensada en crear soportes museográficos accesibles sin un lenguaje adecuado. Este espacio patrimonial contiene códigos culturales que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos inteligibles a partir de activar un discurso que dote sentido a esos códigos propios de un espacio de representación determinado, esta es la función de la narrativa para la visita narrada. Uno de los rasgos más relevantes que detonó la visita narrada fue la importancia de la escucha y del habla como elemento de socialización en un espacio de representación, y como a través de la palabra y la escucha permiten la participación y la socialización de saberes, posibilitando también que los visitantes participen en el proceso de investigación

## **Capítulo 5 Resultados etnográficos: prefiguración y planificación de narrativas museográficas accesibles**

El objetivo principal de este proyecto fue desarrollar una estrategia para el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera a partir de un trabajo colaborativo con PcDVi para la planificación de narrativas museográficas accesibles bajo una infraestructura interpretativa, que logre detonar experiencias sensibles, accesibles y autónomas dentro de una zona arqueológica.

El proceso iterativo-inductivo (que evoluciona a través del estudio y que saca generalidades a partir de hechos particulares) y sus resultados del trabajo de campo, concentrados en el capítulo 4 dentro de la fase 1 (enfocada a la evaluación museográfica de accesibilidad), la fase 2 (centrada en el trabajo y análisis etnográfico), y esta fase 3 de resultados (donde se muestran los resultados etnográficos) es la dimensión empírica de esta investigación a partir de una etnografía centrada en la experiencia de los visitantes con ceguera en un espacio de representación patrimonial al aire libre, ideado desde una tradición ocularcentrista.

Este proceso investigativo, que mantiene un enfoque con base en derechos humanos bajo el giro sensorial como propuesta emergente de la antropología y abordada desde una etnografía sensorial como estrategia empírica dentro de una zona arqueológica como contexto, conllevó a idear una aproximación estratégica con herramientas de registro que son aplicables en la prefiguración, planificación y desarrollo de narrativas museográficas accesibles para la ceguera, que acompañen los procesos tradicionales de ideación museográfica.

Este proceso estratégico para conocer la forma sensoperceptiva de la ceguera puede ser aplicable en los espacios de representación al aire libre porque permiten concebir un lenguaje museográfico accesible al haber problematizado y considerado el estilo propio de la ceguera y su experiencia sensible dentro de estos espacios.

El acercamiento estratégico etnográfico bajo el giro sensorial como teoría emergente de la antropología busca comprender los fenómenos sociales desde la



perspectiva de sus miembros en determinado contexto a partir de la descripción.

La etnografía presentada en la fase 1 (evaluación museográfica y de accesibilidad) y fase 2 (trabajo y análisis etnográfico) dentro del capítulo IV mantiene dos niveles esenciales: el primer nivel, tiene una cualidad de reporte, el cual tiene la finalidad de informar sobre los fenómenos sociales que ocurren en un determinado contexto con determinados agentes sociales, el segundo nivel, tiene un carácter de explicación, es decir, busca explicar el porqué esos fenómenos ocurren en determinado contexto a partir de determinados agentes sociales. Y, por último, en esta fase 3, sobre los resultados etnográficos, tiene un tercer nivel, el de la descripción, que es la interpretación que da sentido a los comportamientos y acciones dentro de ese contexto y a los fenómenos sociales que ocurren a partir de los agentes sociales involucrados.

Es importante destacar el contexto, en este caso una zona arqueológica, ya que el proceso de registro de la forma ciega de sensopercepción se dio en un determinado espacio, y para poder analizar, detectar y registrar los datos, debe tener relación con un entorno definido en el que la persona esté inmersa cuando vive dichas experiencias sensoperceptivas. Este trabajo se llevó a cabo con sumo respeto a la persona como visitante, y al no ser un trabajo controlado, este estaba abierto a registrar la libre experiencia de los colaboradores. Fue un trabajo referencial, no consultivo, es decir, ellos como conocedores de sus propias necesidades.

La etnografía sensorial bajo tres niveles: reporte, explicación y descripción<sup>205</sup> busca conocer el comportamiento y las experiencias a través de la sensopercepción del estilo ciego como reconceptualización de la etnografía clásica, la cual utiliza como técnicas: la observación o la entrevista no situada, sean formales o informales, dentro de un contexto donde se experimentan las sensaciones y las emociones. Todo esto no permitiría acceder a esos espacios abstractos de la sensopercepción para el proceso reflexivo con el fin de generar conocimiento.

---

<sup>205</sup> Cf. Guber, Rosana. *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI Editores, Ciudad de México. 2015. pp.160.

Estos tres niveles de la etnografía contextualizados en una zona arqueológica tuvieron la intención de problematizar la forma ciega de sensopercepción a partir de los hallazgos como, también acompañar la planificación interpretativa de la museología, que son las teorías de la institución museística, la cual genera estructuras discursivas que deben colocarse en un relato museográfico, es decir, en un circuito de interpretación de la museografía. Por lo tanto, este proyecto no tiene la intención de ser una propuesta expositiva, sino una estrategia que pueda ser utilizada para conocer las necesidades de la ceguera para generar experiencias sensibles a través de una narrativa museográfica accesible no centrada en una tradición visualista.

Esta estrategia investigativa es una propuesta previa a un diseño expositivo, tanto de la ideación de soportes museográficos como de las narrativas, las cuales siempre dependerán de las particularidades de la tipología del museo, su temática y discurso, así como de los espacios y de la intención discursiva museológica de una exposición, la cual requiere, además, el trabajo de un equipo museográfico amplio de profesionales de museos con distintas funciones.

Este proyecto permite generar infraestructuras interpretativas accesibles que actúen coherentemente en los contextos museográficos y, que apoye también la gestión de los proyectos y diseños museográficos, considerando la experiencia de la cultura ciega dentro de los espacios de representación donde se ha dictado la mirada como eje rector de la ideación expositiva y de la interpretación.

Esta aproximación estratégica, ideada a partir del trabajo etnográfico bajo el giro sensorial de la antropología, es una guía práctica, una forma de hacer, de conocer, de explorar y de hacer una reflexión, que considera la perspectiva comunicativa y la colaboración del visitante con ceguera como modelo de interpretación sensoperceptiva y su experiencia de visita, su recorrido y evaluación.

La experiencia sensible de las personas situadas en un espacio de representación patrimonial fue la clave para detonar los insumos informativos para la ideación de futuros proyectos expográficos que, junto con la antropología de los sentidos, coadyuvaron en la prefiguración de sentido de las visitas narradas desde

la no visualidad, donde el usuario participa en la generación, prueba y sugerencias en torno a esas herramientas, considerándolos expertos de sus propias necesidades experienciales. La importancia del visitante con ceguera como productor de sentido es el eje por medio del cual analiza sus necesidades y la experiencia antes de la concepción de una exposición.

La antropología de los sentidos concibe que se le otorga sentido al mundo a partir, no sólo del lenguaje, sino a partir del cuerpo, su experiencia y sus movimientos como habilidades para dotar de sentido el mundo sensorceptivo. Este trabajo comprende que existen formas particulares de sensorcepción, las cuales son culturales y no solamente fisiológicas o cognitivas. La forma ciega de sensorcepción no es una anomalía corporal, es concebida aquí como una forma de percibir dentro de una cultura ciega. Aquí no se concibe como una cultura no visual, ya que no debe desprenderse y hacer referencia a lo que no es y, sí a lo que es por sí misma la forma ciega de sensorcepción.

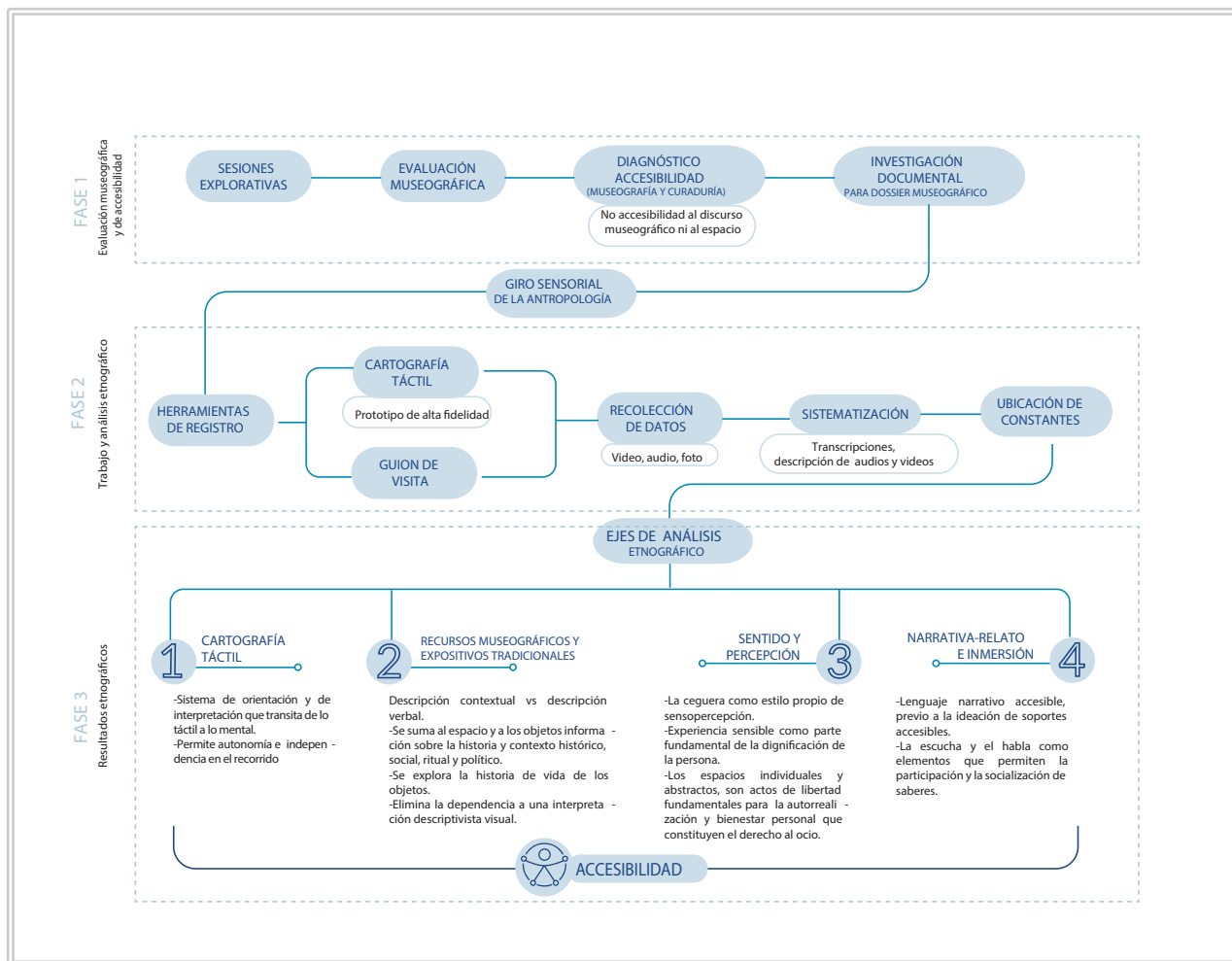
El llamado al giro sensorial desde la antropología de los sentidos y el diseño sensorial en este trabajo de campo como paradigma y eje del quehacer investigativo implica explorar, reflexionar y generar conocimiento con relación a los modelos sensorceptivos de la ceguera, que traduce las percepciones y sensaciones de una manera particular y le otorga sentido a esa sensorcepción. Permitió también identificar esas cualidades para generar lenguajes expresivos con el fin de generar diseños museográficos a partir de la percepción participante como técnica de exploración en campo y como reconceptualización de una técnica fundamental, que mantiene la supremacía de la visión como la observación participante.

Las fases de este trabajo, siempre, fueron pensadas en colaboración con las PcDVi como elemento clave de una museografía colaborativa para que se relacionen con el proyecto, no a un nivel consultivo, sino de involucramiento y apropiación, que concibe que las personas son las únicas expertas en sus necesidades y experiencias, mismas que deben ser enfocadas en la ideación y proyección, no sólo a la accesibilidad del espacio museográfico, sino hacia un lenguaje y discurso narrativo museográfico accesible.

El trabajo de campo centrado en provocar la apropiación del trabajo colaborativo para idear cómo hacer accesible el patrimonio cultural inmaterial o intangible en museos y exposiciones para PcDVi conlleva a entender las cualidades que se requieren para generar experiencias sensibles desde la ceguera y de forma previa a un proyecto museográfico y reflexionar sobre la ceguera y sus necesidades, contemplando las percepciones, perspectivas e interpretaciones que la gente con ceguera experimenta dentro de un espacio de representación con la finalidad de hacer diseños expositivos accesibles para la forma ciega de sensopercepción.

### **5.1 Fases de la aproximación estratégica para el registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera para la planificación de narrativas museográficas accesibles**

Este proyecto es una aproximación estratégica ya que es un encadenamiento de decisiones que se tomaron para conocer las cualidades sensoperceptivas de la ceguera y, así generar el proceso de prefiguración de narrativas museográficas accesibles y complementar las fases de desarrollo de proyectos expositivos tradicionales. A continuación, se muestra el trayecto del trabajo de campo, el cual consistió en tres fases: la primera fase fue exploratoria y se enfocó a la evaluación museográfica y a la accesibilidad en los espacios de representación a trabajar, la segunda fase fue etnográfica, enfocada al registro y sistematización y análisis de datos para la realización del texto etnográfico y la tercera fase estuvo enfocada a los resultados etnográficos.



Aproximación estratégica de las 3 fases del trabajo de campo y sus hallazgos con relación a la accesibilidad. Elaboración propia.

La antropología y el diseño se convierten en esta propuesta de abordaje en un binomio proyectivo y prospectivo para configurar estrategias que darán respuestas en su implementación al configurar elementos, que van trazando su propia finalidad. La finalidad nunca va a estar previa a la estrategia, no es su inicio, pero sí pretende que exista la habitabilidad de respuesta a las necesidades que existen en un determinado contexto.

La realidad contextual y sus particularidades, así como las personas inmersas en ella, estimulan la creatividad en ambas disciplinas para un proceso investigativo y así, prever la manera de abordar la realidad a partir de idear una estrategia, que se va armado a partir de las necesidades que surgen en campo. Todo este entramado de acciones dentro de un plano empírico permitió generar

una estrategia para abordar y analizar las necesidades surgidas en un determinado contexto, de igual forma, sirvió para generar la identificación de soluciones y la elaboración de planes de acción.

Las secuencias de actividades inician en una primera fase donde a partir de vistas exploratorias con distintos expertos en museos y PcDVi se ubicó la necesidad de formalizar los hallazgos en un esquema de evaluación museográfica, que detonó en el diagnóstico los puntos débiles de la manera de representación museográfica tradicional. Estos vacíos son una discriminación habitual en los espacios de representación, que como se advierte no son intencionales, pero que surgen por un desconocimiento de un público con discapacidad de parte de las instituciones .

Posteriormente, por la ausencia de narrativa museográfica coherente se decidió realizar una investigación documental del trayecto histórico de la zona arqueológica y del museo de sitio. Esta investigación documental alterna se concentró en un dossier museográfico (anexo 2) del cual se desprende un guion de visita narrada, generado bajo los supuestos del giro sensorial y la teoría inmersiva de la narración, y con él, ubicar temas relacionados con los atributos sensoriales para detonar cualidades sensoperceptivas durante la visita.

Para las vistas narradas se generaron dos herramientas de análisis<sup>206</sup> que, fueron los detonantes de todo el insumo informativo con el fin de registrar, describir y analizar. Estas herramientas fueron la cartografía táctil y el guion de visita con atributos sensoriales.

Todo el insumo informativo recabado, posteriormente, fue sometido a un trabajo de sistematización: se transcribieron todos los datos registrados en audio y se hizo la descripción de los momentos clave en los videos. Posteriormente, se ubicaron las constantes para ser concentradas en cuatro ejes de análisis, a los cuales se hará referencia en los siguientes apartados donde se hablará de sus cualidades y hallazgos con relación a la accesibilidad con el fin de generar

---

<sup>206</sup> Las características de las herramientas de registro se mencionan dentro del apartado 4.10 *Herramientas de registro de cualidades sensoperceptivas de la ceguera*, específicamente en el apartado 4.10.1 *El guion de visita como herramienta de registro* y el apartado 4.10.2 *Características de las cartografías táctiles*. Herramientas de registro para una autonomía de visita de la fase 2 del capítulo 4.

narrativas accesibles. A continuación, se profundizará en cada uno de los momentos de esta estrategia. Además, se hará un recorrido sobre los hallazgos con relación a cada uno de los cuatro ejes de análisis.

## **5.2 La importancia de la fase 1 del trabajo de campo y la no accesibilidad como discriminación habitual por desconocimiento de un público con discapacidad**

La fase 1 del trabajo de campo, misma que fue exploratoria, tuvo la intención de evaluar la accesibilidad en los espacios de representación, específicamente el de la zona arqueológica de Santa Cecilia y de su museo de sitio, así como de su tradición museológica de la que se desprende, el Museo Nacional de Antropología. Las visitas se realizaron con PcDVi y con distintos expertos en temas de museos.

El objetivo general de la *fase 1 Evaluación museográfica y de accesibilidad*, fue realizar un análisis de las condiciones museográficas, narrativas, curatoriales y de accesibilidad de la zona arqueológica Santa Cecilia Acatitlán y su museo de sitio *Museo de Escultura Mexica Eusebio Dávalos Hurtado*, con la finalidad de conocer las condiciones para iniciar las visitas narradas y evaluar las necesidades, a partir, de un esquema de evaluación museográfica para llevar a cabo el trabajo etnográfico de la fase 2, y crear las estrategias adecuadas para la narrativa de las visitas narradas con las PcDVi.

Los objetivos específicos de la fase 1 fueron los siguientes:

- Evaluar la museografía de uno de los referentes museográficos de la tradición arqueológica y etnográfica de México, el Museo de Antropología e Historia para conocer si existe una tradición museográfica que se mantiene en los proyectos expositivos actuales.
- Investigar los antecedentes y el contexto de la zona arqueológica para generar un dossier museográfico.

- Definir los temas para el guion museográfico que se empleará para las visitas posteriores de la fase 2 con las PcDVi, que puedan detonar otros sentidos además de la vista para realizar evaluaciones de referentes o atributos sensoriales para un guion multisensorial.
- Estructurar un guion museográfico para las visitas narradas posteriores de la fase 2 con las PcDVi y generar una cartografía táctil para evaluar las posibilidades de autonomía de visita.
- Generar una cartografía táctil a partir de alzados arquitectónicos generales de la zona arqueológica para utilizarlo como soporte de representación que apoye a PcDVi para una visita autónoma.



## PROCESO DE LA FASE 1

### OBJETIVO

Analizar las condiciones museográficas, narrativas, curatoriales y de accesibilidad



Diagrama del proceso de la fase 1, la cual consistió en 4 sesiones exploratorias con PcDVi y expertos de distintas disciplinas. La ausencia de soportes accesibles dentro de la zona arqueológica, conllevó a formalizar los hallazgos con la aplicación de un esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad del museo y la zona arqueológica. El diagnóstico realizado a partir de este esquema, visibilizó la no accesibilidad tanto interpretativa como física dentro de estos espacios. Lo anterior implicó realizar una investigación documental concentrada en el dossier museográfico Anexo 2, sobre el proceso histórico de la zona arqueológica y la casa porfiriana, para generar dos herramientas de registro (cartografía táctil y guion de visita narrada) para el trabajo de campo de la fase 2. Elaboración propia.

En esta primera fase, se investigó también sobre las cualidades que debería tener una cartografía táctil, como soporte de interpretación del espacio para permitir una visita autónoma en los recorridos de las PcDVi dentro de la fase 2. Igualmente, se hizo una investigación del lugar, su trayecto histórico y su importancia patrimonial como espacio arqueológico para el dossier museográfico con el fin de que fuera la

guía narrativa de las visitas narradas, de aquí se desprende el guion de la visita narrada, con información generado bajo un tratamiento basado en la teoría de la narrativa inmersiva de Marie-Laurie Ryan y haciendo alusión a los atributos sensoriales.

La colaboración con las personas implicó conocer sus intereses y necesidades para evitar generar prototipos de baja fidelidad que obstaculizaran la libertad de desplazamiento y el disfrute durante las visitas. El rigor de la esta fase 1, a través de la visita con PcDVi, permitió elaborar prototipos de alta fidelidad para lograr el disfrute de las visitas, como lo fue la ideación y creación de las cartografías táctiles que se desprenden de planos arqueológicos, así como la narrativa del guion de la visita narrada que surgió por el trabajo de archivo y de estudios arqueológicos y antropológicos de este sitio concentrados en el dossier museográfico.

Es importante recordar que el dossier, generado en esta primera fase, se modificó para una narrativa con un relato adecuado para el guion de visita narrada para brindar datos con un tratamiento y un lenguaje accesible para así evitar improvisaciones que podrían entorpecer y provocar sentimientos negativos durante la visita. Es importante destacar que una de las constantes que surgieron de parte de los informantes en cada visita en la fase 1, fue el énfasis que se hizo en relación con la falta de información y de coherencia narrativa museográfica tanto en la zona como en el museo de sitio.

Este proceso, previo a las visitas narradas de la fase 2, se centró en conocer las condiciones discursivas y museográficas de este espacio para iniciar las exploraciones con las PcDVi y evaluar las necesidades a partir de un esquema de evaluación museográfica, para poder complementar o crear las estrategias adecuadas para las narrativas de las visitas posteriores con las PcDVi. Esta fase 1 detonó que la museografía tradicional de estos espacios de presentación patrimonial es estática, y en la crítica que hace Lauro Zavala a esa tradición museológica y museográfica al ser estática:

*... privilegia la información sin relacionarla con su contexto; ofrece al visitante textos, o interpretaciones; ofrece respuestas a preguntas formuladas sin su participación;*

*reproduce criterios implícitos de valoración, interpretación y jerarquización canónicos; genera una distancia entre el objeto (artístico, histórico, antropológico, natural) y el visitante, y las únicas respuestas posibles ante la información ofrecida es la aceptación, el rechazo o la indiferencia*<sup>207</sup>.

La tradición museológica y museográfica, además de alejar a las personas del disfrute de estos espacios, son espacios de representación donde dicta la hegemonía de la mirada y deja fuera otras formas de percibir, sentir y vivir los espacios, por tanto, la experiencia de la forma ciega sensorial no es posible, son espacios que no están preparados para un público con discapacidad visual, y se tienden a generar apoyos asistencialistas que crean una atmósfera de dependencia.

En el capítulo 4, fase 1 y la evaluación al Museo de Antropología y al Museo de sitio de la zona arqueológica de Santa Cecilia, se advirtió sobre el problema primordial de donde se desprenden las distintas problemáticas. Más allá de ser espacios visuales y alejan a un público con ceguera, no existe una narrativa museográfica lógica ni correspondiente con su contexto. Para poder lograr que PcDVi se acerquen a dichos espacios para su disfrute y ocio como derecho, se deben conocer las necesidades, no desde la visualidad misma, sino desde el visitante con discapacidad visual, además de crear un lenguaje museográfico accesible y coherente.

A partir del proceso de dichas fases, se logró una reflexión sobre las necesidades que se desprenden ante esas exclusiones y desigualdades en estos espacios, por la ausencia de elementos tanto narrativos como físicos para lograr el disfrute por parte de las PcDVi. Este trabajo al mantener un enfoque de derechos humanos, que son el conjunto de garantías jurídicas que protegen a las personas contra actos y omisiones de las autoridades y las instituciones, que colocan a las personas en situación de vulnerabilidad al ir contra sus derechos básicos.

Por tanto, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD) desde el enfoque de la protección, promoción y defensa de los derechos humanos, y específicamente en el artículo 9. sobre la *Accesibilidad*,

---

<sup>207</sup> Zavala. *Op. Cit.* p.183.

dicha Convención la considera derecho llave en cuanto a lo que representa como derecho de acceso a espacios públicos y privados, al transporte, a la información, a las comunicaciones y al uso de servicios, dispositivos y tecnologías, incluidos los de apoyo, tanto en zonas urbanas como rurales.

Desde esta perspectiva, la accesibilidad es ese puente necesario para la realización de derechos por las PcD y la equiparación de oportunidades. Asimismo, la persona tiene derecho a la autonomía y la movilidad personal, como correspondencia al derecho de una vida plena e independiente. En el Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad generado por la Comisión Nacional de Derechos Humanos CNDH, en protección, observancia, divulgación de los derechos humanos, analiza la situación del derecho de la accesibilidad de las personas con discapacidad y su implementación en México en relación con la discriminación y la accesibilidad se estipula que como:

*...parte del derecho a la no discriminación, implica defender la existencia de un derecho a no ser discriminado por ausencia de accesibilidad. Desde esta óptica, la no accesibilidad supone discriminación y vulneración [...] Su trasgresión requiere demostrar la vulneración de un derecho fundamental y demostrar que esa vulneración implica un trato discriminatorio.<sup>208</sup>*

Si bien existen en muchos espacios de representación con soportes accesibles, en estos es notoria la falta de accesibilidad como una forma habitual de discriminación latente. Como derecho llave, la accesibilidad permite que las PcD puedan vivir en igualdad, en libertad, de forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida. Sin accesibilidad no hay satisfacción plena de los derechos que tiene la PcD. Sin embargo, sólo las PcD son quienes se dan cuenta de la ausencia de accesibilidad, derecho fundamental para la participación plena en la sociedad y como derecho llave, debe darse en los entornos físicos, los transportes, en el acceso a la información y en la

---

<sup>208</sup> Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad. <https://www.cndh.org.mx/documento/informe-especial-sobre-el-derecho-la-accesibilidad-de-las-personas-con-discapacidad> (consultada el 27 de abril de 2020)

comunicación y servicios abiertos al público con discapacidad, elementos ausentes en estos espacios.

Esta forma de discriminación silente y común en los espacios de representación se ubicó gracias a la aplicación del esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad, el cual visibilizó las inconsistencias de la exposición, la ausencia de narrativa y la inaccesibilidad, no sólo espacial, sino de lenguaje, elemento que normalmente no se subsana, ya que la accesibilidad parecería muchas veces está centrada únicamente en modificar y ajustar los espacios.

Además del esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad que visibiliza la no accesibilidad como una discriminación habitual en estos espacios, al realizar la investigación documental para el dossier museográfico, este fungió como la base para la generación de un guión de vista narrada ya que se buscó solventar la poca información y ausencia de narrativa museográfica accesible de este espacio la cual por sí misma no logra dar cuenta de la historia, del contexto y de la lógica propia del sitio. Todo esto conllevó a reforzar la necesidad de un dossier museográfico que dote de información y de sentido al recorrido con el que se logre despertar el interés del visitante y el disfrute del espacio, igualmente se generaron cartografías táctiles que apoyaran la autonomía de visita.

Tanto a cartografía como la visita narrada fueron las herramientas que posibilitaron el registro de datos necesarios para el análisis etnográfico. Este trabajo de campo, a través de una observación sensible de la forma de habitar los espacios museísticos desde la ceguera, permite la prefiguración de una planificación y diseño del sentido de una exposición museográfica con un lenguaje accesible.

### **5.3 Proceso de la fase 2: ideación y creación de herramientas de registro del estilo propio de senso percepción de la ceguera y baja visión**

Como se ha mencionado a lo largo de este capítulo, la intención de este trabajo no radica en la elaboración de un diseño museográfico para una exposición, este trabajo generó, a partir de una dimensión empírica donde se conocieron las

necesidades sensoriales de la ceguera y su experiencia sensible, elementos que se correlacionan y, que por separado, pueden ser aplicables en un proceso de prefiguración previos a una planeación y diseño museográfico tradicional con el fin de ser aplicables a los espacios de representación con lenguajes museográficos accesibles.

Las herramientas de la fase 2 (cartografía táctil y guion de visita narrada) permitieron registrar y analizar la forma ciega de sensorialidad dentro de un espacio de representación patrimonial al aire libre. Las fases implican un proceso dentro del cual se obtienen conocimientos en colaboración con los visitantes con ceguera para gestionar el patrimonio y colocarlo en un circuito interpretativo para divulgarlo con base a sus intereses y necesidades. Igualmente, permite reflexionar sobre la tarea contemporánea del quehacer museológico y museográfico y su postura política que debe tener relación con la discapacidad y poder estructurar una planificación de un diseño expositivo accesible e inclusivo bajo una infraestructura interpretativa que aumente la legibilidad para la comprensión y el disfrute del público con ceguera.

Las herramientas generadas para el análisis de este tipo de sensorialidad funcionan para ejecutar una presentación expográfica del patrimonio, que permite la interpretación y revelación del significado del patrimonio inmaterial para un público que tiene derecho a su disfrute, eliminando esa discriminación habitual de la accesibilidad no solamente del espacio museográfico, sino del lenguaje mismo de la museología.

Al enfatizar la importancia de este proceso previo a la planeación y conceptualización expositiva, la fase 1 y 2 de este proyecto son pasos fundamentales para llevar a cabo una museografía accesible y que puedan considerarse como fundamentos de accesibilidad previos al proceso de la planeación, siendo la prefiguración de un diseño de exposición.

La fase 1 alertó sobre la no accesibilidad como forma habitual de discriminación de un público con discapacidad al no tomar en cuenta su forma

ciega de sensopercepción para una experiencia de visita sensible adecuada para su disfrute. Por lo tanto, las herramientas de evaluación sensoperceptiva fueron enfocadas en generar una representación y una infraestructura interpretativa no visual a partir de un trabajo colaborativo con PcDVi para el diseño semántico museográfico no visual que permite idear espacios de representación con recursos narrativos, sensoriales y perceptivos, que lograron detonar experiencias sensibles, accesibles y autónomas, basándose en las necesidades de las personas con ceguera congénita y adquirida.

El objetivo principal de la fase 2 fue identificar, a partir de visitas narradas y descripciones verbales dentro de la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, las diferentes clases de atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales que las personas con discapacidad visual atribuyen a la narrativa de la visita narrada y al espacio mismo, con el fin de poder aplicar y manejar dichas referencias y atributos en la reconstrucción y diseño narrativo de la experiencia museográfica, así como sus recursos expositivos de tal forma que permitan proyectar narrativas museográficas portadoras de un mensaje comunicativo no visual.

Los objetivos específicos de la fase 2:

- Identificar las referencias sensoriales que las personas realizan con objetos o imágenes, y las relaciones e interacciones del individuo con el entorno
- Conocer las necesidades e intereses de un público con discapacidad, a través de visitas narradas bajo la guía de un guion de visita, que contenga narrativas referentes a sonidos, olores y otros elementos propios de la zona a fin de construir una museografía experiencial en una zona arqueológica como espacio evocativo de texturas, olores, o aromas, sonidos y gustos.

La estrategia que se llevó a cabo con el fin de detonar la información fue gracias a la generación del guion de visita narrada como herramienta de registro junto con la

cartografía táctil y la técnica de etnografiar, a partir de la percepción del participante al realizar un recorrido por el museo y la zona arqueológica en grupo. El valor de realizar una etnografía sensorial mientras se recorre un espacio bajo una visita narrada implicó compartir pasos, ritmos y formas distintas de caminar.

Caminar para la etnografía sensorial también es socializar y empatizar, es un acto de evocar, emitir y reflexionar sobre los diferentes sentidos que los cuerpos le otorgan al espacio y cómo el espacio mismo afecta al cuerpo. El espacio es un contexto que también contiene una base narrativa e influye directamente en el visitante, que mantiene una experiencia situada. Mientras se camina, se escucha y se percibe la narrativa del recorrido del caminar implica conocer los movimientos y los tropiezos a los que el cuerpo se enfrenta.

Siguiendo el enfoque de derechos humanos, que recorre esta tesis a la par de la realización de una etnografía sensorial, se enfatizó sobre las reflexiones que Bill Hughes y Kevin Peterson<sup>209</sup> hacen sobre la relación cuerpo y discapacidad ya que esta última se encarna y trabajar la etnografía de y desde los cuerpos, es decir, entender que, siguiendo a los autores en el modelo médico y en el modelo social ni la discapacidad ni el cuerpo son objetos, no son categorías de lo abstracto, son categorías que se viven y se habitan enfrentándose a una realidad social y espacial.

El hablar de cuerpo y discapacidad, así como de su forma sensoperceptiva, es problematizar el cuerpo como eje que se enfrenta a un mundo para comprenderlo. El uso de la etnografía sensorial y del caminar implicó conocer que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia y significa el espacio, y hace inteligible su entorno a partir de percibirlo.

A través de este proceso etnográfico, se comprendió que una museografía accesible debe contemplar el cuerpo y su relación con el entorno para crear un lenguaje accesible y que se entienda a un nivel comunicativo/estético y sensible, que estimule la percepción corporal. Es por ello por lo que, la etnografía sensorial

---

<sup>209</sup> Cf. Goodley, Dan; Hughes, Bill y Davis Lennard (EDITORS). *Disability and Social Theory. New Developments and Directions*. Pelgrave Macmillan. New York. 2012. pp.348.



comprende los distintos grados de relación que las PcD tienen con el espacio: relaciones emocionales, afectivas, culturales y simbólicas para potenciar los estados físicos y emocionales, que puedan brindar el espacio con una propuesta previa para una proyección y planificación de los espacios museográficos.

Para generar una accesibilidad adecuada al lenguaje museográfico, se requiere de conocer al visitante en sus diversos aspectos, tipologías y perfiles, pero también sus capacidades e intereses para ajustar los lenguajes que se utilicen, por otro lado, atender a sus necesidades de adaptación, de conocimiento, de disfrute y de satisfacción personal con la finalidad de buscar patrones, que sean utilizados en museografías accesibles y, así crear narrativas museográficas de manera colaborativa y no visual.

La fase 2 bajo el marco de la antropología de los sentidos y bajo la técnica de la etnografía sensorial y la percepción participante permitió reconocer que lo sensorial tiene un ámbito fisiológico y un ámbito perceptivo, el cual es cognitivo y no deben separarse, por ser dimensiones que se vislumbran en este tipo de etnografía sensorial, sostiene que el cuerpo sintiente es productor de saberes.

El trabajo de campo bajo estas cualidades considera la perspectiva comunicativa y la colaboración del visitante con ceguera como modelo de interpretación sensoperceptiva y su experiencia de visita, de recorrido y de evaluación. Su experiencia sensible del espacio, en este trabajo, fue la clave para detonar los insumos informativos que, junto con la antropología de los sentidos coadyuvaron en la prefiguración de sentido de las visitas narradas desde la no visualidad, donde el usuario participa en la generación, en la prueba y en las sugerencias para generar narrativas accesibles.

La forma ciega de sensopercepción no es una anomalía corporal; es una forma de percibir dentro de una cultura ciega. Las formas particulares de la contemplación, la autonomía y el silencio se vislumbraron como elementos para la dignificación de ese estilo propio de sentir y de percibir y surgen de ese recorrido realizado en campo, colocándose también como elementos constitutivos del ocio como derecho al disfrute enfocados a experiencias sensibles.

La importancia de esta etnografía sensorial fue contemplar el aspecto emotivo y experiencial del visitante, que subyace a la idea de museografías accesibles que, comúnmente, se enfocan en realizar adecuaciones de mobiliario o soportes para su uso sin profundizar realmente en las necesidades de los visitantes con ceguera. Estos elementos emotivos y experienciales también deben ser considerados previamente para la creación de un lenguaje museográfico accesible, elementos que muchas veces no son tomados en cuenta y los ajustes en los soportes tendientes a ser accesibles se crean o se modifican bajo la ausencia del aspecto humano que hará uso de ellos.

Es importante satisfacer las cualidades ergonómicas relevantes dentro de la relación de la persona con el objeto a un nivel físico, que busca la congruencia del diseño con el individuo en términos utilitarios, funcionales y comunicativos. Sin embargo, al retomar el giro sensorial desde la antropología y el diseño, se enfatiza la dimensión emocional y sensoperceptiva para conocer de fondo las necesidades e intereses desde el aspecto emocional de los visitantes con el fin de colocarlos en congruencia con un espacio de representación patrimonial accesible para la ceguera.

### **5.3.1 Cualidades del guion de visita narrada y de la cartografía táctil como herramientas de registro**

Las herramientas de registro que se idearon en la fase 1 surgieron gracias a la relación que se mantuvo con PcDVi desde la fase exploratoria donde se observaron y se mencionaron las diferentes necesidades para solventar las ausencias en la museografía y en su narrativa. La ausencia de tecnologías para la accesibilidad permitió también explorar con recursos mínimos los elementos que pudieran acompañar la visita de una manera accesible.

Esta ideación de herramientas que fueron los recursos de registro, que permitieron detonar los datos con relación a la forma ciega de sensopercepción posibilitaron la recolección de datos para el análisis etnográfico. Las especificaciones con relación a la cartografía táctil se concentran en el apartado *4.10.2 Características de las cartografías táctiles: herramientas de registro para*

*una autonomía de visita*, donde se menciona que fue un prototipo de alta fidelidad ya que fueron realizados bajo los parámetros de la Fundación ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) del manual de *Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual*.

Se realizaron el reporte, la descripción etnográfica y el análisis de este soporte en el apartado 4.13 *Eje 1. Análisis etnográfico sobre la cartografía táctil* de la fase 2, y se profundizará en los hallazgos más adelante en el apartado 5.4.1 *Eje 1. La cartografía táctil como herramienta de registro y soporte interpretativo para la habitabilidad autónoma en el espacio* dentro de este capítulo.

Este apartado se centra en las cualidades con las que se construyó la estructura de la narrativa del guion de visita para ser relatado durante el recorrido de la zona arqueológica. Los temas tratados para este guion se mencionan en el apartado 4.10.1 de la fase 2 que lleva por nombre *El guión de visita como herramienta de registro* del capítulo 4. Por lo que respecta a este guion, es importante destacar la estructura narrativa que fue considerada para su realización, la cual siguió un guion lógico, es decir, que la investigación documental del dossier museográfico permitió seguir una línea argumental estructurada y organizada en paquetes de información conectados entre sí.

El guion de visita narrada atendió elementos relacionados con otros sentidos, como hedores, olores y sonidos de la época prehispánica. La intención de colocar estos elementos narrativos tuvo como objetivo principal, estimular imágenes en los visitantes, siguiendo la teoría inmersiva de la narración en la cual se profundizará más adelante dentro del apartado 5.4.4 *Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita como herramienta de registro para el acceso a la información*.

Una zona arqueológica es un espacio que fue vivido, que tuvo un cotidiano, el cual es posible presentificar dentro de un circuito de interpretación para poder conocerlo. Por lo tanto, el guion buscó estimular la imaginación a través de la palabra que fue el único recurso con el que se contaba para comunicar y transmitir conocimiento sobre el mundo sensorial a través de metáforas sobre las sensaciones. La palabra como recurso es la habilidad de significar la realidad

dentro de un determinado contexto social y poder conocer los atributos sensoriales.

Para la construcción de este guion se hizo énfasis en la idea de contexto, es decir, la narrativa no puede ser separada del contexto en el que se desarrolla ya que es este el que contiene los códigos por medio de los cuales puede ser descifrado. La narración aquí, conjugada con el ámbito museográfico, es considerada una estructura discursiva que enuncia ese discurso para alguien en determinado momento y lugar. El relato, el cual en este caso fue emitido a través del lenguaje verbal como la habilidad de dotar de sentido, es el producto de esa narración y es un conjunto de elementos discursivos, cuyo significado es una historia.

Por lo tanto, la estructura narrativa se coloca en un circuito de interpretación, que tiene la finalidad de estimular la imaginación de los visitantes a través de la palabra para conocer e identificar las diferentes clases de atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales de los visitantes.

Para el tratamiento de la información contenida en el guion<sup>210</sup>, se consideraron temas generales de la zona arqueológica en la época prehispánica, al igual que la casa porfiriana y sus trabajos de conservación de parte del INAH para convertirse en museo de sitio en una etapa contemporánea. Estos temas contextualizan y dan sentido al espacio de visita (poblado de objetos, situaciones y personajes) con el que el visitante pueda establecer una relación.

Igualmente, se consideró investigar sobre elementos sensoriales atribuibles a cada sentido y que tuvieran relación con el contexto de la época prehispánica. Se hizo el tratamiento de los temas bajo los elementos sensoriales atribuibles a cada sentido:

- Con relación, a los atributos auditivos se consideraron temas relacionados con la danza, música, instrumentos, ritmos que mantienen connotaciones rituales y conexiones entre lo divino y lo

---

<sup>210</sup> Los temas considerados para la visita se mencionan en el apartado 4.10.1 *El guion de visita como herramienta de registro* de la fase 2 y es posible conocer cómo es que se llevaron a cabo dentro de las transcripciones en los anexos *Transcripción de audio del 12 y 19 de octubre* en los anexos de este trabajo.

humano a través de los sonidos rituales. Se sumaron también sonidos propios del entorno (sonidos ecológicos y naturales).

- Para los temas relacionados con los atributos táctiles, además de la exploración táctil de las piezas, se mencionaron cualidades de las texturas de los materiales. Con relación a los atributos táctiles naturales y presentes en el ambiente, se sumaron los movimientos, las temperaturas y las distintas texturas naturales.
- Para los atributos olfativos se hizo mención de minerales utilizados en rituales sagrados, perfumes, iconografías del olor u uso de esencias en prácticas religiosas.
- Para los atributos gustativos, nuevamente, se hizo referencia a plantas, alimentos, bebidas, que se producían en ese entorno (especialmente pulque). Del propio entorno natural, fue posible también sumar la degustación de frutas que se dan en ese mismo espacio, es decir, dentro de la vida orgánica del entorno.

Otro de los elementos importantes y que se sumaron dentro de la narrativa fueron los vocablos, que se consideraron como imágenes concepto, las cuales son recipientes de significados que se utilizaron para hablar sobre mitos, leyendas y otros elementos ausentes en el entorno. Estos fueron recursos narrativos que relatan historias alrededor del espacio y de los objetos dotándolos de sentido y potenciando la historia de vida de los mismos.



Elementos constitutivos del guion de visita narrada como herramienta de registro, aplicada en la fase 2. Elaboración propia.

#### 5.4 Ejes de análisis como prefiguradores de sentido de narrativas museográficas accesibles

El trabajo de campo bajo una aproximación estratégica dentro de un plano empírico donde las acciones realizadas, las cuales se mantienen en continua interrelación, permitieron ubicar constantes, que se agruparon en cuatro ejes de análisis para construir la prefiguración de esas narrativas accesibles. En los siguientes apartados se mencionarán las cualidades de cada uno de los ejes, así como de los hallazgos relacionados con la accesibilidad y con los elementos que constituyen la experiencia sensible dentro de la zona arqueológica y sus elementos de dignificación al visitante como derecho al ocio. Se mencionarán las cualidades relevantes que permitieron generar lenguajes accesibles y aquellos

que constituyen la dignificación de las personas en el derecho al ocio enfocadas a experiencias sensibles dentro de estos espacios de representación.

Como se ha mencionado, las herramientas creadas para el registro detonaron datos que fueron sistematizados y concentrados en cuatro ejes de análisis al ubicar las constantes en los datos para facilitar su descripción y su análisis con relación a la creación de narrativas museográficas accesibles y cómo es que pueden ser utilizadas para futuras exposiciones desde una estructura interpretativa coherente y accesible.

Esta aproximación estratégica es una opción necesaria para la planificación de futuras exposiciones que busquen, dentro de sus procesos la prefiguración, planificación y diseño museográfico y tomar en cuenta la forma ciega de sensopercepción y su experiencia sensible dentro de los espacios de representación.

Los cuatro ejes en los que se separó el análisis para la prefiguración de lenguajes museográficos accesibles dentro de las fases de la construcción de una exposición tradicional pretenden descentralizar la mirada como un sentido hegemónico de estos espacios para la prefiguración de exposiciones accesibles. A continuación se recordarán los ejes de análisis, posteriormente se mostrarán sus cualidades y generalidades como recursos que se deben considerar para la prefiguración de una planificación de narrativas museográficas accesibles.

Los ejes descritos dentro de la etnografía en el capítulo 4 de la fase 2:

<b>EJES DE ANÁLISIS</b>
<b>Eje 1. Análisis etnográfico sobre la cartografía táctil</b>
<b>Eje 2. Análisis etnográfico museografía y recursos expositivos</b>
<b>Eje 3. Análisis etnográfico sobre sentido y percepción</b>
<b>Eje 4. Análisis etnográfico, narrativa, relato e inmersión</b>

#### **5.4.1 Eje 1. La cartografía táctil como herramienta de registro y soporte interpretativo para la habitabilidad autónoma en el espacio**

Con relación a la cartografía táctil, como un soporte de representación y de interpretación del espacio a visitar, fungió como un marco de referencia del entorno físico que permite una autonomía e independencia con libre elección de desplazamientos durante la visita.

La importancia de la cartografía como elemento de representación y de interpretación espacial para la autonomía de visita es un soporte indispensable en los espacios de representación. Como herramienta de registro para el trabajo de campo, (por sus cualidades de prototipo de alta fidelidad) contempló los distintos grados de ceguera y baja visión que permitieron que los visitantes con sus particularidades sensoperceptivas comprendieran mentalmente el espacio desde lo táctil.

Este soporte de representación, como un marco de referencia del entorno físico, permitió una autonomía en el desplazamiento durante la visita y una independencia en los desplazamientos ya que el visitante adquiere un sentido del lugar, logrando que los visitantes tomen conciencia del entorno al adquirir información sobre un punto de partida, un sistema de orientación, que es un esquema de interpretación, que informa sobre las direcciones dentro del entorno físico.

Este soporte les brindó a los visitantes con ceguera elementos interpretativos para conocer a priori un espacio desconocido para ellos, es por lo tanto, un sistema de orientación y un esquema de interpretación, por lo que la construcción del espacio a partir de lo táctil hacia una cartografía mental conlleva a tener una referencia corporal como centro de orientación espacial previo a una visita dentro de un espacio que no se conoce. Existe el trayecto de una cartografía desde lo táctil y se coloca en una cartografía mental.

Por otro lado, a este soporte se sumaron elementos narrativos mientras era explorado por los visitantes con ceguera y baja visión con la finalidad de complejizar la imagen mental de las personas con relación al espacio.



Tenuemente, durante el relato se sumó información orientativa espaciotemporal en 3 ejes:

«Donde»: se mencionaron detalles narrativos con relación a la localización espacial de las personas y las cosas. Se sumaron instrucciones dentro de la narrativa que explicaron cómo dirigirse a un lugar. Para los referentes espaciales y para lograr complejizar a imagen mental de los visitantes, se hizo mención a los puntos cardinales, específicamente el poniente, (oeste) con el cual se conjugó el posicionamiento de las pirámides como punto de referencia, dado que siempre la parte frontal de estas están posicionadas hacia este punto cardinal. Esta es una característica de la cosmovisión mesoamericana en donde los asentamientos prehispánicos siempre se posicionan de manera frontal al poniente como rasgo ritual, ya que es el ocaso o donde se oculta el sol es el rumbo de los muertos. Igualmente, estas referencias estaban colocadas en las cartografías táctiles y permitieron también que el visitante se orientase al localizar los lugares y los puntos donde los visitantes estaban posicionados.

«Que»: ofrece características de los objetos y permiten identificar y reconocer lo que en él se encuentra. Un ejemplo de ello fue que se dieron medidas de los basamentos piramidales y el número de escalones, lo que implicó a una autonomía al subir las pirámides. Estos elementos orientativos permitían que las personas pudieran subir con un antecedente del número de escalones y medidas de los basamentos para conocer el rango de desplazamiento y sus límites.

«Cuando»: la narrativa enlazó el pasado y presente en una experiencia situada. Al estar narrando situaciones y personajes que no existen en el presente, se evoca un mundo textual, que se construye en la imaginación del visitante. Existe en este eje, un entrelazamiento de tiempos, una presentificación de un pasado que no es percibido, pero se vive a través del imaginario, es decir, una *transportación*, una metáfora desarrollada por los psicólogos Victor Nell y Richard Gerrig, en donde la transportación, en la teoría inmersiva de la narración, implica que el mundo textual se haga presente en el pensamiento, pensar en un objeto concreto que se encuentre en un tiempo y lugar distintos de nuestras coordenadas

espaciotemporales actuales, y un tipo de sensación más fuerte, en la que el «pensar» significa no sólo imaginarse el objeto, sino también el mundo que lo rodea e imaginarnos a nosotros mismos dentro de ese mundo en presencia del objeto<sup>211</sup>.

Todas estas instrucciones o adecuaciones de coordenadas, medidas y posicionamientos con relación a puntos cardinales fueron elementos imprescindibles para los contenidos en el relato, que deben acompañar una cartografía y que se conjugan en una cartografía táctil, mental y espacial. Son recursos de carácter orientativo, que permiten que se pueda prescindir de una ayuda o asistencia del personal del museo.

El visitante utiliza los elementos narrativos enunciados con la finalidad de dotar de sentido y de propiedades a los personajes, objetos y vivencias que se relatan durante la visita que se colocan en una geografía mental, que se convierte en la experiencia situada, que se conjuga con la acción narrativa conjugando dos espacios: un espacio que se vive, se siente y se percibe y el espacio mental, donde al poblarse de situaciones, personajes y vivencias, existe una orientación imaginativa a partir de la narrativa, que coloca paisajes cambiantes donde una historia recorre el espacio.

Por lo tanto, con relación a una accesibilidad, este soporte, junto con esos recursos orientativos dentro de la narrativa, permitió un acceso de tal forma que permitiera la legibilidad del espacio, colocándose en la imaginabilidad<sup>212</sup> una cartografía mental, que se concreta en la habitabilidad del espacio de manera autónoma y con libre elección.

---

<sup>211</sup> Cf. Laure Ryan. Marie. La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. p. 122.

<sup>212</sup> Los términos de legibilidad, imaginabilidad y habitabilidad están basados en los postulados de Kevin Lynch, y la experimentación de las imágenes mentales de la ciudad y cómo los habitantes generan vínculos que se sintetizan en el concepto de imagen. Con relación a la legibilidad, él hace uso del término en relación a los elementos de una ciudad para que sea legible a partir de sus puntos sobresalientes e identificables como lo puede ser un monumento o un edificio. La imaginabilidad implicaría para él, es la manera en que el habitante elabora imágenes del entorno que son identificables para sus trayectos. Sin embargo, el uso de estos términos aquí, se retoman con características desde la ceguera. Cf. Lynch, Kevin. La imagen de la ciudad. Gustavo Gili. Barcelona. 2015. pp. 203.



La cartografía como un soporte de interpretación, que permite autonomía e independencia en la visita complementada con recursos orientativos dentro de la narrativa. Elaboración propia.

#### 5.4.2 Eje 2. Museografía y recursos expositivos tradicionales: la descripción contextual en contraposición de la descripción verbal de las audioguías

En este eje, se tomaron en cuenta muchos puntos trabajados en la fase 1 con relación a la evaluación museográfica sobre la accesibilidad y la tradición expográfica tanto del Museo Nacional de Antropología como del eje paradigmático de la representación patrimonial del museo de sitio Eusebio Dávalos Hurtado y la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, donde se mencionó que las audioguías habían sido canceladas por cuestiones de presupuesto dentro de los espacios del INAH y no existen ya proveedores de este equipo para los museos *de sitio*.

Las audioguías fueron uno de los soportes tecnológicos más utilizados por que PcDVi con el fin de que puedan tener acceso a través de la descripción verbal contenida en ellos, la cual es una traducción de un sistema semiótico visual a uno

no visual, estrategia usualmente empleada para que la persona con ceguera acceda a piezas que comúnmente se contemplan con la mirada.

Dentro de este eje, considerando que este soporte fue cancelado por cuestiones presupuestales en los museos del INAH y, siendo el único elemento con el que las PcDVi tiene acceso a la representación museográfica, se hizo una reflexión crítica sobre la descripción verbal dentro de audioguías y por su ausencia se propuso una descripción contextual que subsanara esa ausencia de soportes tecnológicos accesibles.

La utilización de tecnologías para la accesibilidad es fundamental, pero es posible prescindir de ella o simplificar los recursos tecnológicos museográficos, que al estar ausentes en estos espacios, más allá de proponer tecnologías que subsanen esa inaccesibilidad, aquí se propone subsanar los obstáculos interpretativos a partir del lenguaje utilizado a través de una descripción contextual más allá de tender a utilizar una descripción verbal que, es el trabajo traductológico a palabras de una imagen o pieza expuesta. Se ubicó también que, la poca utilización de la descripción verbal de los espacios y objetos, así como la falta de audioguías, permitió la contemplación de los aspectos propios de ese entorno sin intermediarios tecnológicos y una libre interpretación puesta en diálogo de parte de los visitantes.

Las reflexiones críticas del uso de audioguías en espacios de representación patrimonial al aire libre implicó conocer que estos dispositivos no funcionan en espacios con entornos naturales, dado que, genera dependencia a la descripción desde la visualidad misma y es altamente descriptivista a partir de lenguajes especializados y sesgados a partir de un abuso de subjetividades en el discurso para describir.

La dependencia a estos dispositivos durante los recorridos mostró un recurso que genera un efecto de individuación y eliminan la contemplación de otros aspectos del entorno a partir de hacer uso de otros sentidos, por lo que el uso de audioguías en estos entornos naturales y de representación al aire libre debe ser utilizado tal vez no como un soporte portable. Es posible generar

elementos que no invadan el espacio y permitan que no exista esa dependencia constante a un aparato portable.

Para subsanar la ausencia de estos soportes y evitar las cualidades descriptivistas desde la visualidad dentro del tratamiento del guion de visita narrada se propuso la descripción contextual que fue utilizada en el relato durante la visita y detonó elementos importantes al no estar sometidos a un artefacto tecnológico ni a la visualidad.

Este tipo de descripción contextual que sumó elementos sobre los procesos históricos (el contexto social, ritual y político) sumaron información sobre lo que los visitantes exploraban sensorialmente y propició otro tipo de relaciones durante la visita.



La descripción contextual permite la socialización de saberes y la participación de los visitantes.

La primera relación relevante registrada, que permite la descripción contextual fue entre persona-persona. Esta relación intersubjetiva logró detonar el diálogo entre los visitantes, por lo que hubo una participación activa en la interpretación y socialización de saberes, donde se incorporaron más conocimientos a partir del contexto interpretativo de las personas, sumándose a los contextos de interpretación existentes en este espacio. La descripción contextual genera un diálogo entre el visitante y el mundo de significación alrededor de los objetos y el espacio, propiciando igualmente la duda y el asombro dentro de un espacio de representación.

Las características que fueron trabajadas para las descripción contextual dentro del relato funcionaron para lograr sumar información, que permitiera el conocimiento complejo del objeto para dotarlo de sentido global al sumarle elementos para conocerlo de manera intersemiótica, lo que implica que se realice una imagen mental en el visitante no solamente a partir de la traducción de las características de un objeto a palabras, sino de aumentar elementos de la historia de vida del objeto, al mencionar situaciones abstractas de su contexto histórico, social, ritual y político, además de características no tangibles más allá de la forma o de los materiales del objeto.

El relato de la descripción contextual, alejado de la descripción verbal desde lo visual, permite explorar con libertad el objeto, la combinación del tacto con el sonido y los olores propios del entorno y del relato que suman elementos para un mayor procesamiento cognitivo y facilita el acceso a la información, logrando que exista una experiencia activa con relación al patrimonio más allá de una contemplación pasiva y de sometimiento de la descripción verbal sobre el objeto.

Otra de las relaciones relevantes que se pudieron observar con el tratamiento de la descripción contextual de los objetos y del espacio fue la relación de la persona con el entorno, ya que la persona se enfrenta a cualidades propias del entorno natural, el cual tiene cualidades narrativas propias y permite un nivel de inmersión, que es un recurso alternativo ante el uso de tecnologías complejas.

Tomando en cuenta el nivel inmersivo que otorga el entorno natural, no es necesario colocar elementos o ambientaciones extras, sin embargo, es importante

detonar sonidos u olores de los elementos a los que se hace referencia en las narraciones dadas en la visita guiada con relación a lo que se expresaba sobre las ofrendas, sonidos y fragancias propios de la época prehispánica con relación a la ritualidad.

La falta de soportes accesibles permitió explorar también la importancia de respetar las cualidades del entorno natural, mismo que contiene elementos narrativos que permiten una inmersión, ya que el visitante se adentra a una mutua relación con él, relación que requiere un trabajo activo de interpretación y de imaginación ante lo que se le presenta mientras se desplaza, no es un visitante pasivo.

Si los soportes museográficos no contienen información apropiada y con un lenguaje accesible se vuelven elementos incoherentes y discapacitantes. Por lo que los contenidos de la visita narrada y el respeto a las características del entorno natural pueden ser utilizados a favor de una visita con ausencia de tecnologías que, entendiendo las actuales circunstancias del INAH, el sumar tecnologías, que por sus cualidades de actualización constantes y de mantenimiento, podrían no ser un recurso de accesibilidad al ser un problema que se suma a la institución que no tiene los recursos adecuados para dicha actualización y mantenimiento de soportes tecnológicos.

Este tipo de descripción contextual, dentro de una visita narrada se contrapone a las visitas guiadas tradicionales ya que estas últimas suelen centrarse en la explicación objetiva de los espacios y de los objetos a partir de la descripción verbal por su cualidad de traducción intersemiótica (la traducción de lo visual a la palabra) y son generadas con el desconocimiento de un público con discapacidad visual, por lo que no hay tampoco una capacitación del personal que funja como guía por lo que las descripciones son arduamente visualistas.

Por otro lado, la visita narrada bajo la descripción contextual, además de suplir la dependencia a la descripción verbal sometida a la visualidad, permite la socialización de saberes y logra descentralizar el discurso, no hay un autor experto emitiendo una estructura discursiva única, se crea una apropiación de la narrativa que entreteje experiencias propias y referentes de los visitantes con la

historia propia de ese espacio y se vuelca un relato dialógico. El diálogo que se crea en una visita narrada bajo esta descripción contextual que se propone, permite adentrarnos a los referentes de las personas sus necesidades, intereses y conocimientos con relación a lo narrado y conocer su contexto interpretativo que se conjuga con el contexto de interpretación brindado a través de la narrativa.

En estas visitas narradas bajo la descripción contextual, al hacer uso de la visita narrada a partir de la relación persona a persona, se logró una participación activa en la interpretación y su socialización por parte de los visitantes al estar todos reunidos en la escucha de la visita narrada, esto permitió la descripción de las piezas, la respuesta de preguntas por parte de los visitantes y el diálogo entre todos. Por lo que las cualidades objetivas o subjetivas de las descripciones deben rebasarse a partir de la socialización en la interpretación desde la visita narrada.

Con relación a la accesibilidad, la narrativa accesible a partir de la descripción contextual dentro de la narrativa concibe que los objetos y espacios arqueológicos no hablan por sí mismos, por lo que se colocan en un proceso de mediación, inferencia y de interpretación para dotarlo de sentido. La descripción contextual permite una experiencia situada activa del visitante, el cual se mantiene en relación con el entorno y en socialización constante con otros visitantes, sumando elementos para que el acceso a la información se lleve a cabo de manera satisfactoria.

### **5.4.3 Eje 3. La etnografía sensorial y la antropología de los sentidos como guías para conocer la forma ciega de senso percepción y las cualidades experienciales del derecho al ocio**

La perspectiva emergente de la antropología bajo el giro sensorial, junto con el diseño sensorial eliminan la distancia entre percepción y sensación, y tiene como premisa la idea de que las personas sienten y le asignan sentido a eso que sienten, los modos de conocer del cuerpo trascienden ese binomio al mencionar que la percepción es un proceso que implica recordar, reconocer, asociar y no sólo sentir, por lo tanto, la percepción implica tanto sensaciones como significados.



La tradición del diseño mantiene dos caminos principales: el ergonómico y el cognitivo, es decir, la congruencia del diseño y el individuo en niveles físicos, semióticos y retóricos en términos de funcionalidad, utilidad y comunicativos. Al retomar el giro sensorial, ambas disciplinas se conjugan para adentrarse a la dimensión afectiva y emocional, en este caso, entre los objetos, el espacio y el visitante a través de la etnografía sensorial con la finalidad de conocer el estilo propio de la ceguera sensorial de manera previa a la realización de soportes accesibles.

Esta aproximación permitió conocer los requerimientos e inclinaciones a satisfacer narrativamente para un mayor acceso a la información y al disfrute significativo emocional y afectivo a partir de la congruencia con sus capacidades y necesidades e inclinaciones derivadas de procesos sensoriales.

La conjunción de ambas disciplinas bajo el giro sensorial coloca en gran importancia al contexto donde se lleva a cabo el trabajo investigativo, ya que el proceso de registro de las formas sensoriales se da en un determinado espacio para poder ser analizadas, detectadas y registradas, las cuales deben tener una relación con un entorno definido en el que la persona está inmersa cuando vive dichas sensorialidades. Ambas disciplinas toman en cuenta la dimensión afectiva y emocional para ubicar las necesidades y preferencias, en este caso de la ceguera, para guiar el diseño de narrativas museográficas accesibles. Prefiguran lenguajes narrativos accesibles enfocados a generar experiencias sensoriales dentro de espacios arqueológicos.

Al explorar la ceguera como estilo propio de sensorialidad, se toman en cuenta los espacios abstractos difíciles de percibir bajo una etnografía clásica, por lo que, al retomar el método etnográfico sensorial, que mantiene la idea de que ninguna modalidad sensorial domina, pone atención en aquellos elementos que no necesariamente se expresan a partir de las palabras. La percepción participante tiene gran valor dado que reconoce que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia, significa el espacio y es una reconceptualización de una técnica fundamental en la antropología, contraponiéndose a la observación participante como práctica eminentemente visual y auditiva.

Esta forma de abordar el estilo propio de la ceguera permitió adentrarse a las cualidades de una experiencia sensible de visita, ubicar y registrar la relación del cuerpo y el entorno, así como a los espacios abstractos del disfrute sensible dentro de una visita tal como la contemplación y el silencio. El cuerpo se enfrenta a un entorno natural y responde a los cambios de ambiente, al cambio de temperatura, cambios de aromas, texturas de suelo, etc. a través de un intercambio de efectos entre los sentidos encaminados a una experiencia sensible.

Este abordaje permitió conocer que la información obtenida a través de la percepción y las sensaciones implica también aprender, interpretar, evaluar, decidir, hacer, recordar; por lo que proceso cognitivo integral, multidimensional y complejo. La ceguera es un esquema sensoperceptivo que utiliza los sentidos del tacto, olfato, auditivo y el gusto para tener, más que una experiencia estética siempre centrada en la visión, una experiencia sensible situada en un espacio de representación patrimonial.

La narrativa y los enlaces que realizaron los visitantes con experiencias personales también hace notorio que las cualidades de la visita narrada, por sí misma no aporta suficiente información a los sentidos y se complementa con ese trabajo imaginativo de los visitantes, que al conjugar referentes, recuerdos y experiencias personales con la narrativa del guion de visita narrada complementan los relatos en un intercambio activo de información.

Al analizar la ceguera durante una visita narrada y conocer su forma sensoperceptiva, entendiendo que se enfrenta a los paisajes sonoros, olfativos, sensaciones táctiles y sabores, permitió detonar y registrar los espacios abstractos subjetivos, los cuales son parte constitutiva de cualquier experiencia sensible y que encamina el disfrute del visitante.

Este proceso también detonó la importancia de las necesidades y las cualidades autotéticas del derecho al ocio, esa actividad personal que es de libre elección, es un fin en sí mismo y deviene en una sensación gratificante que repercute en el bienestar de la personas y que compete a su autorrealización como derecho individual y se manifiesta en la dignificación de la persona a través de ese goce sensible en experiencia de visita, estos espacios subjetivos como

parte del disfrute, son indispensables de trabajar en cualquier prefiguración de narrativas museográficas.

Con relación a los espacios subjetivos como parte del disfrute, se encuentra el silencio y la contemplación como espacios individuales y abstractos, que son actos de libertad fundamentales para la autorrealización y bienestar personal que constituyen el derecho al ocio. La narración generada para la visita como herramienta para el registro de las cualidades sensoperceptivas permitió reflexionar sobre la importancia del silencio y la contemplación como espacios subjetivos y actos de libertad, además del disfrute al ocio, que son experiencias sensibles.

Dentro de una experiencia sensible, el silencio y la contemplación del visitante, existe la oportunidad de dejarse afectar por los paisajes olfativos y sonoros del entorno, que permite experiencias sensibles en un acto inmersivo dentro el ocio como una actividad autotélica. Se le otorga un papel relevante para el derecho al ocio, el acto de contemplación como el silencio, que son parte del ocio y son actos cognitivos que son pausas, tiempos del detenimiento y de la demora para la adquisición de nuevas informaciones del entorno y un proceso reflexivo sobre lo que el espacio otorga a los sentidos del visitante y, que son parte constitutiva de una experiencia de visita accesible, libre y autónoma.<sup>213</sup>

La importancia del silencio es que este nunca deja de comunicar, tiene un sentido que permite el acceso a otro tipo de conocimiento. El silencio se concibe, en un espacio de representación, como detonante de un acto introspectivo del visitante silente que lo invita a la contemplación. El silencio del entorno no existe, el entorno con sus sonidos, sus paisajes sonoros, olfativos invaden al visitante para que acceda a sus sentidos y reflexión como parte de su bienestar y disfrute. Los recursos museográficos para este acto de contemplación están dotados por el propio entorno, por lo que se puede prescindir de tecnologías y otorgarle el poder narrativo al propio espacio.

---

<sup>213</sup> Fernández y Díaz, Rodolfo Maximino. *Fenomenología del silencio: La apertura a un lenguaje sin palabras*. En García Aguilar, María del Carmen y Herrera Martínez, Alberto Isaac (Coords.) *Esencia y sentido del silencio. Diálogos Filosóficos en la frontera de las palabras*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México. 2015. P. 30.

### EJE 3. ANÁLISIS ETNOGRÁFICO SOBRE SENTIDO Y PERCEPCIÓN DESDE LA CEGUERA Y BAJA VISIÓN



**HALLAZGOS SOBRE DERECHO AL OCIO**

Explorar la forma ciega de senso percepción, dentro de un contexto de visita, implicó conocer los elementos que conforman una experiencia sensible dentro de espacios patrimoniales como parte fundamental para la dignificación de la persona. Esto conllevó a reflexionar sobre tres elementos que fueron ubicados y constituyen el derecho al ocio: se logró libre elección, es un fin en sí mismo y deviene en una sensación gratificante.

Explorar la forma ciega de senso percepción, dentro de un contexto de visita, implicó conocer los elementos que conforman una experiencia sensible dentro de espacios patrimoniales como parte fundamental para la dignificación de la persona. Esto conllevó a reflexionar sobre tres elementos, que fueron ubicados y constituyen el derecho al ocio: se logró libre elección que es un fin en sí mismo y deviene en una sensación gratificante.

#### **5.4.4 Eje 4. Eje 4. Análisis etnográfico sobre la narrativa y el relato del guion de visita como herramienta de registro para el acceso a la información**

Para la construcción del guion de visita narrada y su estructura discursiva se siguió la teoría inmersiva de la narración de la narratóloga Marie Laure Ryan quien sostiene que una narración inmersiva debe crear un espacio (poblado de objetos, situaciones y personajes) con el cual el visitante pueda establecer una relación. Por lo tanto, debe construir un escenario de acción narrativa, que es el entorno que surge del relato.

El medio con el que se transmitió el relato, para colocarlo en un circuito de interpretación, el cual surge de la estructura discursiva de la narrativa que a su vez surge del contexto que dota de códigos para que el relato sea interpretado, fue a través de la palabra. El lenguaje a través de la palabra estimuló el trabajo imaginativo del visitante en una experiencia situada dentro de una zona arqueológica, experiencia que fue guiada y que buscó la creación de imágenes en los visitantes. Esto es un punto relevante dado que, el lenguaje a través de la palabra es la habilidad de dotar de sentido la realidad; sin embargo, este no aporta por sí mismo nada a los sentidos, pero rebasa sus límites ya que estimula el trabajo imaginativo de los visitantes para fabricar datos sensoriales<sup>214</sup>.

El lenguaje narrativo emitido de manera verbal es el medio con el cual presentifica la ausencia en un espacio, es decir, evoca la idea de objetos, situaciones, vivencias y contextos temporal o espacialmente distantes reconstruyendo el contexto, el ambiente y el ámbito societal de un pasado, que fue vivido en este espacio.

El conjugar dos tipos de espacio, por un lado, un espacio que es vivido y donde el visitante se sitúa, el cual siente y se percibe sensorialmente, se le suman elementos narrativos para que el visitante relacione su proceso imaginativo con situaciones, vivencias y personajes ausentes en la realidad. Ambos espacios, uno imaginativo y otro situado, permiten una inmersión dentro de un escenario de acción narrativa.

---

<sup>214</sup> Cf. Laure Ryan. Marie. La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. pp. 456.

La inmersión lograda en la narración es a partir de conjugar el relato con la experiencia situada e imaginativa, que permiten la experiencia sensible la cual adquiere una realidad autónoma, independiente del lenguaje poblada de elementos subjetivos imaginativos de los visitantes. La narrativa, pensada en dos espacios, permite la inmersión, que se encuentra en activa relación con el espacio vivido y con el espacio situado en actuación con los imaginativos del visitante.

Para este guion de visita, la narrativa se da en un espacio que tuvo vivencias y se ofrecen estas a través del relato para que el visitante se sumerja en su mundo interpretativo que contiene un espacio donde existen objetos con historia, individuos, un entorno que, en su totalidad es un espacio de actividad inteligible para los visitantes.

La idea de inmersión dentro de un escenario de acción narrativa implica que el visitante significa el espacio y sus contenidos a través de su imaginación que son elementos independientes del lenguaje narrativo y que permiten una libertad de interpretación ante lo enunciado por el relato. Si bien el visitante utiliza lo enunciado como guía, la imagen completa de la interpretación y depende del visitante, pero es apoyado por la información, que se le proporciona a través del relato.

Ryan menciona que, a diferencia de las imágenes visuales, que transportan al espectador de manera instantánea dentro del espacio visual que:

*...el lenguaje sólo puede acercarnos de manera gradual al mundo textual. Puesto que se trata de un medio temporal, tiene que revelar los detalles de su geografía uno tras otro, presentándola poco a poco a la mente del lector. Además, a diferencia de las imágenes, el lenguaje es el medio de la ausencia. Normalmente no crea una ilusión de presencia para los sentidos en cuanto método de representación, como hacen los medios visuales, sino que evoca la idea de objetos temporal o espacialmente distantes.*<sup>215</sup>

La investigación documental realizada para el dossier museográfico y el guion de vista narrada fue utilizada como una herramienta de registro de las cualidades sensorperceptivas de la ceguera que, de la mano con la cartografía, permitió

---

• <sup>215</sup> *Ibíd.*, p. 153.

detonar, conocer y analizar la información concentrada en los ejes de análisis 2 y 3 antes mencionados. Se reflexiona sobre la importancia de generar lenguajes accesibles y comprensibles, ya que además de ser espacios de representación patrimonial, son espacios discursivos y su lenguaje debe invitar a la detonación de referentes propios de los visitantes.



Se siguió la teoría inmersiva de la narración de la narratóloga Marie Laure Ryan, quien menciona que una narración para que sea inmersiva, se debe crear un espacio (poblado de objetos, situaciones y personajes) con el que el visitante pueda establecer una relación. En otras palabras, debe de construir el escenario de una acción narrativa.

El tratamiento del guion de vista narrada, como herramienta de registro en campo, que se desprende de la investigación documental del sitio arqueológico concentrada en el dossier museográfico, contempla también los criterios planteados en los apartados *3.2 La exposición en los museos de sitio y zonas arqueológicas como herramienta de sensibilización al patrimonio arqueológico y a los valores socioculturales* y en el *3.2.1 La puesta en valor del patrimonio a partir de una narrativa, interpretación y presentación*, donde se menciona que el patrimonio arqueológico contiene valores históricos, culturales, sociales y económicos que para su preservación y puesta en valor implicaría colocarlo en un circuito de valorización y de interpretación, circuitos que conlleva no únicamente a la investigación, conservación, interpretación, sino también a una difusión y divulgación, que conlleve su acceso a la contemplación y al disfrute.

Según Víctor Manuel López, citado en estos apartados a través de su *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*, para la puesta en valor del patrimonio dentro de un circuito interpretativo, se debe contemplar qué mensaje es el que se quiere transmitir y el discurso que se mantendrá respecto a este mensaje. Sin embargo, aquí se destaca que se valoró previamente el tipo de público al que iría dirigido para crear una infraestructura interpretativa adecuada e idear los medios con los que se dio a conocer dicho mensaje.

La investigación documental para el guion de vista narrada contempla las seis características mencionadas por el autor para colocar el valor patrimonial en un circuito de interpretación atendiendo que:

- *Debe ser atractivo, es decir, capaz de atraer la atención del público.*
- *Debe ser comprensible, es decir, tiene que implicar un entendimiento conceptual por parte del público. A mayor entendimiento por parte del público, mayor interés y curiosidad y, por tanto, mayor disfrute y aprendizaje.*
- *Debe ser relevante al ego, es decir, debe tener algún tipo de conexión con la experiencia cotidiana del público.*
- *Tiene que estar sustentado en el rigor científico, es decir, en la veracidad y transparencia de la información que se trasmite.*



- *Tiene que desarrollarse en torno a un guion lógico, es decir, a una línea argumental estructurada. Esta línea argumental debe estar organizada en paquetes de información perfectamente conectados entre sí.*
- *Tiene que estar basado en una idea central o tema interpretativo. Esta idea central debe quedar plasmada de manera clara a través de la elaboración de una oración-tema compuesta por sujeto, verbo, predicado, que a modo de titular de periódico pueda ser fácilmente recordada por el público<sup>216</sup>.*

La guía de visita narrada contempla lo que López llama *reconstrucción divulgativa*, la cual implica la interpretación y presentación de manera amable y que trabaja en reproducir la vida del pasado en ese espacio arqueológico y así hacer una reconstrucción divulgativa contextual, ambiental y social. Un espacio patrimonial nunca puede estar desprovisto de una trayectoria histórica, que es un conjunto de hechos que lo constituyen y lo dotan de sentido cuando se le da características, que conforman su contexto. La narrativa apeló en construir, a partir del contexto propio del espacio, un tiempo pasado para el desarrollo del relato donde se debió ubicarlo espacial y temporalmente.

La construcción de la narración generada, para la visita, atendió que este espacio patrimonial contiene códigos culturales, que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos inteligibles a partir de activar un discurso que dé sentido a esos códigos propios de un espacio de representación determinado.

La visita narrada a través de una descripción contextual, centrada en visitantes con ceguera implicó que, el visitante se guíe a partir de lo enunciado, por la narrativa y para lograr una inmersión se requiere de ese trabajo imaginativo activo del visitante. Se destaca que las cualidades de la vista narrada por sí misma no aporta suficiente información a los sentidos y se complementa por el trabajo imaginativo de los visitantes con relación a la subjetividad de atributos y referencias que de ellos devienen para crear datos sensoriales, por lo tanto, es un visitante activo.

Igualmente, la narrativa apoyó a la cartografía incrustando elementos orientativos para crear una geografía mental para ubicar al visitante y mostrarle el espacio, el cual va a habitar en la visita. Dotar de elementos orientativos como instrucciones

---

<sup>216</sup> *Ibíd.*, p. 40.

de desplazamiento, coordenadas, medidas de los basamentos piramidales y sus posicionamientos con relación a puntos cardinales, fueron elementos imprescindibles que deben acompañar una cartografía mental, ese escenario de acción narrativa el cual se conjuga en una cartografía táctil, mental y espacial.

La narrativa trabajada de esta forma permite poner en relación un relato con su contexto y su historia, se utiliza la palabra dentro de la narrativa del relato para comunicar elementos del patrimonio que son inmateriales, abstractos o imaginarios debido a que la zona arqueológica se encuentra vacía de elementos narrativos sobre el pasado prehispánico, el estímulo de la imaginación a través de la palabra dentro de la narrativa implica comunicar manifestaciones inmateriales

La narración por ende permite conocer la inmaterialidad del espacio arqueológico, avivando el pensamiento, y contiene elementos ausentes, que detonan la imaginación para producir y reconstruir el sentido de este espacio de representación patrimonial. La narrativa fue un texto que se interpretó por la escucha, está dotado de un contexto donde deviene un contenido, que permite que el oyente interprete y dote de sentido para permitir el entendimiento para la construcción de conocimiento.

Por otro lado, la visita narrada trabajada bajo estos postulados detonó la importancia de la escucha y del habla como elemento de socialización en un espacio de representación, y cómo a través de la palabra y la escucha permiten la participación y la socialización. La colaboración y enriquecimiento de conocimiento además de una socialización, indispensable también en este tipo de espacios, permitió enriquecer la visita con las intervenciones de los visitantes.

El lenguaje desde la palabra es un hecho social y es un elemento necesario para la ceguera ya que la escucha es un sentido primordial para estos visitantes. La importancia del habla, de la escucha y la voz, para anunciarse ante la persona con ceguera, se hace notoria cada que se descentraliza la narrativa. La escucha, aquí, es relevante porque se entromete como un elemento de comunicación como rasgo de lo colectivo. La palabra es indispensable en una visita, que requiere de restarle importancia a la mirada y fortalecer la importancia de otros sentidos.

El lenguaje accesible, colocado dentro de una estructura discursiva, es indispensable en una visita, que necesita restarle importancia a la mirada y fortalecer la importancia de otros sentidos. La voz desde la palabra es un elemento necesario para la ceguera ya que la escucha es un sentido primordial para los visitantes.

Con relación a la accesibilidad narrativa, existió una libre interpretación. Este guion de visita bajo la teoría inmersiva de la narración requirió de idear un tratamiento para un lenguaje narrativo accesible, previo a la ideación de soportes accesibles, que muchas ocasiones no son interpretados adecuadamente. El acceso a la información, en su sentido más amplio, es el acceso al conocimiento.

### **5.5 Fases de una planificación de diseño de exposiciones tradicionales centradas en un público aparentemente universal**

Esta aproximación estratégica, analizada y presentada en este trabajo, se concibe como una serie de acciones, que se encuentran en correlación y que se desprenden de un plano empírico. Al no considerar la existencia de un público universal, este es un trabajo que particulariza a través de un entramado de decisiones, las cuales se fueron tomando de las cualidades sensoperceptivas de la ceguera y, a partir de los datos del estilo sensoperceptivo ciego para generar narrativas accesibles, que también tienen el potencial de acompañar las planeaciones de las fases tradicionales de los procesos museológicos y museográficos, que, en la mayoría de los casos, desconocen las necesidades e inclinaciones afectivas, emocionales y sensoperceptivas de un público con discapacidad visual.

Es importante construir estructuras discursivas museográficas coherentes a esas necesidades, siendo el visitante el elemento principal para generarlas, y alejarnos de los estudios del público de la museografía contemporánea, que evalúan los éxitos de las exposiciones, no a partir de sus estructuras narrativas y las cualidades de los circuitos de interpretación generados, sino a partir del número de visitantes que asisten a las exposiciones, siendo la cantidad de

visitantes un número del cual se desprende el éxito de la exposición. La evaluación del visitante no debe ser un dato estadístico.

La idea de narrativa accesible museográfica es concebida aquí como una estrategia de reconstrucción de la experiencia de visita, a partir de la comunicación o del discurso museográficos en un contexto, que determina lo enunciando y determina el significado, en este caso, la zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitla y su museo de sitio.

El proceso de abordaje de cada una de las fases de este proyecto permiten adentrarnos en las necesidades de las PcDVi, que deben formar parte de un campo de investigación dentro de la planificación de una exposición. Un elemento indispensable para la planificación y diseño de una exposición es el conocimiento del público. El diseño de exposiciones, como un medio de comunicación, exige la configuración de un discurso, que permita la interpretación libre de parte de los visitantes, los medios para contarlo y los objetivos de los que se sirve.

Este andamiaje estratégico permite prefigurar el sentido de una exposición o de un espacio museográfico accesible en un lenguaje no visual y generar una planificación de una exposición o de espacios de representación accesibles descentralizados de la mirada.

Para comprender la configuración de una planeación y diseño expositivo desde la tradición ocularcentrista, es necesario conocer las fases de un proyecto y desarrollo expositivo tradicional, el cual, con esta propuesta, se busca complementar para que se gesten proyectos expositivos, que no mantengan una discriminación silente y habitual por el desconocimiento que no toma en cuenta otras formas de vivir estos espacios. Toda institución museística debería contemplar la accesibilidad en sus planes museológicos y museográficos, a partir del conocimiento de las necesidades e intereses de su público. Todo proyecto de una exposición desde la tradición museológica y museográfica comprende:

*[...] un proceso complejo y ordenado de acciones y secuencias simultáneas en las que intervienen profesionales de diversas disciplinas [...]*

*Aunque las fases de diseño reciben distintos nombres, según los autores; sin embargo, los contenidos son, en esencia, los mismos pudiendo reducirse a tres las etapas fundamentales:*

- **Fase de planificación y diseño preliminar.** Es el estadio donde se definen los objetivos de la exposición que deben estar en consonancia con los propios del museo o galería. Resulta imprescindible que el diseñador comprenda las formas de operar de la institución, así como las expectativas del público. Esta fase termina con el programa escrito de la exposición.

En esta fase se forman las ideas generales, las cuales deben ser, ante todo, factibles tanto desde el punto de vista conceptual como desde el acceso y la utilización de los medios físicos.

Quizás sea esta primera fase la más difícil de todas, ya que se proponen muchas preguntas en relación con la exposición, con su importancia y acerca del enfoque, carácter (tipo de exposición) y la secuencia de contenidos y tareas. **En el planteamiento de todos estos aspectos hay que tener en cuenta las aspiraciones y necesidades del público: muchos proyectos incluyen métodos de evaluación del público antes de empezar el diseño<sup>217</sup>; éstos probablemente tengan un mayor éxito a la hora de comunicar con el visitante.**

Es necesario recalcar que la exposición es comunicación, y que en este primer estadio deben tenerse claros cuáles son los mejores métodos para lograrla, algo que no implica métodos expositivos sofisticados, sino un plan razonado. Una vez resueltas estas cuestiones generales se ha de proceder a preparar el programa expositivo, esta fase de diseño preliminar generalmente se divide en dos partes: en la primera, es esencial establecer los objetivos de la exposición, los cuales van a ser los que guíen todo el proceso; también aquí se van a identificar los elementos que deben ser incorporados a la exposición tales como objetos, programas especiales, catálogos y textos que se van a producir, etc. La segunda parte tiene como enfoque la institución en el cual la exposición va a tomar forma, el estudio de sus posibilidades, recursos y aprovechamiento de estos.

Después de que ha sido preparado el programa de la exposición, llega el momento de revisar y aprobar el proyecto, a lo que seguirá la discusión del presupuesto de que se dispone, el calendario y las fechas terminación de las distintas fases.

La investigación es fundamental en esta fase y en todo el proceso de exposición. Esta implica la recogida de información sobre los objetos a exponer, los materiales disponibles, las condiciones ambientales dentro del museo o galería, los programas educativos, los textos y las cartelas, etc. Después de recoger toda la información y revisar los objetivos es posible hacer un esquema general del diseño de la exposición con las diversas partes interrelacionadas, jugando con distintas variaciones. El espacio debe definirse junto con las áreas temáticas y en este esquema preliminar se van a ver las ventajas y desventajas de las distintas configuraciones del espacio. Las ideas y conceptos se presentan generalmente de forma secuencial, pasando de lo general a lo específico.

- **Fase de diseño esquemático.** En esta fase se producen otros nuevos elementos del diseño, en los que se incluyen más niveles de información. El espacio de cada zona se estudia más detalladamente para determinar la colocación de los objetos y si ésta es la más adecuada en relación con el

---

<sup>217</sup> Las negritas son mías

contenido y con el control del tráfico. Es importante hacer varios estudios de diseño para decidir de acuerdo [con] nuestros objetivos el mejor o la combinación de los mejores. Deben estudiarse las diversas opciones y ofrecer alternativas, presentando la información una variedad de niveles acorde con los distintos tipos de público. Entonces cuando se aprueba el diseño final, que será la base sobre la que se decidirá la construcción de los elementos de división del espacio y el soporte de los objetos, así como el emplazamiento de sistemas audiovisuales. Se decidirá también el número de planos necesarios y, si conviene, se construirá una maqueta.

- **Fase de diseño final.** Para la mayoría de los diseñadores es ésta la fase más interesante, que en ella se produce la parte más extensa del creativo. Su propósito es el de transformar las ideas, generalmente abstractas, de las fases anteriores a conceptos tangibles. Se construirá una maqueta o se creará una representación en 3D utilizando programas de diseño por ordenador, si así se cree necesario, que se utilizará para facilitar la transición del plano bidimensional al tridimensional. La maqueta o las imágenes en 3D resultan muy útiles al equipo diseño, pero también a los conservadores, educadores, etc., ya que mostrarán los posibles fallos del diseño y, consiguientemente, ayudarán a subsanarlos. Dependiendo de la complejidad del diseño, podrán construirse prototipos a tamaño real de ciertas partes del proyecto, con objeto de ser evaluados.

*Por último, en esta fase se decidirá la colocación exacta de los objetos, se seleccionarán los colores y los materiales de fabricación y exposición, se diseñarán los formatos de los textos y gráficos, se configurará el espacio en su forma final, y se producirán los planos finales junto con la última aprobación al proyecto. Otros elementos pertenecientes a la exposición, tales como programas educativos o promocionales, se diseñarán también en esta fase.*

*Las otras cinco fases que seguirán al proceso de planificación hasta completar el proceso de la exposición son: las de producción, construcción, instalación, montaje y, finalmente, la de evaluación.<sup>218</sup>*

Los estudios de público en los museos y la evaluación de las exposiciones se realizan, la mayoría de las veces, durante la exposición con la finalidad de conocer el impacto que está teniendo con los visitantes en niveles de recepción, de interpretación y de aceptación, y a partir de los resultados, mejorar las exposiciones futuras; sin embargo, las evaluaciones y estudios de público no profundizan en las necesidades del visitante, además de estar centradas únicamente en un público ideal y mayoritariamente visual.

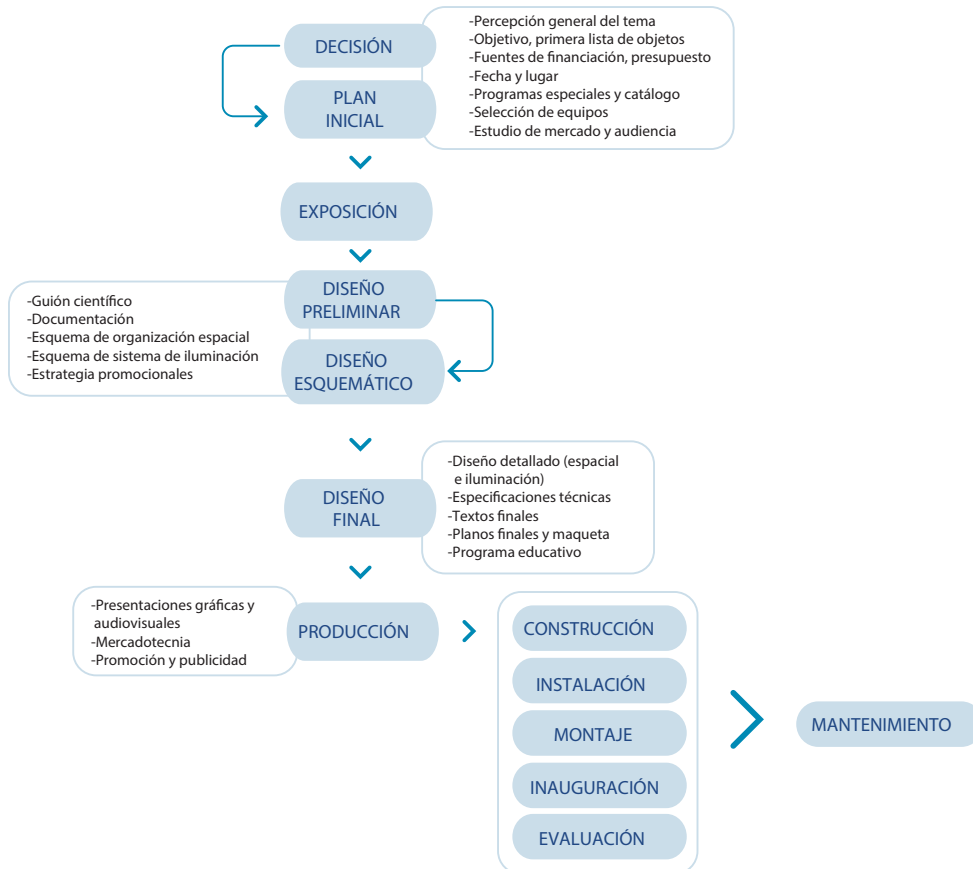
---

<sup>218</sup> Alonso Fernández, Luis y García Fernández Isabel. Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje. Alianza forma. Madrid. 2012. p.p. 80-85

En las fases, mencionadas anteriormente, sobre el proceso de planificación y diseño tradicional de la museografía, solo se contempla el estudio del visitante para el éxito de la exposición en la primera **fase de planificación y diseño preliminar**. Aquí radica una de las importancias de conocer las necesidades de un público con ceguera, público que no está en el ideal del visitante para el museo por desconocerlo, así que adentrarnos a sus características sensorceptivas implica contemplar *a priori* lo que se requiere en una exposición accesible para la ceguera y donde la conjunción de disciplinas como el diseño y la antropología se entrometen como prefiguradores de la planificación de soluciones museológicas y museográficas, que deben contemplarse en cada una de las fases antes citadas, con la finalidad de la materialización de esa prefiguración y lograr su habitabilidad.

Gracias a la unión de estas disciplinas (el diseño y la antropología) junto con la formulación de herramientas, al estudiar un público y su carácter lingüístico se realiza un enfoque hacia una práctica problematizada y razonada para solucionar los elementos de la accesibilidad en estos espacios y evitar que se continúe con discriminaciones silentes. La propuesta de este acercamiento estratégico para conocer otro tipo de público y sus experiencias sensibles es entender que es un derecho el acceder a los contenidos de un museo y este debe tener una postura con relación a la discapacidad, además de conocer previamente y en colaboración, las necesidades interpretativas de las personas para evitar que existan improvisaciones en la generación de soportes, que se solventan muchas veces con soportes específicos, es decir, soportes que se colocan de manera segmentada en un espacio de representación que no integran, sino que separan al público. Tal es el caso de altos relieves o de cedulario en braille que, muchas veces, se colocan como elementos aislados y descontextualizados del discurso museográfico.

## PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE EXPOSICIONES



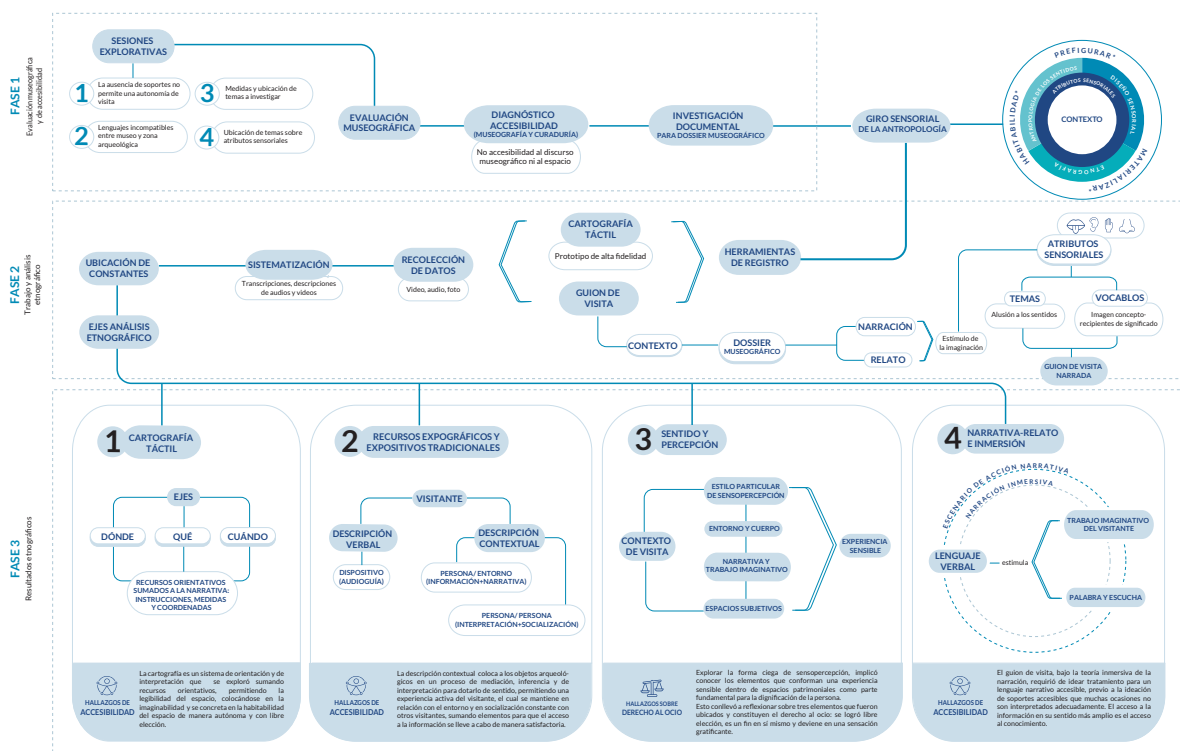
Fases de planificación de exposiciones tradicionales, basado en el diagrama de Alonso Fernández, Luis y García Fernández Isabel.

La intención de este trabajo de campo, de sus resultados y hallazgos, trabajados desde herramientas, que permiten profundizar en una forma ciega de sensorpercepción, contempla una forma de hacer previa a la planificación y el diseño de exposiciones, además, de permitir generar las condiciones expográficas, que al conocer necesidades desde la colaboración con un público con ceguera, permite descentralizar la hegemonía de la mirada que dicta el quehacer de la tradición museológica con relación a la planificación y realización



de los proyectos expositivos, además permite evitar improvisaciones en la ideación de soportes museográficos, que suelen ser paternalistas o asistencialistas sin contemplar la experiencia sensible desde la ceguera.

La colaboración del público con discapacidad es siempre indispensable para la ejecución y evaluación satisfactoria de los proyectos expográficos. A continuación, se muestra un diagrama que ilustran el proceso de prefiguración de una museografía accesible y sintetizan toda la aproximación estratégica y los hallazgos de este trabajo de campo. A partir de las fases presentadas en el capítulo 4, se busca solventar las ausencias de conocer un público con discapacidad visual y complementar las fases tradicionales de la creación museística, que tienen como finalidad reflexionar sobre el quehacer de la museología y la museografía contemporánea sobre su responsabilidad social y el papel de la institución museística y patrimonial, así como su accionar en relación con la discapacidad.



Estrategia para la prefiguración de narrativas museográficas accesibles para la ceguera. Fases de previas a la planificación de exposiciones tradicionales. Elaboración propia.

Los espacios de representación siempre planifican y desarrollan los diseños expositivos desde la visualidad sin problematizar y buscar soluciones para otros tipos de estilos sensorceptivos, así que los recursos museográficos y la presentación patrimonial, en estos espacios, alejan el patrimonio del visitante con discapacidad, no sólo de manera física, sino discursiva. A partir, del esquema de evaluación museográfica y de accesibilidad de la fase 1 se buscó demostrar que el quehacer de la museografía tradicional de estos espacios de presentación patrimonial era estático, privilegiando la información sin relacionarla con su contexto, no existe tampoco una accesibilidad al discurso museológico.

Por lo tanto, el trabajo colaborativo y el llamado a la museología accesible para el disfrute y ocio de todas las personas es un derecho y fortalece la imagen de calidad de las instituciones y refuerza su valoración social, pero para ello es imprescindible un trabajo colaborativo. Para lograr una apropiación de los proyectos museísticos que no estén desapegados de los intereses y necesidades de las personas.

El enfoque de derechos humanos que guía este trabajo buscó centrarse en la dignificación de las personas que, al basarse en este enfoque, se debe concebir que no existen derechos absolutos ni independientes, así que deben mantener una interrelación para que sean efectivos. Si no hay derecho a la accesibilidad, se cuartea el derecho a la cultura y por ende el derecho al ocio. La importancia de mantener el enfoque de derechos humanos y, específicamente, siguiendo como eje la *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*, radica en su especificidad con relación a estos sectores sociales, así el trabajo se realiza con pleno respeto a la persona, a su independencia, autonomía, y su participación en los proyectos museísticos.

La frase *Nada sobre nosotros sin nosotros* es de gran relevancia en este trabajo, el modelo de derechos humanos, perspectiva en la cual los problemas de la discapacidad vienen a ser problemas de derechos, se desprende del modelo social, que abarca las epistemologías y teorías sobre la discapacidad, las cuales conciben al entorno sociocultura discapacitante. Es aquí donde la discapacidad, al ser reflexionada por las PcDVi, se convierte en un movimiento político, dentro del

cual se problematiza y se alarma sobre las condiciones de discriminación, que les atraviesan estos grupos sociales.

Por lo tanto, el diseño y la antropología bajo el trabajo colaborativo implica la participación de las PcDVi en los proyectos para el diseño de exposiciones, que permite proyectar equipamientos de accesibilidad coherentes con las necesidades e intereses de las personas en las ofertas de una institución. La colaboración vislumbra las oportunidades de la co-creación que, a partir del involucramiento de las personas beneficiadas en el proceso de creación, implica la evaluación continua del proceso, evitando una evaluación *a posteriori* de los resultados, ejecutándose con menos probabilidad de modificaciones al implementarse.

Dentro del diseño del discurso museológico y su ejecución a un nivel museográfico, el conocimiento de la forma ciega de sensopercepción resulta fundamental para el establecimiento de parámetros, que permitan construir un diseño museográfico incluyente en una zona arqueológica, que abra paso a una puesta en valor de un patrimonio, a partir de un proceso co-creativo para la generación de nuevas herramientas, métodos y nuevos lenguajes, que permitan desarrollar un mayor sentido de pertenencia al patrimonio, al mismo tiempo, se persigue la difusión y divulgación de un patrimonio, el cual le pertenece a un público que ha sido alejado de este y ,que por las calidades sociales del presente, requiere también de resignificarse, no desde la autoreferencia institucional, sino desde la sociedad que hace uso de él.

Subsanar el problema de la no accesibilidad, habitual en estos espacios, es abogar por el derecho a la accesibilidad como derecho llave para un derecho al ocio y al disfrute, que implica la participación en todos los ámbitos socioculturales. Dentro del artículo 30 sobre la Participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad consagra que

*... el derecho de estas personas al ocio al reconocer su derecho a participar en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte. La Convención regula de forma separada, por un lado, la participación en la vida cultural, y por otro, el*

*deporte, las actividades recreativas y el esparcimiento, incluyendo entre estos conceptos las actividades turísticas*<sup>219</sup>.

Por lo tanto, el ocio, como se mencionó en el capítulo 3, no debe ser un privilegio de grupos sociales, es un derecho de todo ser humano y repercute en su formación continua y permanente orientada al crecimiento cultural.

Los principios generales de la convención llevan a que la persona pueda decidir plenamente sobre su vida, sin sufrir exclusiones y eliminar características, que traigan desventajas en su realización, garantizando su cualidad como miembro de la sociedad, respetando su dignidad inherente, su autonomía individual y su independencia, así como la no discriminación, su participación e inclusión plenas y efectivas en la sociedad. La convención, por tanto, busca el respeto por la diferencia y la aceptación de las PcD como parte de la diversidad y la condición humanas, la igualdad y la accesibilidad.

El artículo 9 sobre la Accesibilidad, al ser derecho llave y que por lo mismo adquiere gran relevancia en este trabajo, conlleva a la ejecución de otros derechos, se centra en la identificación y eliminación de obstáculos y barreras para vivir en forma independiente y participar plenamente en todos los aspectos de la vida, en igualdad de condiciones con las demás, al entorno físico y sociocultural.

La no accesibilidad, como discriminación habitual, no se concibe como una acción intencional de las instituciones museísticas; sin embargo, el desconocimiento de los públicos provoca el distanciamiento entre la institución y el ámbito social, se demostró que es un acto habitual de discriminación en los espacios de representación patrimonial al aire libre. La reflexión museológica y museográfica contemporánea requieren de construir una postura política con relación a la discapacidad, ya que sus planificaciones y ejecución de exposiciones deben conocer un público con discapacidad con ellos mismos. Problematizar el eje canónico de la mirada para la generación de exposiciones, al tomar la ceguera como eje sensorperceptivo para la planificación expositiva a través de la antropología de los sentidos, el diseño y la etnografía sensoriales permite que se

---

<sup>219</sup> Biel Portero, Israel. *Los Derechos Humanos de las personas con discapacidad*. Tirant lo Blanch. Valencia, 2011. pp. 493.

pueda aplicar con otras discapacidades, que tienen otras cualidades sensorceptivas.

La antropología de los sentidos, el diseño y la etnografía sensorial son una forma de hacer para la ideación de una estrategia con herramientas de registro de cualidades de la forma ciega de la sensorceptión para la prefiguración de una planificación y de un diseño museográfico accesible, que permitan generar las herramientas que abogan por el respeto a los derechos humanos.

Los ejes analizados profundizaron de manera relacional con la personas, en los elementos para permitir autonomía, independencia, derecho a la información y derecho al ocio, reivindicando la diferencia y concibiendo la forma ciega no como una anomalía. El proceso de trabajo de campo implicó identificar y buscar alternativas para eliminar los obstáculos y barreras de acceso a estos espacios de representación.

Los puntos relevantes que siguieron el espíritu investigativo desde el enfoque de derechos humanos y de la accesibilidad, concibiendo la colaboración de las personas como visitantes, significa separarse de la experiencia estática mencionada por Lauro Zavala en el apartado 5.2 *La importancia de la fase 1 del trabajo de campo y la no accesibilidad como discriminación habitual*, la cual privilegia la información sin relacionarla con su contexto, donde no participa el visitante y las únicas respuestas posibles ante la información ofrecida son la aceptación, el rechazo o la indiferencia y buscar una experiencia, además de sensible, dinámica, donde se contemple que la accesibilidad es un derecho de toda persona, donde el disfrute, el goce de la cultura y el derecho al ocio sean un elemento contemplado en los derechos humanos. Por lo tanto, el acceso debe ser un requisito y una postura en los espacios museísticos que involucre a las personas con discapacidades, a lo largo del proceso de planificación de la accesibilidad.

Para ello, se debe evaluar de inicio el potencial de accesibilidad del espacio, el análisis de su equipamiento, sus colecciones, recursos tanto económicos como humanos y de su propia colección. Es necesario contemplar también la sensibilización, a partir de una formación de los interlocutores con los

visitantes con discapacidad para idear espacios pensados para un público diverso, que permita experiencias sensibles y dinámicas, las cuales según Zavala:

*... privilegian el proceso de adquisición de conocimientos por parte del visitante, pues relaciona la información con el contexto en el que está inserta y, lo que es más importante, con el contexto propio del visitante; le ofrece a este último los contextos de interpretación existentes y elementos para entender las interpretaciones; ofrece elementos para la formulación de respuestas a las preguntas del visitante, y para la formulación de nuevas preguntas; posibilita la relativización de los criterios de valoración e interpretación de afirmaciones canónicas, tanto las provenientes del sentido común como aquellas que se le oponen; genera un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el objeto le impone (artístico, antropológico, histórico o natural), y propicia, como respuestas del visitante, la admiración, la sorpresa, el asombro, la duda y otras formas de la incertidumbre y el compromiso afectivo.<sup>220</sup>*

La conjugación de especialistas en los espacios de representación de un público con discapacidad visual y el conocimiento experiencial de sus necesidades enriquece las aportaciones para eliminar barreras de acceso y permite reflexionar a través de una observación sensible de la forma de habitar los espacios museísticos desde la ceguera, la prefiguración del sentido de una exposición museográfica para planificar y diseñar espacios en los museos con un lenguaje accesible.

Este trabajo podría ser una alternativa, que permita explorar otras discapacidades, a partir, de la estrategia de la antropología y el diseño sensorial bajo el método de la etnografía sensorial para problematizar otras discapacidades. La percepción participante de otro público con otras discapacidades puede ser utilizada para fortalecer la planificación de expografías. Si una exposición, como se menciona, requiere de muchos expertos, la planificación y el tratamiento para cada discapacidad también requiere de expertiz particular a esa discapacidad. Este trabajo permite abrir el panorama en el quehacer museológico y perfilar una postura política alrededor de la discapacidad. Cada uno de los ejes y sus hallazgos pueden ser utilizados de manera individual y segmentarlos para ser

---

<sup>220</sup> Zavala. *Op. cit.* p. 74.

problematizados y utilizados, dependiendo de la intención y tratamiento de una exposición.

---

## **5.6 Propuestas de accesibilidad y de bajo costo desde la precariedad institucional**

La importancia de comprender el contexto, como se ha mencionado a lo largo de este trayecto investigativo, no solamente implica comprender que el proceso de registro de las formas sensorceptivas se da en un determinado espacio y su análisis debe tener una relación con un entorno definido en el que la persona está inmersa cuando vive una experiencia, sino es también importante recalcar que este proceso investigativo se lleva a cabo dentro de una institución con un presente, que fue alcanzado por una crisis sanitaria, donde el INAH, institución encargada del resguardo, investigación y mantenimiento de 53,000 zonas arqueológicas y 162 museos tanto nacionales, regionales, locales, de sitio, comunitarios y metropolitanos, así como tres instituciones de educación superior, los cuales reciben también un impacto de recorte presupuestal por el decreto de austeridad en el gasto público del actual gobierno.

Con la implementación de la Ley Federal de Austeridad Republicana, existen importantes recortes presupuestales a la cultura. En el caso del INAH, existe un recorte del 75% de su presupuesto. El 22 de mayo del 2020, en una situación de crisis sanitaria mundial por el brote del virus *covid 19*, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP) en México ordenó a las dependencias de la administración pública federal aplicar este recorte presupuestal del 75% del gasto público de operación y de servicios generales.

Este recorte visibiliza una crisis que el instituto acarrea desde hace ya casi tres décadas, un déficit de 1,200 millones de pesos ocasionados por prestaciones no reconocidas por SHCP y que año con año se tienen que solventar. Esto se realiza, por una parte, con recursos autogenerados, producto de los servicios que el instituto otorga al público; por la otra, con ampliaciones líquidas que en realidad son préstamos que la SHCP le otorga al instituto. Estos recursos autogenerados

se ven frenados, además del déficit histórico de mil 200 millones de pesos, recortes presupuestales de 75 % en gastos de operación, por el cierre de museos y zonas arqueológicas debido a la pandemia de Covid-19.

La disminución presupuestal mencionada genera una afectación considerable a la institución, en rubros, que se mencionan a continuación:

- 1. Un atraso considerable en el pago de salario a trabajadores eventuales.*
- 2. Reducción de personal, pues, a varios trabajadores eventuales no se les renovará su contrato.*
- 3. En el caso de las escuelas del instituto, con sus diferencias en cuanto a afectaciones y serias limitaciones en su infraestructura, un problema común es la carencia de los medios digitales, que garanticen la educación a distancia, por lo tanto, la continuidad de los semestres es incierta. Esto conduce a la incertidumbre en la contratación de profesores de asignatura.*
- 4. El mantenimiento de inmuebles, incluyendo sitios arqueológicos, monumentos históricos bajo custodia del INAH y museos.*
- 5. En el rubro de la investigación, es clara la disminución en la asignación presupuestal. Esto quizá se justifica en algunos casos, pues, en el contexto actual y probablemente durante el resto del año será difícil viajar a investigar acervos en otros países o entidades federativas. Pero preocupa que, para los casos de la arqueología, la antropología social o la paleontología, en donde el trabajo de campo es fundamental, habrá una considerable merma de recursos.*
- 6. La disminución de recursos para el pago de servicios como luz, agua, telefonía y seguros que, por mandato de la Ley de Obra Pública, todo bien de dominio público debe tener la obra pública que realiza el Instituto.*
- 7. A lo anterior, se suman ahora los procesos de sanitización de instalaciones para volver a laborar presencialmente, así como la adquisición de implementos indispensables como gel desinfectante, jabones y todo aquello que evite contagios masivos entre los trabajadores y el público en general<sup>221</sup>.*

Esta disminución presupuestal ha frenado los trabajos de divulgación y difusión, al igual que las contrataciones, la investigación y los trabajos de conservación. Con el cierre de los espacios patrimoniales por la emergencia sanitaria de las zonas arqueológicas y los museos no les es posible generar sus propios recursos para

---

<sup>221</sup> Bolfy Cottom, El recorte al INAH, una mala señal de la política cultural, en *Letras Libres*, México, 19 de junio 2020. Disponible en: <https://www.letraslibres.com/mexico/cultura/el-recorte-al-inah-una-mala-senal-la-politica-cultural>.



poder solventar la crisis económica. Estos espacios, aún al estar cerrados al público, requieren de operar para mantener su conservación, y al no contar con los gastos autogenerados por las tarifas de acceso al público, se ven afectados los recursos destinados a la custodia, vigilancia y mantenimiento de las colecciones.<sup>222</sup>

Dentro de la crisis sanitaria, se evidenció que la cultura no es prioridad de los estados, esta experiencia visibilizó las crisis estructurales de las instituciones en niveles operativos, en su función y su ámbito económico. Las tareas para subsanar estos problemas no son prioridad en la actualidad y se enfocan en buscar la reapertura de los espacios para una reactivación resuelta a través de protocolos de seguridad sanitaria, un elemento que suma gastos a la institución.

Los trabajos de reapertura, al enfocarse únicamente a su reactivación y a la sobrevivencia de estos espacios, las pocas acciones realizadas con relación a un público con discapacidad se ven frenadas. Las necesidades de las instituciones y de la contingencia sanitaria por el SARS-CoV2 (COVID-19) no pueden estar en detrimento de los derechos de las personas.

Estos espacios, que se jactan de ser espacios de libertad y de socialización, se han visto modificados al ser espacios que en su regreso pueden caer en ser espacios de confinamiento y de poca socialización. No existe un corte tajante de un antes y después de la crisis sanitaria por la pandemia, ya que, al estar aún en ella, se potencian los problemas internos. El panorama actual dicta que se mantendrá subsistiendo ante una crisis que va cargando a costas esta institución.

Los protocolos, dentro de este contexto, están enfocados a una reactivación de los espacios y no serán a favor de un público. Según el *Plan de retorno e incorporación del INAH a la Nueva Normalidad* son disposiciones y lineamientos mediante los cuales se plasman acciones y protocolos extraordinarios para atender la emergencia sanitaria, y el conjunto de medidas estratégicas para la

---

<sup>222</sup> Eduardo Bautista. *Impacta recorte a INAH; conservación de museos, en riesgo*, en *El sol de México*, Ciudad de México, 9 de agosto 2020. Disponible en: <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/inah-crisis-recorte-presupuestal-riesgo-conservacion-museos-templo-mayor-5601483.html>

reapertura de los espacios, las actividades culturales, sociales educativas y económicas.

Los criterios generales de promoción de la salud e higiene dentro de la institución:

1. *Filtros de ingreso: verificar el uso de cubrebocas y aplicación de gel antibacterial.*
2. *Lavado constante de manos con agua y jabón.*
3. *Sanitización y limpieza después de cada jornada de todos los espacios o áreas de trabajo.*
4. *Garantizar la disponibilidad permanente de agua, jabón, papel higiénico, gel con base de alcohol y toallas desechables para el secado de manos.*
5. *Etiqueta respiratoria: cubrirse la nariz y boca al toser o estornudar, mediante un pañuelo desechable o con el ángulo interno del brazo*
6. *Favorecer el trabajo a distancia del personal en condición de vulnerabilidad, así como actividades que puedan realizarse en forma remota, sin menoscabo de su eficacia y eficiencia.*
7. *Si al llegar o durante la jornada laboral un trabajador presenta síntomas respiratorios, enviarlo al médico (según el caso) e indicar el resguardo en casa.*
8. *Capacitación al personal para atender medidas de higiene, cuidado de la salud y prevención de riesgos de contagio.*
9. *En todos los centros de trabajo deberá colocarse información de orientación sobre el COVID-19, las medidas de prevención generales y las específicas de cada espacio de trabajo de visita o de atención a público.<sup>223</sup>*

Tras casi 6 meses de mantenerse cerradas al público las zonas arqueológicas, comenzaron a recibir público. La primera fue la zona arqueológica de Teotihuacán el 10 de septiembre del 2020 bajo los lineamientos en materia de protección sanitaria emitidos por la Secretaría de Salud. El protocolo sanitario emitido por la institución menciona algunos puntos a seguir durante la visita:

- *Un aforo máximo de 30% de la capacidad, esto corresponde a un máximo de 3000 personas por día.*
- *Todo visitante deberá, obligatoriamente, portar cubrebocas en todo momento de la visita y cumplir con una sana distancia que establece la separación entre personas de al menos 1.5 m.*

---

<sup>223</sup> Plan de Retorno e Incorporación del INAH en la Nueva Normalidad. Consultado en [https://www.inah.gob.mx/pdf/9201?fbclid=IwAR2CHECgu\\_i3wca411whrWrH4ofCXCLyAG7mJZHz42BicvINQI2ORvpUbyE](https://www.inah.gob.mx/pdf/9201?fbclid=IwAR2CHECgu_i3wca411whrWrH4ofCXCLyAG7mJZHz42BicvINQI2ORvpUbyE)

- *Al ingresar a la zona, a todos los visitantes se les tomará la temperatura y se les otorgará una porción de gel antibacterial en cada uno de los filtros sanitarios, que habrá en cada acceso.*
- *Únicamente habrá acceso a algunas partes abiertas dentro de la zona como las plazas y explanadas al igual que por la calzada de los muertos.*
- *Permanecerá cerrado el ascenso a la Pirámide de la Luna, Pirámide del Sol y Templo de la Serpiente Emplumada, además permanecerán cerrados los complejos de Quetzalpapálotl, Río San Juan (edificios superpuestos y cabezas estucadas) y los Palacios (Tetitla, Atetelco, Yayahuala, Zacuala y Tepantitla) ya que no es posible realizar procesos de sanitización por cuestiones de conservación preventiva.*
- *El Museo de la Pintura Teotihuacana y el Museo de la Cultura Teotihuacana permanecerán cerrados.*
- *Al término de la jornada de visita, se realizará la sanitización de los espacios laborales, sanitarios y áreas comerciales (los monumentos no pueden ser sanitizados, razón por la que no estarán abiertos al público).*

*Para la reapertura de la zona arqueológica se ha acordado con los municipios de Teotihuacán, San Martín de las pirámides y la Dirección de Gobierno región Otumba el apoyo y colaboración para el mantenimiento del orden público en las inmediaciones del sitio arqueológico para evitar la venta ambulante y la venta de bebidas alcohólicas en el circuito empedrado.<sup>224</sup>*

El conjunto de estas medidas establece estrategias para la reapertura de las actividades culturales, sociales, educativas y económicas en concordancia con un sistema de semáforo para evaluar semanalmente el riesgo epidemiológico en cada entidad federativa y municipio. El protocolo sanitario citado es similar en otros espacios museísticos e indica que no existe un futuro inmediato de replanteamiento institucional. A la par de resolver los obstáculos para lograr la reactivación de estos espacios, se debería reforzar los replanteamientos de sus misiones con relación a la vinculación social, de reflexión y de generadores de divulgación y difusión del conocimiento dentro de un contexto de pandemia.

Estos protocolos, únicamente, se enfocan en la reapertura de los espacios con relación a la higiene y no en generar nuevas estrategias de atención de su

---

<sup>224</sup> Protocolo de apertura de zonas arqueológicas. Consultado en: [https://inah.gob.mx/boletines/9387-bajo-estricto-protocolo-teotihuacan-abrira-de-nuevo-a-la-visita-el-jueves-10-de-septiembre?fbclid=IwAR0mmlCTcvKCDEyv-YrOou7u6wAh5AZo1v4m-g6-LrHLL-Wse3d9\\_zGwAbg](https://inah.gob.mx/boletines/9387-bajo-estricto-protocolo-teotihuacan-abrira-de-nuevo-a-la-visita-el-jueves-10-de-septiembre?fbclid=IwAR0mmlCTcvKCDEyv-YrOou7u6wAh5AZo1v4m-g6-LrHLL-Wse3d9_zGwAbg)

público o de campañas de difusión. Por lo tanto, no hay un quiebre radical de un antes y un ahora en estos espacios. Lamentablemente, el futuro de las instituciones no implica su reformulación. El futuro inmediato no está enfocado a nuevos planes de accesibilidad o a que los empleados se les brinden cursos de sensibilización en relación con el contacto con su público con discapacidad, únicamente, se están generando capacitaciones de higiene y de salubridad.

Estos elementos de protocolos de reapertura de los espacios patrimoniales suman un gasto extraordinario que no era contemplado anteriormente en los presupuestos, así que las acciones con relación a los protocolos educativos y tareas relacionadas con el público se han visto mermadas por colocar la atención a necesidades inmediatas para la reactivación de estos espacios.

### **5.6.1 La crisis discursiva y patrimonial de los espacios de representación**

Los esquemas de evaluación museográfica y de accesibilidad, realizados en la fase 1 de este trabajo, detonaron que las pocas acciones de accesibilidad que realiza el INAH no coinciden con las necesidades e inclinaciones del público con discapacidad. Con relación a un contexto en pandemia, sumado los recortes presupuestales, visibilizaron síntomas estructurales en la institución que, más allá de subsanarse, se están sumando, y los trabajos realizados con relación a la atención y acceso para PcD vuelven a mantenerse rezagados por la necesidad de reactivación de los espacios.

Este trabajo no busca comprender la institución museística en una supuesta nueva normalidad, aunque tome en cuenta el contexto que se vive alrededor de una pandemia, no es necesario abordar un tema de pandemia siendo un ámbito de salud, el instituto tiene otro tipo de enfermedad: la autoreferencia discursiva. Es importante destacar que dentro de la fase 1 también se demostró que existe un discurso narrativo con un lenguaje poco accesible y que no es posible interpretarse por la forma ciega de sensopercepción, además que por la falta de soportes y por la ausencia de coherencia interpretativa entre los objetos, el discurso y el contexto también su interpretación no es posible

Los espacios de representación patrimonial han estado en confinamiento consigo mismo durante muchos años atrás. Otra de las crisis que fueron detonadas y advertidas desde la fase 1 de este trabajo etnográfico, es la crisis sobre los discursos que emiten las instituciones patrimoniales, que no corresponden con un contexto sociocultural contemporáneo ya que los trabajos curatoriales se narran a sí mismos y a sus representantes.

El patrimonio cultural, sea este material o inmaterial, son manifestaciones (producto de lo humano) y es un continente de prácticas, saberes y representaciones colectivas, que son parte acompañante de la identidad y como tal su significado no es estable, el patrimonio es una creación social. La manera de representarse en estos espacios es estática, siendo que el patrimonio debe estar abierto a relecturas y resignificaciones para y por el público.

El mantener estas estructuras discursivas, representadas estáticamente y que no logran un circuito de interpretación adecuado a partir de la museografía, es un indicador de que la institución no se ha abierto a discutirse, y está rebasada sobre las necesidades de su público, hay ausencia de reconocimiento con un presente, son instituciones que no actúan sobre su ser actual por no haber autocrítica en la institución, está en una autoreferencia constante.

El INAH ha mantenido un patrimonio inmóvil, que debe de resignificarse para hacer uso de él a partir del presente. Los movimientos sociales realizan un uso social y resignifican el patrimonio, un patrimonio que no representa esos movimientos. La institución tiene un discurso hegemónico, aún nacionalista sobre un proyecto discurso donde se olvida el holocausto de la conquista. Discursos, que no corresponden con una realidad sociocultural y que no los identifica.

La idea de que los museos son espacios de contemplación dentro de una nueva normalidad, se mantiene y se refuerza siendo nuevamente lugares donde el *no tocar* es una regla imperativa y que es acompañada con el silencio en las salas por la hegemonía de la mirada que tiende a una experiencia estética meramente ocular. El patrimonio no debe ser intocable, y la institución no debe ser propietaria de la interpretación de un patrimonio a través de un único discurso. Hablar de accesibilidad no es únicamente subsanar las barreras a un nivel espacial. Este

trabajo busca descentralizar los discursos y crear narrativas accesibles y en colaboración. De esta forma el público es el propietario de su propia interpretación y posibilita dotar de sentido y no solamente el emitido por la institución museográfica.

Es importante destacar que este trabajo se llevó a cabo sin ningún tipo de tecnología, sino que se apostó por narrativas accesibles previas a generar soportes museográficos. Dentro de la evaluación museográfica de la fase 1, se mencionó que con relación a la opción de audioguías, el único soporte con el cual las PcDVi pueden tener acceso a la información dentro de estos museos y al personal de servicios educativos, comentaron que las audioguías era un servicio generado por proveedores externos y que, por cuestiones presupuestales, este había sido cancelado, esto debido a que a principios del año 2018 ya no se cuenta con dicho servicio por término de contrato y no hay fecha para que se renueve este servicio.

Uno de los pocos soportes accesibles fue eliminado, así que la tecnología accesible e inclusiva no está tampoco dentro de las prioridades de la institución ya que se generan aún más gastos de mantenimiento, pues, estos, requieren de una constante actualización y el instituto no puede solventar esos gastos. Dentro del contexto de recortes presupuestales, pensar en colocar nuevas tecnologías, no es viable, y este trabajo se enfoca en crear estructuras narrativas accesibles y viables.

Colocar tecnologías en este contexto sin un presupuesto es redundar en los errores de no accesibilidad, y no funcionarían como recursos de accesibilidad, sino que serían un problema más, ya que el propio contexto dicta que es inviable el sumar tecnologías tanto por cuestiones de presupuesto como del personal que no existe para generarlas, siendo una salida que no se apega a la realidad.

La integración tecnología dentro de esta crisis institucional, también debe considerar que se requieren de grupos de trabajo interdisciplinarios. En la propuesta de desarrollo de cualquier proyecto tecnológico hay elementos críticos que deben resolverse antes de la producción de este, como lo son la definición del producto, la planeación, la infraestructura de desarrollo, el equipo de trabajo y la

presupuestación, soporte técnico, especialistas en desarrolladores y una actualización constante, todos estos elementos no están dentro de las posibilidades actuales del instituto.

Se requieren de propuestas viables, no de tecnologías que no serán aplicadas o serían una carga más. Este trabajo, como propuesta de accesibilidad museológica y museográfica, creando estructuras narrativas y circuitos de interpretación viables para la interpretación por parte de la forma ciega de senso percepción, es una opción dentro de la precariedad institucional.

Este trabajo también busca denunciarle a la institución, que requiere de una postura política con relación a la discapacidad, los espacios de representación al atender las políticas del cuerpo que permiten colocar al visitante como eje y como elemento más importante de sus espacios.

El tema principal de esta investigación no se centra en generar nuevas tecnologías sin antes atender la configuración de narrativas accesibles, tomando en consideración a las personas como un fin y no como un medio de generar conocimiento. Es decir, ya existe un conocimiento experiencial de las personas. Este proceso investigativo se centra en sus propias necesidades e infiere sobre ellas y considerar conocerlas y colocarlas en una prefiguración que tome en cuenta esas formas diferentes de disfrutar los espacios. El nuevo museo debería repensar los cuerpos y sus posibilidades con relación a sus espacios entre las formas diversas de experiencias.

## Capítulo 6 Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio

### Glosario y siglas

**Accesibilidad:** identificar y eliminar obstáculos y barreras de acceso al entorno físico, al transporte, a la información y las comunicaciones, asegurando el acceso de las PcD en igualdad de condiciones con las demás.

**Asistencialismo:** establece relaciones de dependencia que atenta contra la dignidad individual. Supone que la persona con discapacidad depende de otras personas para llevar a cabo sus actividades.

**Braille:** sistema de lectoescritura táctil basado en combinaciones de seis puntos dispuestos en una matriz de dos columnas y tres filas. Los caracteres braille tienen siempre el mismo tamaño. Lo usan las personas ciegas o con baja visión.

**Barreras:** son los obstáculos que enfrentan las PcD relacionadas con los factores externos (sean socioculturales, ambientales, físicos) que dan lugar a la discapacidad, tales como la accesibilidad, aspectos jurídicos y normativos, socioeconómicos y relacionados con los servicios.

**Difusión:** es la propagación del conocimiento entre especialistas y constituye un tipo de discurso que contiene conjunto de elementos o signos propios de un discurso especializado.

**Divulgación:** contribuye a la democratización del conocimiento. Actividad de comunicación que se dirige a otros públicos que no tienen manejo o conocimiento del lenguaje especializado.

**Sensopercepción:** término que busca eliminar la distancia entre el nivel fisiológico de los sentidos y el nivel cognitivo de la percepción ya que son procesos interrelacionados y complementarios.

**Inclusión:** principio que garantiza responder a las necesidades, sean estas físicas, comunicativas y sociales de todas las personas con los mismos equipamientos y con los mismos servicios y recursos que todos utilizan

**ICOM:** Consejo Internacional de Museos (*International Council of Museum* por sus siglas en inglés)

**ILAM:** Instituto Latinoamericano de Museos y Parques

**INEGI:** Instituto Nacional de Estadística y Geografía

**Multimodal:** es la articulación entre diferentes modos de representación que se combinan. Hay al menos 5 modos generales de significar: lingüístico, visual, auditivo, gestual y espacial, cada uno de los cuales constituye un sistema semiótico con su propia gramática. En el ámbito museal, implica la traducción accesible de un mismo discurso a distintos soportes, distintos idiomas, la incorporación de la lengua de señas, el braille, etc. enfocado a garantizar el acceso de todos los individuos al conocimiento y la experiencia sensible de la exposición museográfica.



**Multisensorial:** implica generar soluciones dirigidas a estimular las sensaciones y percepciones de las personas. La multisensorialidad permite idear y ofrecer estímulos sensoriales y perceptivos por lo que corresponde a las características del estímulo a partir del entorno por lo que es externo al cuerpo.

**Multisensual:** hace referencia a la complejidad sensitiva y perceptiva del individuo donde la referencia corporal individual es el centro de orientación, el cual se encuentra en un entorno que lo estimula dentro de un alcance olfativo, táctil, acústico y gustativo, es decir, es un espacio donde se conjugan varios o todos los sentidos (multisensual) con esquemas de interpretación a partir de las características del medio ambiente y la referencia corporal como centro de orientación.

**OMS:** Organización Mundial de la Salud

**ONU:** Organización de las Naciones Unidas

**UNESCO:** Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

**PcD:** Persona con Discapacidad

**PcDVi:** Persona con Discapacidad Visual

**WRLA:** Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (World Leisure & Recreation Association por sus siglas en inglés)

## Introducción

Este *Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio* contiene criterios y consideraciones que pueden ser retomados para la planeación y el desarrollo de guiones curatoriales y museográficos al igual que guiones para visitas narradas (presenciales o virtuales) que tomen en cuenta las necesidades de las PcDVi dentro de las zonas arqueológicas y sus museos de sitio, de tal forma que se fomente la participación y el disfrute de las PcDVi promoviendo el acceso libre de barreras a las narrativas museográficas dentro de estos espacios.

Este manual busca disminuir las barreras de interpretación de los discursos museográficos, dotando de elementos narrativos trabajados y probados empíricamente con las PcDVi, los cuales pueden ser tomados en cuenta para la generación de museografías accesibles para la ceguera, subsanando previamente los obstáculos de lenguaje para generar un circuito de interpretación adecuado como base para el desarrollo de soportes museográficos y exposiciones accesibles para la ceguera. Puede ser igualmente una guía para idear tecnologías museográficas basadas en las necesidades interpretativas de las personas con ceguera y baja visión, potenciando la accesibilidad e inclusión en estos espacios de representación patrimonial.

Este manual surge de una investigación con enfoque antropológico concentrado en una etnografía que se centró, a través de un trabajo colaborativo a partir de visitas con las PcDVi a estos espacios, en registrar y conocer las cualidades sensoriales y perceptivas de la ceguera, además de profundizar en sus necesidades interpretativas como parte fundamental para generar experiencias de visita accesibles, siendo el visitante el elemento principal para generar exposiciones accesibles e inclusivas.

La investigación de la que parte este manual, se basó en los postulados del giro sensorial, el cual una perspectiva teórica emergente de la antropología y de la historia que toma el cuerpo como eje de conocimiento y la sensopercepción como la base de la experiencia corporal. Por otro lado, la forma en la que se llevó a cabo el trabajo de campo fue a través de una investigación acción participante, dentro



de la cual las personas se involucran en el proceso de investigación, mismo que debe centrarse en generar cambios sociales enfocándose en solucionar problemas a los cuales las personas se enfrentan en su vida diaria, en este caso, problemas que surgen durante una experiencia de visita a estos espacios patrimoniales. El trabajo colaborativo con los visitantes con ceguera y baja visión, permitió guiar los hallazgos de la investigación hacia la formulación de las consideraciones y criterios de este manual.

Los criterios y consideraciones para generar narrativas accesibles para la ceguera contenidos en este manual, buscan romper las barreras interpretativas de estos espacios, ya que en su tradición han privilegiado la mirada por sobre otros sentidos, y la mayoría de las veces no cuentan con soportes museográficos que faciliten el acceso a sus contenidos para PcDVi siendo esto una ausencia de accesibilidad y por tanto una discriminación y vulneración de los derechos de las PcD. Sin duda se han realizado trabajos de inclusión, pero en su mayoría no involucran a las PcD siendo ellos los expertos en sus propias necesidades, para disminuir barreras en estos espacios.

Para generar este manual se hicieron visitas con las personas, realizando evaluaciones en varias zonas arqueológicas que demostraron que en su mayoría no cuentan con soportes museográficos que contengan infraestructuras interpretativas que faciliten el acceso a sus contenidos para PcDVi. La tarea de cubrir las necesidades de discapacidades auditivas, visuales, físicas y cognitivas, se ha centrado en programas de asistencia que no logran conectar la narrativa museográfica con las necesidades propias de las PcD, ya que éstas no son consideradas para participar en las fases de ideación y desarrollo de los proyectos expositivos.

Este manual, al centrarse en la experiencia de visita y las cualidades de la discapacidad visual, tiene la intención de aplicar los conocimientos recopilados sobre la experiencia de la ceguera, en la planificación de museografías accesibles, permitiendo con ello desarrollar exposiciones que contemplen que los sentidos no navegan por separado y se encuentran en un continuo intercambio de efectos, descentralizando la tradición visual de estos espacios.



Al privilegiar el sentido de la vista por sobre otros sentidos, de la mano con la cultura del *no tocar*, estos espacios patrimoniales han generado una exclusión y discriminación sutil de un público con discapacidad que tiene derecho a acceder al disfrute del patrimonio. La visualidad ha sido imperante en la exclusión de las PcDVi, es por eso que las barreras, tanto intelectuales y emocionales, deben ser ubicadas y eliminadas trabajando con las personas que hacen uso de estos espacios y que guíen el diseño de museografías accesibles que ellos mismos utilizarán.

Los trabajos de accesibilidad de las zonas arqueológicas y sus museos de sitio se han centrado únicamente en adecuaciones a sus espacios físicos, pero no a sus discursos y experiencias. Muchos de los soportes museográficos para la ceguera están sometidos a la visualidad y no se crean desde las cualidades y necesidades de la ceguera.

Este manual permite colocar la ceguera como columna vertebral para la generación de narrativas museográficas, ya que la participación de las PcDVi en el proceso investigativo, permitió ahondar en cualidades sensorperceptivas no visuales y se profundizó en entender que el espacio ciego se construye con la sensorpercepción del entorno dentro del alcance olfativo, táctil, acústico y gustativo, es decir, es un espacio multisensual con esquemas de interpretación a partir de las características del medio ambiente y la referencia corporal como centro de orientación.

Es importante mencionar que la participación de las personas en el proyecto fue con sumo respeto a la persona como visitante y no como un sujeto de estudio. La narrativa de visita y las herramientas utilizadas surgieron de conocer sus necesidades además de ser probadas posteriormente por ellos, quienes enriquecieron este manual dotando de propuestas que surgen de su propia experiencia de visita. Por otro lado, las vistas a estos espacios con las PcDVi fue a través de visitas narradas que distan de una visita guiada, ya que el guion de visita narrada fue trabajado bajo la teoría inmersiva de la narración conteniendo cualidades distintas a una visita guiada tradicional.



Es importante destacar que este manual puede ser utilizado para generar soportes y tecnologías museográficas ya que se hicieron hallazgos en relación, no únicamente en relación a la forma ciega de sensopercepción, si no también de factores que muchas veces no se toman en cuenta sobre el disfrute y goce de una visita, ya que se ubicaron elementos que permitieron respetar la autonomía y libre elección de las personas durante la visita, los cuales son elementos que permiten generar experiencias sensibles alejadas del asistencialismo común dentro de los espacios, entendiendo que cada espacio de representación tiene condiciones particulares y los proyectos expositivos dependen de sus cualidades.

### **¿Para qué un manual?**

Este manual se generó para promover y generar entornos museográficos accesibles para la ceguera, que posibiliten experiencias sensibles libres de asistencialismo, permitiendo, además de una autonomía y libertad de vista, un acceso a la información y al conocimiento del patrimonio cultural, disminuyendo las barreras no sólo físicas, sino comunicacionales, eliminando barreras interpretativas para la plena participación de las PcDVi en igualdad de condiciones que los demás visitantes. Este manual no busca sustituir las prácticas museográficas tradicionales, sino contribuir a que sean complementadas con elementos que permitan experiencias sensibles y accesibles para las PcDVi.

### **¿Qué contiene este manual?**

La primera mitad de este manual contiene un conjunto de conceptos básicos sobre la discapacidad, sobre derechos culturales y el ocio como un derecho fundamental de autorrealización de las personas y nociones institucionales sobre las zonas arqueológicas, el patrimonio y los museos de sitio. Igualmente, se retoman nociones básicas sobre las barreras a las que se enfrentan las PcD, la accesibilidad e inclusión y los beneficios de estos espacios al generar entornos inclusivos y accesibles. Por otro lado, en una segunda mitad, se presenta una propuesta estratégica de evaluación y diagnóstico de accesibilidad e



inclusión, y se detallan también los procesos para estructurar y sistematizar elementos narrativos probados empíricamente que intervienen en la conceptualización y generación de guiones tanto curatoriales como museográficos que consideren la forma ciega de sensopercepción para el desarrollo de exposiciones con narrativas accesibles para la ceguera que permitan visitas libres de asistencialismo, autónomas y de libre elección como partes fundamentales para una experiencia sensible de visita como derecho al ocio de las PcDVi.

Al final de este manual, se colocan consideraciones generales de accesibilidad y se mencionan, en el apartado llamado *Más recursos*, otros materiales y manuales que pueden ser complementarios a este manual para ser consultados con la finalidad de aprender más sobre otras herramientas, buenas prácticas y propuestas de accesibilidad e inclusión patrimonial.

A continuación, se presentan cada uno de los módulos que conforman este manual:

1.- La discapacidad. Un concepto que evoluciona

2.- El derecho al ocio y los derechos culturales. Hacia la accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales

3.- Criterios, consideraciones y procedimientos para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera

4.- Ubicando las barreras. Diagnóstico general y evaluación de accesibilidad, curatorial y museográfica de los espacios arqueológicos y museos de sitio

5.- Fundamentos para la creación de narrativas museográficas accesibles. La teoría inmersiva de la narración, reconstrucciones virtuales y descripción contextual

6.- Hacia la construcción de narrativas accesibles para la ceguera. Elementos para descentralizar la mirada

7.- Generalidades de museografía y atención a las Personas con Discapacidad Visual

8.- Más recursos



## **¿A quién va dirigido este manual?**

Este manual va dirigido a personal interesado en los ámbitos museales, guía de turistas, museógrafos, curadores, gestores culturales, pedagogos, investigadores, diseñadores, a quienes son responsables de generar los discursos con relación al ámbito expográfico, divulgadores culturales, y especialmente a familiares de Personas con Discapacidad y a las Personas con Discapacidad.

## **Alcances y limitaciones de este manual**

Como se mencionó, este manual es resultado de una investigación que tuvo como objetivo principal, conocer las cualidades de la ceguera desde la experiencia propia de las personas dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio. Los hallazgos de esta investigación, que sin duda pueden ser ampliados si se exploran otras aristas a partir de otros enfoques, se desprenden del conocimiento de un público con discapacidad visual siendo ellos los expertos en sus propias necesidades. Al conjugar el conocimiento profesional museístico y un conocimiento experiencial, los hallazgos son dirigidos hacia la construcción de criterios para generar narrativas museográficas accesibles que acompañen la planificación y ejecución de exposiciones inclusivas.

El manual pretende promover la inclusión y la accesibilidad para asegurar que las PcDVi gocen de su plenos derecho al disfrute y goce de estos espacios patrimoniales, haciendo un llamado al sector encargado del patrimonio y del ámbito museal, a considerar principios de responsabilidad social como parte de su quehacer profesional, reduciendo impactos negativos y maximizando impactos positivos en estos espacios con el objetivo de ampliar y fortalecer la participación de las PcDVi en el desarrollo de exposiciones accesibles para la realización plena de los derechos al acceso al conocimiento y a la información.

Tiene la intención también, de permitir reflexionar sobre el quehacer de la museología y la museografía contemporánea con respecto a su responsabilidad social y el papel de la institución museística y patrimonial en su accionar en



relación a la discapacidad repensando sus posibilidades en relación con sus espacios y las formas diversas de experiencias.

Este manual fue realizado concibiendo también que ningún proyecto, plan y política, debe decidirse sin la plena participación de las PcD, posicionando a estos colectivos como sujetos de derechos y actores activos en la participación de la sociedad.

Estos criterios y consideraciones presentados aquí, son puntos de referencia para acompañar el desarrollo de discursos curatoriales y museografías accesibles y acciones orientadas a la divulgación de espacios de representación inclusivos de PcDVi, debe advertirse que debe ser entendida como un documento flexible, adaptable, ampliado y en proceso de mejora continua.

## 6.1 La discapacidad. Un concepto que evoluciona

En este primer apartado se presenta el trayecto de la discapacidad, sus modelos teóricos y las generalidades de la discapacidad visual, dado que muchas veces no se conocen y son indispensables para la generación de espacios accesibles. Según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la discapacidad es un concepto que *“evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencia y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás”*<sup>225</sup>. La categoría de discapacidad se encuentra en constante transformación y responde a los contextos socioculturales y a los distintos posicionamientos en torno a este concepto. No es un término abstracto, es un concepto que se vive y se construye a través de las respuestas y tensiones dentro de los imaginarios sociales de la vida cotidiana.

La discapacidad es un concepto que ha evolucionado respondiendo a los distintos contextos socioculturales en donde se inserta. El trayecto histórico de este concepto ha construido distintos modelos que lo han definido en ese tránsito sociocultural y son formas de entender la discapacidad. Estos modelos son: el

---

<sup>225</sup> Preámbulo, Inciso E, Convención sobre los derechos de las Personas con Discapacidad.  
<http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>.





modelo de prescindencia o sacralizante, el modelo médico-rehabilitador, el modelo social y el modelo de derechos humanos.

Estos modelos muchas veces se entretajan y se hacen presentes en el día a día. No se puede concebir una historia lineal sobre la discapacidad ya que no se ha superado ninguno de estos modelos, como por ejemplo: el carácter científico del modelo médico se fusiona muchas veces con las concepciones sagradas, propias de un modelo de prescindencia, y, en algunas otras ocasiones, interaccionan todos los modelos. Por ello, es necesario hacer énfasis en que este manual mantiene un enfoque de derechos humanos que se desprende del modelo social de la discapacidad.

Los diversos enfoques de los modelos sobre la discapacidad y las características que lo denominan, son un proceso de concepciones y posicionamientos, tanto epistémicos como teórico-políticos. Las actitudes en relación con la discapacidad en los distintos modelos son enunciaciones que se dan desde distintas etapas históricas.

### **6.1.1 Modelo de prescindencia o sacralizante**

El modelo de prescindencia o sacralizante, implicaba entender la discapacidad como castigo o don que proviene de lo divino, e indica que las PcD no eran necesarias para la sociedad y se podía prescindir de ellas. La discapacidad al considerarse de origen es divino, tiene un carácter religioso que se coloca en la condición humana, ya sea como un castigo engendrado en el ser humano o una característica anómala como consecuencia de una penitencia a vivir.

Este modelo aparece comúnmente en ámbitos religiosos y tradicionales, y a través de un imaginario social que puede observarse en el uso de diminutivos al referirse a las PcD (pobrecito, enfermito, cieguito), que dictan un discurso con características caritativas de este modelo.



### 6.1.2 Modelo médico-rehabilitador

El modelo médico-rehabilitador (antes del siglo XX), tiene como fundamento la reinserción del individuo a la normalidad, que examina la discapacidad como el resultado de una patología individual que reside en la persona. Coloca énfasis en el cuerpo desde una perspectiva biológica. El cuerpo de la PcD se enfrenta al ámbito médico, que analiza el cuerpo y busca rehabilitarlo, sanarlo o capacitarlo, para reivindicándolo a una sociedad general considerada normal. La discapacidad es considerada un problema de la persona y una anomalía de salud.

### 6.1.3 Movimientos sociales y el modelo social

El modelo social de la discapacidad (1970-1980) surge de movimientos sociales llevados a cabo en Estados Unidos y en Europa. Uno de los movimientos más relevantes es el Movimiento Vida Independiente, mismo que surge como reacción a la deshumanización del proceso que históricamente ha caracterizado al modelo médico tradicional. Surge como una lucha por la necesidad de los derechos civiles y por la equidad de oportunidades para la participación social.

El Movimiento Vida Independiente hizo visible que, el comprender la discapacidad desde el modelo biomédico más tradicional, tenía como consecuencia la idea de que hay una persona que está “enferma”, que tiene poca autonomía, así como capacidades limitadas para participar de la sociedad.

En el mismo contexto había otras luchas por la igualdad de oportunidades que estaban ganando fuerza: los movimientos por los derechos de las personas afroamericanas, a la par de los movimientos feministas. Por su parte, las personas con discapacidad hicieron notar que, tal como ocurría con otros colectivos, ellas tenían negado el acceso a los más básicos servicios y prestaciones sociales, por ejemplo, la educación, el empleo, el transporte, la vivienda, etcétera.

A partir de estos movimientos surge el modelo social con el lema *Nada sobre nosotros sin nosotros*. Este modelo concibe la discapacidad ya no como una condición constitutiva de la persona, sino como una situación dentro de un



determinado contexto en el que la persona está inmersa, y el impedimento y la discapacidad provienen del entorno sociocultural discapacitante que coloca limitaciones y restricciones en la participación plena que deviene en barreras sociales.

Es un modelo donde se gestan las epistemologías y teorías sobre la discapacidad, formuladas por las PcD que empezaron a interpretar y enunciar sus experiencias organizando su movimiento político que alerta sobre las situaciones de discriminación en busca de derechos de igualdad social. Es así como del ámbito meramente clínico, se traspasó a un ámbito político donde se cuestionan y se alarma sobre las condiciones de discriminación sobre estos grupos sociales.

#### **6.1.4 Modelo de Derechos Humanos**

El modelo de Derechos Humanos (Siglo XXI), el cual se desprende del movimiento del modelo social, se basa en considerar que las personas fueron privadas de sus derechos civiles y excluidas del ámbito sociocultural. La discapacidad entra a un contexto de derechos humanos, basándose en los principios de igualdad y no discriminación: respeto a la diversidad, plena participación, equiparación de oportunidades, accesibilidad y autodeterminación. Como base del marco normativo internacional está la Convención sobre los Derechos de las PcD que rige la promoción y defensa de sus derechos.

El modelo de derechos humanos, surge por la protección del individuo e implica solventar la inexistencia anterior de derechos, fomentando una educación social en torno a la discapacidad. Es del modelo social con enfoque de derechos humanos de donde parte esta investigación y se comprende que la discapacidad como categoría se encuentra en constante transformación. Hablar de la discapacidad desde el enfoque del modelo social y del derechos humanos nos ayuda a tener una postura política.

Desde el enfoque de los derechos humanos el término de discapacidad no puede ser rígido y se deben tomar en cuenta los siguientes puntos:



- La discapacidad como concepto que evoluciona y no como concepto inmutable, es un concepto que evoluciona y que tiene su origen en barreras debidas a la actitud y al entorno.
- La discapacidad no es un problema médico, sino una interacción entre una de ciencia y su entorno: Las personas con discapacidad no necesitan ser “curadas” antes de acceder a un determinado entorno (la sociedad), sino que es el entorno el que ha de estar uniformemente abierto a todos sus miembros.
- La Convención abarca todos los tipos de discapacidad: La Convención no se limita a personas concretas, sino que incluye a las personas con discapacidades físicas, mentales, intelectuales y sensoriales a largo plazo.
- Se clasifica a las barreras y no a los seres humanos: las barreras externas a la persona son factores constitutivos de la discapacidad. El hecho de clasificar a una persona puede ser el primer paso hacia su exclusión y la violación de su dignidad inherente<sup>226</sup>.

MODELOS DE LA DISCAPACIDAD				
Modelo de prescindencia o sacralizante	Modelo Médico-rehabilitador (Perspectiva biológica) Antes del siglo XX	Movimientos sociales Siglo XX	Modelo Social (Perspectiva social) 1970-1980 <i>Nada sobre nosotros sin nosotros</i>	Modelo de Derechos Humanos (Perspectiva de derechos) Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad
La discapacidad como <b>castigo o don</b> que proviene de lo divino	Examina la discapacidad como el resultado de una <b>patología individual</b> que reside en la persona.	En EU y países de Europa se iniciaron movimientos sociales de las PcD que lograron hacerse escuchar y visibilizar sus demandas	<b>Epistemologías y teorías</b> sobre la discapacidad formuladas por las PcD enunciando sus experiencias organizando un movimiento político denunciando las situaciones de discriminación en busca de derechos de igualdad social	<b>Principios de igualdad y no discriminación</b> -Respeto a la diversidad -Plena participación -Equiparación de oportunidades -Accesibilidad -Autodeterminación

### 6.1.5 Uso correcto del término discapacidad

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad estipula que el término adecuado para referirse a estos colectivos es el de *Persona con Discapacidad*, o personas en situación de discapacidad, siendo utilizado y considerado el correcto a nivel mundial evitando connotaciones discriminatorias.

<sup>226</sup> Cf. Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACDH) (2014). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Guía de formación*. Serie de capacitación profesional No19. Naciones Unidas: Nueva York y Ginebra.



La discapacidad ya no se define como una cuestión de salud o de rehabilitación, no es una enfermedad, es una situación que puede eliminarse si se subsanan las barreras del entorno, es por tanto cuestión de Derechos Humanos. Esto implica una perspectiva de promover una visión positiva al abordar el tema, y no de asistencialismo.

### 6.1.6 Uso inadecuado del término discapacidad

- × Personas con Capacidades Diferentes
- × Personas con Capacidades Especiales
- × Personas con Necesidades Especiales
- × Discapacitado
- × Uso de diminutivos

Desde el principio de igualdad propio a las personas humanas, no existen las capacidades diferentes o necesidades especiales. Otro de los conceptos erróneos utilizados comúnmente es el concepto de “normalidad” la cual es otra forma de discriminación y exclusión.

### 6.1.7 Discapacidad visual

La OMS estima que 10% de la población mundial tiene algún tipo de discapacidad. En México, en el año 2008<sup>227</sup>, había 5 739 270 de personas con alguna limitación para realizar sus actividades cotidianas, equivalente a 5.13% de la población nacional (5.10 % de las mujeres y 5.15% de los hombres). De ellas, 3,347,849 presentaba dificultades para caminar moverse; 1,561,466 para ver; 694,464 para escuchar; 477,104 para hablar o comunicarse; 315,598 para

---

<sup>227</sup> Cf. Lara, Espinosa, Diana. *Grupos en situación de vulnerabilidad*. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. Ciudad de México. 2015. pp. 113.



atender el cuidado personal; 252,942 para poner atención o aprender, y 490,472 tener una discapacidad intelectual.<sup>228</sup>”

El INEGI realiza una clasificación de los tipos de discapacidad. En el caso de la discapacidad visual, que es la que le atañe a este manual, está dentro del grupo de *discapacidades sensoriales y de comunicación*. Aquí se encuentran aquellas discapacidades relacionadas con la disminución de uno o varios sentidos. Dentro de esta clasificación, se diferencia entre: disminución auditiva, disminución visual o incluso disminución multisensorial.

En este grupo de *Discapacidades sensoriales y de la comunicación* se encuentra un subgrupo que se refiere a *Discapacidades para ver* incluye las descripciones que se refieren a la pérdida total de la visión, a la baja visión (personas que sólo ven sombras o bultos) y a otras limitaciones que no pueden ser superadas con el uso de lentes, como desprendimiento de retina, acorea, facoma y otras. Se considera que hay discapacidad cuando está afectado un sólo ojo o los dos.

Cabe señalar que, la baja visión puede ser ocasionada, entre otros motivos, por una disminución severa de la agudeza visual, por la imposibilidad de percibir visión tridimensional, así como por trastornos en la visión de los colores lo que permiten solo ver en blanco y negro o por trastornos en la adaptación a la luz y en la percepción de tamaños y formas. Se excluye de este subgrupo al daltonismo, que se caracteriza por el trastorno o ceguera en la visión de los colores, principalmente el rojo, ya que estos casos se clasifican en el subgrupo 970 por no ser considerados como discapacidad.

La ONU recomienda que se excluya del subgrupo las limitaciones visuales corregibles con el uso de lentes, tal es el caso de la miopía y el astigmatismo ya que algunas de estas limitaciones pueden ser corregidas mediante el uso de lentes.

Además de la pérdida total de la visión a continuación se coloca una tabla para dar a conocer otras características y repercusiones de la discapacidad visual

---

<sup>228</sup> Cf. Secretaría de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, “¿Por qué una convención? Departamento de asuntos económicos y sociales de Naciones Unidas, disponible en [www.un.org](http://www.un.org)



en el funcionamiento visual, la tabla tiene una clasificación con ejemplos de cómo puede ser la manera de percibir de cada una, esto sin olvidar que dentro de cada tipo hay muchas variaciones. Igualmente, se puede ampliar la información sobre las patologías oculares y pruebas oftalmológicas consultando el apartado de *Más Recursos* donde hay bibliografía recomendada. Es habitual presentar afectaciones de más de un grupo de los relacionados en los siguientes apartados. En estos casos, el funcionamiento visual mostrará conjuntamente las características típicas de cada uno de ellos.

OTRAS CARACTERÍSTICAS DE LA DISCAPACIDAD VISUAL		
<b>Pérdida de campo visual central (con escotoma central)</b>	Limita todas las actividades que requieren visión de detalle; leer en los tamaños habituales de letra, leer los paneles informativos y escribir	
<b>Reducción concéntrica</b>	Origina problemas de orientación y movilidad porque se ve una parte muy pequeña del entorno, lo que conlleva la dificultad de relacionar las zonas visibles y calcular las distancias.	
<b>Visión borrosa sin alteraciones en el campo visual</b>	Dificulta las actividades que requieren ver el detalle (lectura) y más cuando los niveles de contraste son bajos. Los colores se ven menos saturados y no se perciben correctamente.	
<b>Pérdida de campo visual periférico</b>	Limita la visualización de una zona en su totalidad, llegando a poder resultar imposible ver un objeto completo. Se tiene problemas en los desplazamientos, y para establecer relaciones espaciales.	
<b>Alteraciones en la percepción de los colores</b>	La discromatopsia es una alteración genética de la percepción de los colores. Tiene diferentes grados que van de la acromatopsia (incapacidad total) al daltonismo monocromático (solo perciben un color). En cualquier caso, la dificultad para distinguir colores no impide distinguir tonos cuando tienen suficiente contraste entre ellos.	

### 6.1.8 Barreras a las que se enfrentan las Personas con Discapacidad

La discapacidad, como se ha mencionado, no es una condición constitutiva de la persona. El impedimento y la discapacidad provienen del entorno sociocultural que coloca limitaciones y restricciones en la participación plena en igualdad de condiciones y que deviene en barreras sociales.

Las barreras son los obstáculos que enfrentan las PcD relacionadas con los factores externos (sean socioculturales, ambientales, físicos) que dan lugar a la



discapacidad, tales como la accesibilidad, aspectos jurídicos y normativos, socioeconómicos y relacionados con los servicios.

Algunas de las barreras más comunes son las actitudinales, las de comunicación y las del entorno, que se describen a continuación:

- **Barreras actitudinales:** Corresponden a las creencias erróneas, expresiones, estereotipos y prejuicios que existen sobre las personas con discapacidades en la sociedad, al no cumplir con los “estándares de ser humano establecidos” .
- **Barreras de comunicación:** Abarcan aquellos obstáculos o impedimentos que se presentan en el entorno e impiden que una persona con una discapacidad pueda comunicarse. Esto incluye el código en que se envía o recibe el mensaje (verbal, escrito, de signos, visual, gestual), el canal utilizado (radio, televisión, computadora), el contenido (simple, complejo, imagen de la discapacidad positiva o negativa), el formato del mensaje (visual, auditivo, táctil) y el contexto donde se efectúa la comunicación (iluminado, ruidoso, etc.).
- **Barreras físicas del entorno:** Se relacionan con aquellos obstáculos que existen para garantizar el desplazamiento de las personas en condiciones de seguridad, comodidad y autonomía. Estas barreras se pueden dividir en tres tipos: arquitectónicas, urbanísticas y del transporte<sup>229</sup>.

Estas barreras deben de ser eliminadas en los espacios de representación patrimonial ya que si existen, se están vulnerando los derechos de las PcD por ausencia de accesibilidad a sus espacios, lo cual supone vulneración y discriminación.

---

<sup>229</sup> Cf. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Organización Internacional del Trabajo y Universidad Nacional (2015). *Caja de herramientas Redes Locales de Intermediación de Empleo para Personas con Discapacidad*. Oficina Internacional del Trabajo, San José.





## 6.2 El derecho al ocio y los derechos culturales. Hacia la accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales

La zonas arqueológicas y museos de sitio son espacios que se visitan en tiempos donde se llevan a cabo actividades de esparcimiento y disfrute de las personas. En este apartado se habla sobre las cualidades del ocio como derecho y como parte fundamental de la experiencia humana, de la autorrealización y dignificación de todas las personas. El ocio, es por lo tanto, un derecho individual y social considerado una actividad que en sí misma encuentra su justificación y está constituida por tres aspectos esenciales: es de libre elección, es un fin en sí mismo y provoca una sensación gratificante<sup>230</sup>.

El tema del ocio, pocas veces es reconocido como derecho y no es tomado en cuenta para el desarrollo, no sólo de los proyectos expositivos en las zonas arqueológicas y sus museos de sitio, sino también de las políticas de las instituciones encargadas de custodiar y divulgar el patrimonio, siendo el ocio un elemento fundamental por ser una acción del desarrollo y de la autorrealización de toda persona; es un derecho y es parte de la calidad de una vida digna.

Para destacar su importancia, es importante hacer referencia a marcos internacionales dedicados a esta materia, tal es el caso de la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (World Leisure & Recreation Association WLRA por sus siglas en inglés), organismo que se dedica a la investigación y al estudio de las condiciones que permiten que el ocio sea un medio para mejorar el estilo de vida y el bienestar colectivo e individual.

Este organismo mantiene relaciones formales con la ONU y adoptó en mayo de 1970 en Ginebra, Suiza, la *Carta del Ocio*<sup>231</sup>, cuyo documento estuvo en revisión en el *Seminario de la II Conferencia Internacional de Liderazgo y Recreación y Tiempo Libre* llevada a cabo en San Juan de Puerto Rico en el mes de octubre de 1979. Posteriormente, en 1981, fue revisado y perfeccionado en el XXV Encuentro Anual de la WRLA, en Twannberg, Suiza. En noviembre de ese

<sup>230</sup> Cuenca Cabeza, Manuel. (Coord.) Aproximación Multidisciplinar a los Estudios del Ocio. Documentos de Estudios de ocio, Núm. 31. Universidad de Deusto Bilbao.

<sup>231</sup> Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo libre y ocio, <http://www.redcreacion.org/documentos/cartaocio.html> (consultada el 29 de mayo de 2018).



mismo año, se concretó la actual versión de la carta, que en su artículo 1 menciona que:

*El ocio es un derecho básico del ser humano. Se sobreentiende, por eso, que los gobernantes tienen la obligación de reconocer y proteger tal derecho y los ciudadanos de respetar el derecho de los demás. Por lo tanto, este derecho no puede ser negado a nadie por cualquier motivo, credo, raza, sexo, religión, incapacidad física o condición económica.*

La Declaración Universal de los Derechos Humanos, documento adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas contiene también elementos relacionados con el ocio. En su artículo 24 se menciona el derecho al descanso y goce del tiempo libre. Por otro lado, el artículo 27, estipula que las personas tienen derecho a participar en la vida cultural de su comunidad y al goce de las artes.

Dentro del artículo 30 sobre la Participación en la Vida Cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte de la Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad se consagra que:

*... el derecho de estas personas al ocio al reconocer su derecho a participar en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte. La Convención regula de forma separada, por un lado, la participación en la vida cultural, y por otro, el deporte, las actividades recreativas y el esparcimiento, incluyendo entre estos conceptos las actividades turísticas<sup>232</sup>.*

Por lo tanto, el ocio, al ser un derecho humano, repercute en su formación continua y permanente, orientada al crecimiento cultural. La participación en la vida cultural conlleva al reconocimiento de un sentido de pertenencia, y a la concreción de una identidad elemental en todo individuo.

En el artículo 30 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad estipula que las PcD deben participar, en igualdad de condiciones con las demás, en la vida cultural y adoptarán todas las medidas pertinentes para

---

<sup>232</sup> Biel Portero, Israel. *Los Derechos Humanos de las personas con discapacidad*. Tirant lo Blanch. Valencia, 2011. pp 493.



asegurar que las personas con discapacidad. En dicho artículo se establece que los estados partes reconocen el derecho de las PcD en igualdad de condiciones sobre la vida cultural y aseguran que:

- *Tengan acceso a material cultural en formatos accesibles;*
- *Tengan acceso a programas de televisión, películas, teatro y a otras actividades culturales en formatos accesibles;*
- *Tengan acceso a lugares en donde se ofrezcan representaciones o servicios culturales tales como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, tengan acceso a monumentos y lugares de importancia cultural nacional.*<sup>233</sup>

Por otro lado, la postura de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) propone en el artículo 1 del Acta de Londres (aprobada el 16 de noviembre de 1945), “... *contribuir a la paz y a la seguridad estrechando, mediante la educación, la ciencia y la cultura, la colaboración entre las naciones, a fin de asegurar el respeto universal a la justicia, a la ley, a los derechos humanos y a las libertades fundamentales*”. La UNESCO, a partir de los años 70's, comienza a centrarse en la cultura como un rasgo elemental para el desarrollo de los individuos y las sociedades. El abordar el derecho a la cultura y la preservación cultural de la humanidad implica el respeto a la cultura como un elemento de identidad; relaciona la cultura y la tecnología para fomentar el acceso gratuito; y universal, así como a la información de dominio público. Lo anterior se refleja en la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural del 2 de noviembre de 2001 sobre la Diversidad Cultural y Derechos Humanos en el artículo 5 sobre los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural:

---

<sup>233</sup> Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.  
<http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> (consultada el 1 de enero de 2018)



## Artículo 5 – Los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural

Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como los definen el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y los Artículos 13 y 15 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Toda persona debe tener la posibilidad de expresarse, crear y difundir sus obras en la lengua que desee y en particular en su lengua materna; toda persona tiene derecho a una educación y una formación de calidad que respeten plenamente su identidad cultural; toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales<sup>234</sup>.

Los espacios de representación, como espacios de disfrute y goce del derecho cultural y derecho al ocio y como instituciones sociales, deben velar por la promoción y defensa de estos derechos.

DERECHO AL OCIO Y A LA CULTURA. NOCIONES INSTITUCIONALES		
WLRA <i>Carta sobre Educación y Ocio</i>	Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad Artículo 30	UNESCO Derechos culturales
-Derecho básico del ser humano.  -Desarrollo personal, social y económico y es un aspecto de la calidad de vida.  -Aumenta la calidad de vida	-El derecho de las PcD al ocio al reconocer su derecho a participar en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte	-Toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura

### 6.2.1 La accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales

El concepto de accesibilidad, retomando nuevamente la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, en el artículo 9, menciona que implica identificar y eliminar obstáculos y barreras de acceso al entorno físico, al transporte, a la información y las comunicaciones, incluyendo los sistemas y las tecnologías, al igual que a otros servicios e instalaciones abiertos al público o de

<sup>234</sup> Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural [http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) (consultada el 9 de mayo de 2018).



uso público. Esto conlleva a asegurar el acceso de las PcD en igualdad de condiciones con las demás. Por lo tanto, los servicios, el entorno, sea este físico o virtual, debe estar en plena disposición a las personas independientemente de sus capacidades físicas, sensoriales o cognitivas.

En este manual se plantea que la accesibilidad y la inclusión no deben ser considerados únicamente como la eliminación de barreras arquitectónicas. La amplitud de su significado dentro de un espacio de representación patrimonial implica también cubrir las necesidades interpretativas de todas las personas, tengan o no discapacidad, para que puedan acceder y disfrutar en forma independiente y participar plenamente en estos espacios museales logrando la igualdad de acceso, no sólo física sino a la información y al conocimiento. Para llevar a cabo una accesibilidad en igualdad de condiciones, es tarea de los espacios de representación patrimonial identificar y eliminar las barreras de acceso y los obstáculos en los espacios, en sus discursos y en las representaciones de estos discursos<sup>235</sup>.

Por otro lado, se encuentra el concepto de inclusión que se entiende como un principio que garantiza responder a las necesidades, sean estas físicas, comunicativas y sociales de todas las personas con los mismos equipamientos y con los mismos servicios y recursos que todos utilizan.<sup>236</sup> Es importante destacar que si un espacio de representación no tiene las condiciones adecuadas de accesibilidad, la inclusión no es posible. Los espacios de representación patrimonial deben antes de buscar una inclusión, expandir sus posibilidades narrativas y de representación de esas narrativas, para con ello, poder atender la diversidad de públicos.

La accesibilidad e inclusión debe ser prioridad de estos espacios expandiendo las posibilidades de acceso y de representación para una libre interpretación y con ello, evitar obstáculos tanto físicos como sensoriales,

---

<sup>235</sup> Artículo 9 sobre accesibilidad, Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> (consultada el 1 de enero de 2018)

<sup>236</sup> Cf. Madariaga Ortuzar, Aurora. *Ocio y discapacidad: el reto de la inclusión*, en [http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto\\_Aurora\\_Madariaga.pdf](http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto_Aurora_Madariaga.pdf)



cognitivos e interpretativos, potenciando así el derecho de las personas al disfrute de la cultura y al tiempo del ocio.

Ambos conceptos, accesibilidad e inclusión, aplicados en estos espacios, implica que los equipamientos y soportes museográficos no sean fundamentalmente visuales. Su tradición debe ser reformulada para permitir otros medios de interpretar y de comunicar el patrimonio, ya que su tradición visual excluye a las PcDVi, quienes requieren incluso de otros tiempos sensoriales para la reconstrucción subjetiva del patrimonio.

Se debe lograr una accesibilidad e inclusión real, reestructurando los contenidos discursivos e ideando formas no tradicionales de representarlos que permitan que el espacio museal sea dinámico y al mismo tiempo un espacio público de convivencia e inclusión social donde los visitantes puedan participar y tener experiencias sensibles interactuando en la interpretación del patrimonio. Para lograr una accesibilidad dentro de las zonas arqueológicas, por sus cualidades patrimoniales, no es posible realizar muchas veces modificaciones arquitectónicas invasivas por cuestiones de conservación; sin embargo, sí se pueden realizar adaptaciones o ajustes para facilitar el acceso.

Una de las premisas de estos espacios debe centrarse en brindar una experiencia sensible con relación al patrimonio, que podría favorecer su puesta en valor y su disfrute. La gran ventaja de un espacio de representación al aire libre o de una zona arqueológica es que fueron espacios vividos y el objeto arqueológico tiene la impronta de lo humano, así que la historia de vida del propio objeto y del entorno pueden darse a conocer de muchas formas alejadas de la museografía tradicional que sólo exhibe piezas sin dotarlas de sentido.

Ejemplo de ello es que estos espacios patrimoniales estuvieron llenos vivencias, de fragancias y olores generados en la vida cotidiana, lo cual demuestra que el olfato está anclado a la cultura. La música y la danza sujetan al patrimonio con la cultura musical y con la cualidad mágica-religiosa de dichos espacios. También explotar el sabor a través de degustaciones de gastronomía prehispánica invita a trabajar los sentidos centrándose así, no únicamente en un patrimonio cultural material, sino también inmaterial y natural. Estos son elementos



poco trabajados y es obligación de los espacios de representación ser creativos para generar esa accesibilidad a sus discursos, que permitan descentralizar la visualidad como único acceso a la contemplación y enfocarla hacia una experiencia sensible del público y no ya al visitante pasivo, para llevar a cabo una participación en la experiencia del espacio y así potenciar la infraestructura interpretativa.

Para poder superar los obstáculos es también indispensable la participación de PcD en la evaluación de los procesos de diseño y su ejecución, ya que se conjugan el conocimiento experiencial con el conocimiento profesional. Se requiere de una participación y una continua relación con las personas en el proceso de creación de espacios formales e informales del ocio y así generar el desarrollo de elementos que garanticen el disfrute de este derecho no sólo de PcD, sino de todo individuo de la sociedad.

Trabajar con PcD en la planificación, creación y ejecución, así como en la evaluación y actualización de los guiones, de los recorridos y de la presentación o representación de los bienes culturales y sus discursos históricos y sociales implica revelar la significación que se encuentra en el patrimonio que no es visual, ya que tiene otros atributos que pueden ser emocionales y sensoriales, que para conocerlos y experimentarlos requieren del trabajo conjunto para idear los recursos interpretativos que aumenten la legibilidad del contenido no visible o intangible de ese patrimonio.

### **6.2.2 Nociones institucionales sobre zonas arqueológicas y museos de sitio**

Antes de entrar en materia sobre la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera, es importante nuevamente citar marcos institucionales básicos sobre lo que se entiende como patrimonio, zona arqueológica y museo de sitio, los cuales son marcos normativos que pueden ser utilizados y aplicados por las instituciones museísticas en sus diversos contextos.

Una de las nociones sobre museos de sitio más relevantes es la del Consejo Internacional de Museos (en sus siglas en inglés *International Council of Museums* ICOM). El ICOM es un organismo que tiene relación con la UNESCO,



bajo la guía de la ONU y concibe a los museos de sitio, como espacios de representación ubicados dentro de un yacimiento arqueológico con la finalidad de ser un espacio de conservación y exhibición de las piezas arqueológicas de ese lugar.

Los define como *“un museo concebido y organizado para proteger un patrimonio natural y cultural, mueble e inmueble, conservado en su lugar de origen, allí donde este patrimonio ha sido creado o descubierto” (ICOM 1982)*<sup>237</sup>.

El fin primordial de una zona arqueológica y su museo de sitio, sin duda, es proteger las colecciones y los objetos.

El ILAM, define al patrimonio como: *“El conjunto de bienes culturales, naturales, tangibles e intangibles, generados localmente, y que una generación transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia.”*<sup>238</sup> Por otro lado, el patrimonio arqueológico al que hace referencia este manual bajo los señalamientos del ILAM es considerado como patrimonio cultural natural, mismo que está constituido por elementos de la naturaleza, que se mantienen en su contexto original, intervenidos de algún modo por los seres humanos. El patrimonio natural es concebido como el conjunto de bienes y riquezas naturales o ambientales que la sociedad ha heredado de sus antecesores.

---

<sup>237</sup> Hernández Hernández, Francisca. La museología ante los retos del siglo XXI

<http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero1/institucionespatrimonio/estudios/articulo3.php>

<sup>238</sup> DeCarli, Georgina: « *Un Museo Sostenible: Museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio* » San José, Costa Rica, Oficina de la UNESCO para América Central, 2006, 1era Ed.





### 6.2.3 Las zonas arqueológicas y museos de sitio como espacios de ocio. Consideraciones para disminuir barreras de accesibilidad e inclusión

Disfrutar del patrimonio cultural natural en zonas arqueológicas se realiza en momentos de ocio y de esparcimiento, se lleva a cabo en los momentos de descanso utilizados para el desarrollo de la persona en relación con el consumo cultural, de información y de formación personal, que como derecho, es para todas las personas. Una zona arqueológica y un museo de sitio comprometido con hacer valer los derechos de sus visitantes, debe contribuir a la inclusión y cubrir las necesidades de accesibilidad de las personas, adaptando no solo sus espacios sino también sus contenidos, mejorando su equipamiento y servicios, permitiendo el derecho a visitarlo en igualdad de condiciones, para que todos sus visitantes se acerquen a los espacios patrimoniales sin barreras.

La exclusión sistemática al acceso a bienes patrimoniales, a servicios sociales básicos y al ejercicio regular de los derechos fundamentales, hacen necesario que las políticas y las acciones de estos espacios patrimoniales consideren la discapacidad desde el enfoque de derechos humanos que adopta la Convención Internacional sobre los Derechos para las Personas con Discapacidad. En los espacios de representación patrimonial existe una discriminación silente, normalizada, no intencional, pero que debe ser identificada para denunciar y superar las barreras.



Se han realizado ejercicios para la adaptación de los espacios patrimoniales con el fin de hacerlos accesibles, pero no se han realizado ejercicios para un acceso al lenguaje, a la información e interpretación de las exposiciones, siendo este último la intención de este manual. Los soportes museográficos se mantienen centrados en lo visual, diseñados desde ella y para ella. Dentro de la planificación estratégica de un museo de sitio, zona arqueológica o centro expositivo, la accesibilidad debe ser un elemento que guíe todos los niveles, sean estos de carácter político, planes y acciones para que estos espacios puedan recibir a todo tipo de público.

Existen varios trabajos en relación a consideraciones y propuestas en relación a los procesos para llevar a cabo una cadena de accesibilidad en estos espacios, que en su mayoría plantean procesos de planificación para desarrollar buenas prácticas de accesibilidad. Estos trabajos de accesibilidad al patrimonio y a espacios de representación mantienen ciertas generalidades que se muestran en las constantes de distintas propuestas, sin embargo, es importante destacar que puede ser ajustable dependiendo de las particularidades de cada espacio.

Algunas generalidades son:

- La accesibilidad es una característica fundamental en un museo y centro expositivo.
- Es importante cumplir con los criterios técnicos, con las normativas nacionales y tomar las internacionales como referencia para promover su implementación.
- Es importante mantener una cadena de accesibilidad para garantizar que el entorno en su globalidad sea accesible.
- Las actuaciones de accesibilidad suponen un valor añadido porque además de las consideraciones básicas de uso para las personas con discapacidad se suman las condiciones de confort y seguridad para todos los usuarios<sup>239</sup>.

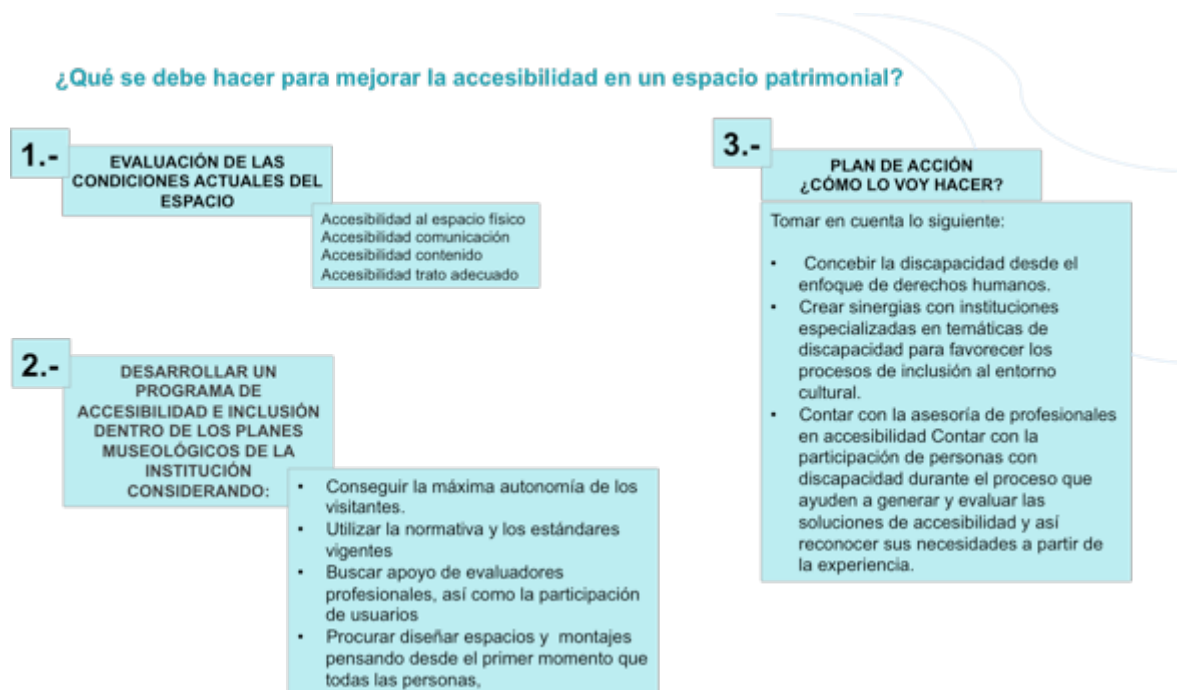
---

<sup>239</sup> Cf. Zúñiga Robles, Liz. Manual de accesibilidad para museos / elaborada por Liz Zúñiga Robles -- 1a ed.-Lima : Museo de Arte de Lima, 2019.



Para llevar a cabo las tareas de accesibilidad es importante retomar la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, la cual hace mención al respeto a la dignidad, a una autonomía individual, así como la independencia y libertad de las personas. Por otro lado, para poder ejecutar las tareas de accesibilidad e inclusión se debe conocer las necesidades al visitante, sus capacidades y atender su lenguaje, sus necesidades, conocimientos, adaptación y disfrute para una satisfacción personal ya que pensar en subsanar las barreras existentes. Es importante destacar que cada discapacidad requiere de un tratamiento distinto, este manual, al haberse centrado en conocer una forma ciega de sensopercepción, el estilo propio de sentir y percibir de la ceguera, podría ser una alternativa que permita explorar otras discapacidades.

En el siguiente esquema se muestra algunos elementos para desarrollar buenas prácticas de accesibilidad en museología ya trabajadas en otros manuales y se pueden consultar en el apartado de *Más Recursos*. Aquí únicamente se mencionarán las generalidades para dar un panorama para desarrollar una práctica de accesibilidad en los museos para lo cual se debe tomar en cuenta lo siguiente:



En el caso de este manual, se centra en sólo un aspecto dentro una cadena de accesibilidad usualmente poco trabajada, sin embargo fundamental, e implica aportar a la cadena de accesibilidad el tratamiento del lenguaje y de la información para una interpretación inclusiva de las exposiciones indispensable para permitir el disfrute y acceso al patrimonio cultural.

#### **6.2.4 Beneficios de un espacio de representación patrimonial inclusivo y accesible**

Generar espacios accesibles e inclusivos implica, que al cubrir las necesidades de sus públicos beneficiando a todos sus visitantes, la institución patrimonial adquiere una responsabilidad social y una postura política en relación a la discapacidad. Esto conlleva varios beneficios para la institución, y no debe ser considerados acciones que implican una inversión sólo económica, es una inversión sociocultural, que genera mayores beneficios tanto para la institución como para su público, ya que al permitir un acercamiento para el disfrute y goce de estos espacios, abarca una gran diversidad de públicos y esto conlleva a un mayor número de visitantes, mayor compromiso de los visitantes con el patrimonio y mejora la imagen de la institución por su compromiso social.

Los espacios de representación patrimonial accesible e inclusivo implica que reconoce la diversidad, la diferencia y las particularidades de sus visitantes. Estos espacios deben enfocarse a superar las barreras para generar mayores beneficios. Los cuales son de carácter legal, ya que cumpliría con, no solo los parámetros exigibles legalmente. Existen por otro lado, beneficios profesionales y éticos, los profesionales implicaría que el personal de estos espacios generan también conocimiento y sensibilización en relación a las áreas de la discapacidad, formación en apoyos técnicos y ajustes razonables potenciando la creatividad en los proyectos por la necesidad de buscar soluciones para eliminar barreras. Los éticos implicaría que la institución al tener una posición en relación a la inclusión, esto genera valores propios de la institución que concuerdan con estándares internacionales y de legislación mejorando la imagen, reputación y permitiendo



cohesión social<sup>240</sup>.

### **6.3 Criterios, consideraciones y procedimientos para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera**

En los apartados anteriores se presenta un panorama general sobre el trayecto de la discapacidad, las nociones institucionales y criterios de accesibilidad que se deben conocer y considerar como la base para generar exposiciones accesibles para la ceguera. Es importante recordar que este manual no se centra en aspectos de accesibilidad en el medio físico, es decir en la arquitectura, edificación o en relación a ajustes de los espacios para una accesibilidad en el uso y circulación espacial. Esto porque existen manuales que pueden ser retomados para estos criterios y se citan al final de este manual, en el apartado *Más recursos*.

Es importante primero mencionar cómo es que se realizó este manual, mismo que surge de una investigación con un enfoque antropológico dirigida a conocer las cualidades de la ceguera dentro de una experiencia de visita, con el fin de diseñar narrativas museográficas accesibles. Toda la información para generar esta propuesta surge de un trabajo de campo con las PcDVi, y los hallazgos son aquí ordenados y estructurados para el proceso de generación de estas narrativas accesibles. En los siguientes apartados se presenta la base teórica, los criterios y consideraciones que se sugieren para generar estas narrativas museográficas.

En primer momento es necesario destacar que el patrimonio requiere de colocarse en un circuito de valorización, circuito que implica (además de la investigación, conservación e interpretación) una divulgación adecuada para lograr el acceso y el disfrute. Este circuito de valorización, muchas veces, se ve interrumpido debido a que no existen los recursos humanos e institucionales que se requieren para que se lleve a cabo una facilitación de acciones de concientización, capacitación, investigación, organización, mercadeo y divulgación.

---

<sup>240</sup> Suter, Rhiannon. *Realising Potential: Disability Confidence Builds Better Business*, Cornell University, ILR School, Gladnet Collection, United Kingdom. 2007. pp. 20.



Para que circulen y sean puestos en juego los valores culturales, es necesario tomar en cuenta cómo se llevará a cabo la narrativa sobre los bienes patrimoniales, qué contenidos son los que se colocarán en una presentación e interpretación, por lo que se busca un trabajo coherente de planificación, creación, ejecución y actualización continua de los discursos y contenidos.

Colocar en un circuito interpretativo implica de inicio contemplar qué mensaje es el que se quiere transmitir y el discurso que se mantendrá respecto a este mensaje. Igualmente, se requiere una infraestructura interpretativa, es decir, los medios con los que se dará a conocer dicho mensaje. Para lograr ese objetivo es necesario tener presente que todo discurso debe cumplir con seis características esenciales:

- Debe ser atractivo, es decir, capaz de atraer la atención del público.
- Debe ser comprensible, o sea, tiene que implicar un entendimiento conceptual por parte del público. A mayor entendimiento por parte del público, mayor interés y curiosidad y, por tanto, mayor disfrute y aprendizaje.
- Debe ser relevante al ego, es decir, tiene que tener algún tipo de conexión con la experiencia cotidiana del público.
- Tiene que estar sustentado en el rigor científico, es decir, en la veracidad y transparencia de la información que se trasmite.
- Tiene que desarrollarse en torno a un guión lógico, o sea, a una línea argumental estructurada. Esta línea argumental debe estar organizada en paquetes de información perfectamente conectados entre sí.
- Tiene que estar basado en una idea central o tema interpretativo. Esta idea central debe quedar plasmada de manera clara a través de la elaboración de una oración-tema compuesta por sujeto, verbo, predicado, que a modo de titular de periódico pueda ser fácilmente recordada por el público<sup>241</sup>.

---

<sup>241</sup> Cf. López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. pp 127.



Este discurso que contempla las características mencionadas requiere un medio, una infraestructura interpretativa accesible que facilite el disfrute y entendimiento de las narrativas sobre el patrimonio. Es por lo tanto que en los siguientes apartados de este manual se muestra una alternativa para generar las narrativas museográficas accesibles para la ceguera y lograr un circuito de interpretación y de valorización del patrimonio desde la discapacidad visual.

### **6.3.1 ¿De dónde surgen estos criterios para la generación de narrativas museográficas para la ceguera? El giro sensorial y la etnografía sensorial**

Para este manual se realizaron tres fases investigativas para desarrollar las narrativas museográficas accesibles a partir de un trabajo de campo concentrado en una etnografía tomando como base teórica el giro sensorial de la antropología guiado por un trabajo colaborativo y relacional con las PcDVi. De cada una de las fases se obtuvieron elementos para la generación de estas narrativas accesibles y que se presentarán a lo largo de segunda mitad de este manual.

La primera fase del trabajo de campo consistió en aplicar una serie de evaluaciones tanto físicas, museográficas y curatoriales de estos espacios, con el fin de ubicar las condiciones actuales de estos espacios en relación a la accesibilidad e inclusión. En una segunda fase se realizó una etnografía sensorial a partir de varias visitas a distintas zonas arqueológicas y museos de sitio con PcDVi. Este trabajo de campo tuvo como finalidad, identificar, a partir de visitas narradas, con guiones trabajados bajo la teoría inmersiva de la narración y los postulados del giro sensorial de la antropología y la historia, ubicar los atributos sensoriales, referentes, estados físicos y emocionales que las PcDVi atribuyen a la narrativa de la visita narrada y al espacio mismo, con el fin de poder aplicar dichas referencias a la construcción de narrativas museográficas accesibles. La tercera fase de la investigación consistió en el análisis de resultados etnográficos, fase de la que surge este manual y que contiene las consideraciones, criterios, procedimientos y elementos orientados a ser aplicables en conjunto para realizar las narrativas museográficas para la ceguera.



Al conocer las necesidades y la estructura interpretativa de un público con discapacidad visual permitió generar estructuras interpretativas a partir de narrativas accesibles que se tomen en cuenta para el desarrollo de proyectos expositivos tradicionales. Los resultados, los cuales fueron probados con las personas a través de realizar visitas narradas bajo este guion ideado desde la teoría de la inmersión, son concentrados aquí como los elementos necesarios para generar estas narrativas.

### **6.3.2 ¿En qué consiste el giro sensorial de la antropología y la etnografía sensorial como base para el desarrollo de narrativas accesibles?**

Los postulados teóricos y prácticos con la que se abordó y se realizó el trabajo de campo y la etnografía sensorial fueron los postulados del giro sensorial, que es una perspectiva emergente de la antropología y de la historia que toma el cuerpo como eje de conocimiento y la sensopercepción como la base de la experiencia corporal.

La antropología de los sentidos concibe que se le otorga sentido al mundo a partir no sólo del lenguaje, sino a partir del cuerpo en su experiencia, sus movimientos y sus sentidos. Es decir, comprendemos y coproducimos la realidad por medio del lenguaje pero también por medio del cuerpo y su experiencia. La sensopercepción es un acto cultural y no sólo físico ni cognitivo, es decir, los sentidos, además de captar los fenómenos físicos, son vías por la que se transmiten valores culturales e ideas que se surgen de las sensaciones, por lo que el contexto sociocultural condiciona la manera en que percibimos y sentimos la realidad.

La idea de sensopercepción es utilizada ya que se busca eliminar la distancia entre el nivel fisiológico de los sentidos y el nivel cognitivo de la percepción ya que la sensopercepción es un proceso que implica recordar, reconocer, asociar y no sólo sentir, por lo tanto, implica sensaciones y significados.

Por otro lado, al ser la sensopercepción un acto cultural y dependiente del contexto, la antropología de los sentidos comprende que existen formas





particulares de sensopercepción, por lo tanto la forma ciega de sensopercepción es un estilo propio de conocer y percibir.

La manera de aplicar estos postulados, fue a través de la etnografía sensorial, la cual plantea que los métodos tradicionales de la etnografía, no profundizan en las cualidades sensoperceptivas, ni en aquellos espacios introspectivos y subjetivos

Hacer uso de la etnografía sensorial reconoce que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia y significa el espacio. Propone la percepción participante como una reconceptualización de una técnica fundamental en la antropología como lo es la observación participante por ser una práctica investigativa eminentemente visual. La percepción participante coloca su atención en lo que no se dice, ni se expresa necesariamente a través de las palabras, por lo que los gestos y las pausas del cuerpo, deben ser percibidos mientras el cuerpo se encuentra en movimiento al recorrer un espacio, por lo tanto pone énfasis en el acto de caminar como un acto de socialización, y que coloca una relación entre cuerpo y entorno, afectándose mutuamente, esto implica conocer los movimientos y los tropiezos a los que el cuerpo se enfrenta.

La etnografía es un documento de descripción e interpretación, y está abierta a distintas lecturas y reinterpretaciones. Sarah Pink, menciona que cada elemento de una etnografía puede ser reinterpretada y fragmentada para utilizarse en los museos, sea para generar dispositivos, ambientaciones o discursos, pero siempre desde haber problematizado y haber conocido al otro.

Para conjugar la antropología y el diseño museográfico, se retoma el diseño sensorial que postula que hasta hace algunos años, se buscaba la congruencia del diseño con el usuario por dos caminos: el físico (basado en la ergonomía) y el cognitivo (apoyado principalmente en disciplinas como la semiótica y la retórica).

Al retomar el giro sensorial, se va a enfatizar la dimensión emocional-afectiva y sensoperceptiva para conocer de fondo las necesidades e intereses de los visitantes.

Ambas disciplinas, tanto la antropología como el diseño, colocan relevancia al contexto ya que el proceso de registro de la forma ciega de sensopercepción se



da en un determinado espacio, y para poder analizar, detectar y registrar los datos, debe tener relación con un entorno definido en el que la persona esté inmersa cuando vive dichas experiencias.

El contexto y sus cualidades van dictando las coordenadas para ser abordado por lo tanto una etnografía se concibe como una lógica en función de la realidad en la que se adentra. Es importante destacar que el contexto tiene sus particularidades, que cada zona arqueológica requiere de un tratamiento que va a depender de sus propias especificidades, sin embargo, estos criterios y consideraciones pueden ser aplicables dependiendo del contexto en el que se inserten. Este contexto va a dictar su propia particularidad social, político, ritual pero que puede ser trabajado bajo las estructuras presentadas en este manual.

La antropología y el diseño concretan un horizonte de sentido para la solución de necesidades que bajo el giro sensorial permiten preconfigurar los proyectos, es decir se permite planificar las soluciones en busca de una concreción de ese proyecto, la cual es una materialización efectiva de las planificaciones y que debe enfocarse a una habitabilidad para que los proyectos sean viables para poder llevarse a cabo.



# GIRO SENSORIAL

Perspectiva emergente desde la Antropología



## ANTROPOLOGÍA DE LOS SENTIDOS

- Los sentidos son los medios de captación de fenómenos físicos y las vías de transmisión de valores culturales.
- Existen formas particulares de senso-percepción.
- La forma ciega de senso-percepción es un estilo propio de sentir y percibir.

## DISEÑO SENSORIAL

- Al retomar el giro sensorial, busca conocer requerimientos e inclinaciones afectivas y emocionales a satisfacer sensorialmente a partir de procesos senso-perceptivos.

## ATRIBUTOS SENSORIALES

- Conocer las propiedades sensoriales permite ubicar preferencias e inclinaciones, para guiar al diseño hacia experiencias museográficas accesibles.

## ETNOGRAFÍA

- Reconoce que el cuerpo, sea cual sea su característica, experimenta, crea experiencia y significa el espacio.
- Ninguna modalidad sensorial domina cómo es que se experimentan los entornos.
- Propone la percepción participante que pone atención en lo que no se expresa a través de las palabras.

\*\*\*

- Preconfigurar: planificación de soluciones.
- MaterIALIZACIÓN proyectual: concreción efectiva de ese proyecto
- Habitabilidad: se coloca en la realidad



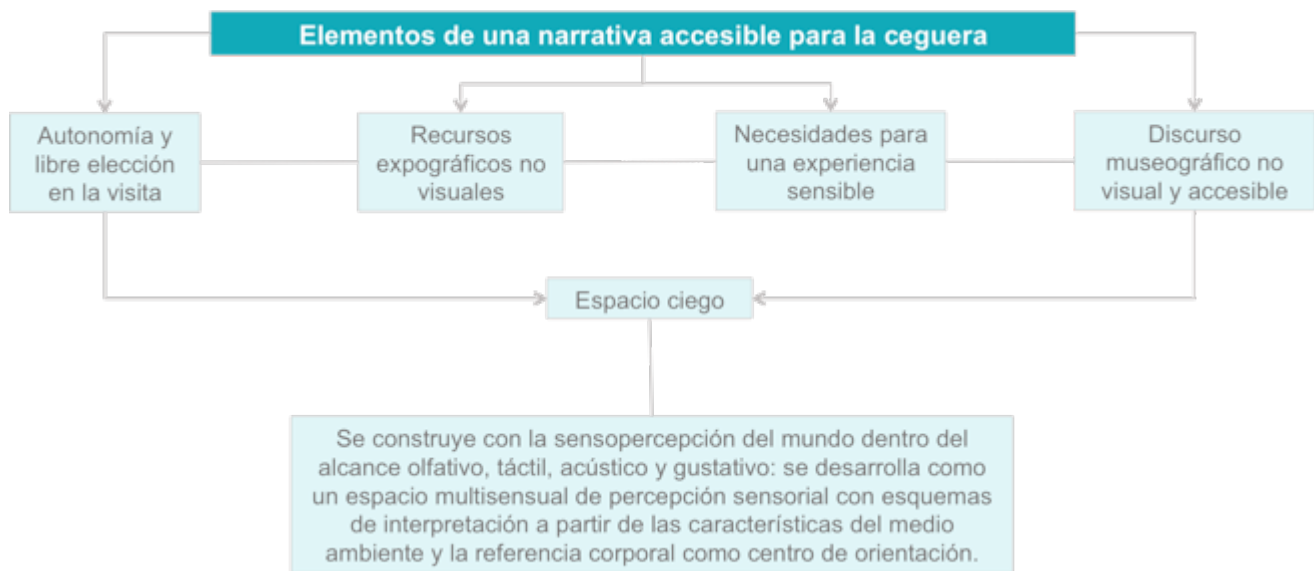
### **6.3.3 Elementos de una narrativa accesible para la ceguera. Evitar visitas asistencialistas**

Abordar el estilo propio de sensopercepción de la ceguera bajo los postulados del giro sensorial permitieron abordar la ceguera como una forma particular de sentir y percibir, profundizando en el espacio ciego para generar guiones curatoriales y museográficos contemplando otra forma de vivir estos espacios, dejando de lado la supremacía del ojo.

Este trayecto investigativo, abordado como una estrategia dentro de un contexto de experiencias de visita, permitió adentrarse a elementos que se requieren para una autonomía y libre elección de las PcDVi y evitar el asistencialismo durante las visitas. Permite también contemplar elementos para poder ideas recursos expográficos no visuales a partir de las necesidades de la forma ciega de sensopercepción enfocados a una experiencia sensible, lo que conlleva a generar discursos museográficos no visuales y accesibles para la ceguera ya que se profundizó en entender que el espacio ciego se construye con la sensopercepción del mundo dentro del alcance olfativo, táctil, acústico y gustativo: es decir, se desarrolla como un espacio multisensual de percepción sensorial con esquemas de interpretación a partir de las características del medio ambiente y la referencia corporal como centro de orientación.

Este manual a partir de la investigación mencionada, contempla la estructuración de las narrativas considerando los siguientes elementos que constituyen cualidades del espacio ciego para idear narrativas accesibles para la ceguera:





#### 6.3.4 La planificación tradicional de diseño de exposiciones y el trayecto de la investigación que la complementa

El trabajo curatorial y museográfico, está enfocado a generar exposiciones, y la exposición es un texto que debe ser leído y comprendido. Por lo tanto el espacio patrimonial debe relatar historias a través de la puesta en escena de discursos a través de objetos y entornos. Es importante advertir que se debe eliminar la idea de una simple exhibición<sup>242</sup> el cual es el acto simple de mostrar y tender a generar exposiciones, las cuales implican demostrar y relatar a través de los objetos lo que se quiere comunicar, es decir, generar narrativas y relatos, los cuales requieren de un lenguaje apropiado con una infraestructura interpretativa amable y comprensible para que el espacio de interpretación rebase el simple acto de *mostrar* de la exhibición.

Los elementos de una narrativa accesible que se mencionan en el apartado anterior para la ceguera, se enfocan a complementar un proyecto de exposición tradicional para lograr al disfrute y goce experiencias sensibles como derecho al ocio de las PcDVi ya que el desarrollo de exposiciones tradicionales no toma en

<sup>242</sup> Cf. Burcaw, Ellis citado por Fernández, Luis Alonso y García Fernández, Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. p. 24

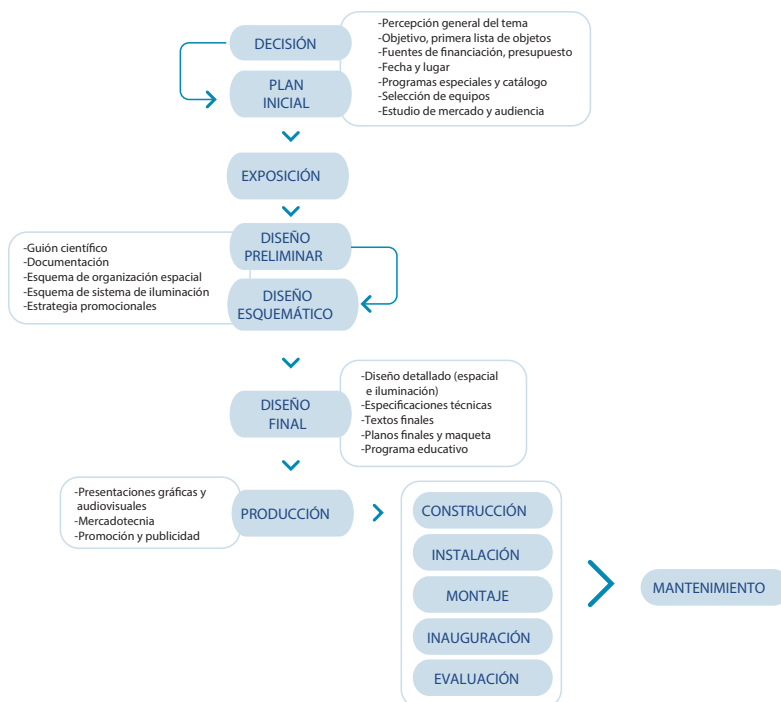


cuenta otras formas de vivir estos espacios por desconocer las necesidades de las personas.

Todo proyecto de una exposición tradicional comprende 3 etapas que reciben distintos nombres, sin embargo, los contenidos son los mismos:

- **Fase de planificación y diseño preliminar:** se definen los objetivos y el concepto de la exposición.
- **Fase de diseño esquemático.** Investigación documental y selección de los objetos para una lógica entre contenido y discurso.
- **Fase de diseño final.** Su propósito es el de transformar las ideas abstractas, de las fases anteriores a conceptos tangibles. Planos, maquetas etc.<sup>243</sup>

## PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE EXPOSICIONES



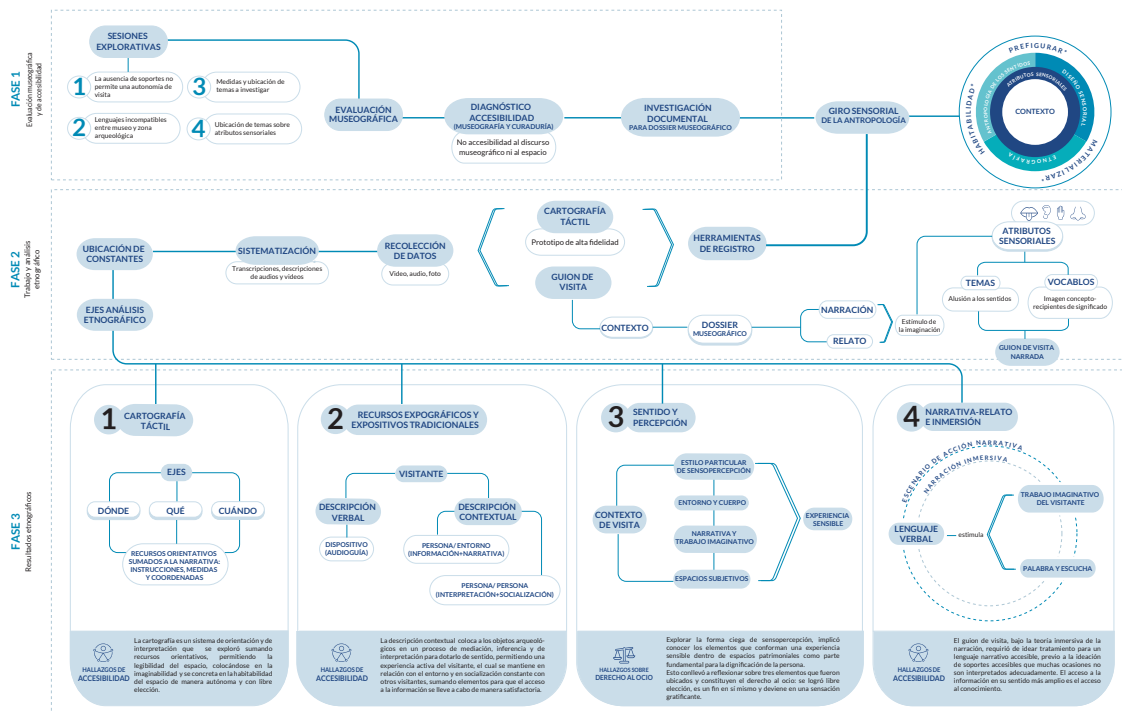
<sup>243</sup> Cf. Diagrama basado en Alonso Fernández, Luis y García Fernández Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. p.p. 80-85.



En estas fases no se contempla el estudio del visitante y aquí radica una de las importancias de la investigación para generar este manual por conocer las necesidades de un público con ceguera.

En el siguiente esquema se muestra todo el proceso que se llevó a cabo para generar las fases previas que complementan el desarrollo expositivo tradicional tomando en cuenta otras formas de vivir estos espacios, centrando el interés, ya no tanto en el objeto, sino en las relaciones, las emociones y afectos que surgen a través de los objetos, los entornos y las interrelaciones.

En los siguientes apartados se muestra, no el trayecto de la investigación, sino las estructuración de dichas narrativas. No es intención de este manual centrarse en explicar cada una de las etapas del proceso investigativo. Los apartados siguientes se centrarán en los resultados ya estructurados para la generación de esas narrativas museográficas accesibles, sin embargo, se muestra este trayecto investigativo ya que es importante mencionar que muchas veces las instituciones no tienen los tiempos para generar dichas investigaciones.



## **6.4 Procedimiento para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera**

Habiendo dado a conocer cómo es que surgen estos criterios y consideraciones, entramos ya en materia para la elaboración de estas narrativas y los pasos necesarios para su planeación. En los siguientes apartados de este manual, se profundiza en el tratamiento de la información y de construcción de narrativas bajo la teoría inmersiva de la narración como la base para generar infraestructuras interpretativas, entendidas estas como los elementos necesarios en conjunto para la presentación del patrimonio que permiten comprenderlo y ponerlo en valor, permitiendo revelar su significado original y potenciar la accesibilidad de comprensión y traducción del visitante. Estas infraestructuras deben ser planeadas antes de crear soportes de representación museográfica adecuados para la interpretación de las PcDVi. Estos elementos han sido aspectos poco trabajados en los manuales de accesibilidad e inclusión dentro de museo y lugares patrimoniales.

### **6.4.1 Ubicando las barreras. Diagnóstico general y evaluación de accesibilidad, curatorial y museográfica de los espacios arqueológicos y museos de sitio**

El primer paso a considerar es que gran número de zonas arqueológicas y museos de sitio no cuentan con sistemas interpretativos que faciliten el acceso a sus contenidos para las necesidades de PcDVi. Muchas veces la museografía tradicional de estos espacios es estática, es decir, privilegia la información sin relacionarla con su contexto; ofreciendo al visitante interpretaciones sin su participación y esto genera una distancia entre el objeto y el visitante quien acepta, rechaza o es indiferente a la información ofrecida, siendo esto una falta de accesibilidad tanto narrativa como física, lo que implica una discriminación habitual en estos espacios, que sin ser intencional, existe por un desconocimiento de un público con discapacidad.

Es importante mencionar que un espacio sin oferta de accesibilidad le es imposible llevar a cabo los trabajos de inclusión, y se deben de solventar





obstáculos y barreras previamente para expandir las posibilidades de acceso. Conocer esto, permite tener una postura de accesibilidad e inclusión y por lo tanto una postura de derechos humanos de la discapacidad y un compromiso con la diversidad de públicos y sus necesidades e intereses.

Como se mencionó en el apartado de *6.2.1 La accesibilidad y la inclusión en espacios patrimoniales*, para llevar a cabo una accesibilidad en igualdad de condiciones, es tarea de estos espacios de representación patrimonial identificar y eliminar las barreras de acceso y los obstáculos interpretativos.

Es por lo anterior que es necesario realizar evaluaciones de accesibilidad, curatoriales y museográficas siempre en colaboración con las PcDVi siendo ellos los expertos en sus propias necesidades, ya que la mayoría de las veces las condiciones de estos espacios limitan la accesibilidad y la inclusión, dado que las adecuaciones o trabajos son siempre autorreferenciales, es decir, se realizan trabajos de accesibilidad con base a las necesidades de la institución sin colaboración con sus públicos, y esto no permite atender a las necesidades e intereses reales de los visitantes.

La evaluación curatorial, museográfica y de accesibilidad en estos espacios implica conocer de inicio el estado actual de estos espacios en relación a las acciones de accesibilidad físicas y narrativas para conocer las acciones que se deben llevar a cabo para realizar los ajustes pertinentes para dicha accesibilidad.

En este apartado se muestran elementos básicos de un esquema de evaluación con la intención de detectar, a través de evaluar la situación actual del espacio, las barreras existentes y las necesidades de intervención para analizar la viabilidad de las propuestas determinando los planes de actuación. Para todo ello se debe tener siempre como referencia los diferentes lineamientos, leyes, normas y estándares nacionales de cumplimiento obligatorio.

Además de la participación colaborativa de las PcD, se debe contar con asesoría de especialistas en el rubro de accesibilidad. Es importante realizar evaluaciones de accesibilidad física y de la infraestructura del entorno, es decir, el acceso a las salas, a los sistemas de comunicación e información, la señalética, el uso de tecnologías, a las instalaciones diversas y a los servicios auxiliares que



ofrece el museo, y por otro lado evaluaciones sobre la museografía y el discurso que es parte de una accesibilidad sensorial y cognitiva para elaborar propuestas de mejora de accesibilidad y, en consecuencia, ampliar el público potencial al que van dirigidos.

Realizar un diagnóstico de las condiciones actuales, implica que la institución patrimonial se permite realizar un análisis previo sobre sus condiciones de accesibilidad e inclusión y con ello contar con un diagnóstico base para identificar los puntos a mejorar en distintas áreas facilitando el desarrollo de un plan de acción de mejora de sus distintas áreas en relación a la discapacidad.

#### **6.4.1.1 Evaluación de accesibilidad física, sensorial, emocional e intelectual**

A continuación se muestran distintos elementos que se deben tomar en cuenta para evaluar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva, posteriormente se muestran puntos básicos para la evaluación museográfica y curatorial y un diagnóstico general para las condiciones de accesibilidad y de inclusión de la institución patrimonial.

#### **6.4.1.2 Evaluación del acceso físico**

Este punto implica conocer si existen barreras arquitectónicas. Aquí, la importancia del entorno no debe considerarse únicamente de manera física, sino también en relación a los recursos con los que el espacio cuenta para ser utilizados por todo visitante para el acceso a los discursos, los servicios, sean tanto culturales, como sanitarios, educativos, incluso laborales.

Estos recursos dentro de las zonas arqueológicas y museos de sitio deben tener como finalidad difundir un patrimonio, sin embargo, si mantienen códigos centralmente visuales, implica la nula accesibilidad para las PcDVi, quienes requieren la utilización de los otros sentidos para su comprensión. Los espacios deben contar con maquetas, reproducciones táctiles, con cedulario braille o información sonora que serían los soportes mínimos básicos para transmitir



contenidos a las PcDVi . Al ser un espacio patrimonial, la intervención para hacer de este espacio accesible, es compleja, ya que deben hacerse adecuaciones no invasivas por cuestiones de conservación, pero deben contar con rampas, guías podotáctiles, e incluso y un elemento más importante, personal capacitado para el apoyo a las distintas discapacidades.

#### **6.4.1.3 Evaluación del acceso sensorial**

El acceso sensorial implica conocer si las exposiciones y las acciones alrededor de ella facilitan la participación de visitantes. Es decir, si el acceso a los recursos interpretativos es únicamente a través de la visión, existe de inicio un problema de acceso sensorial.

Es importante en los recorridos, eliminar la pasividad del visitante, y es posible alcanzar su participación al eliminar el carácter directivo y lineal de la exposición, optando por discursos que evoquen y estimulen al visitante siendo un actor activo para que pueda alcanzar una experiencia en su visita.

Señalar mejor todos los elementos museográficos permite que puedan ser utilizados con una mayor comprensión, para ello, es importante crear un cedulario en braille, gráficos y audioguías, que evidencien la relación entre elementos museográficos fuera de salas y la exposición correspondiente. Asimismo, incluir, en diversas partes del recorrido, planos de la exposición, así como indicaciones sobre la sala en que se encuentra el visitante y las rutas que se pueden seguir durante la visita. Cabe destacar que, no solamente es importante la señalización, la museografía debe incluir en su propuesta el diseño de los recorridos más claros y divisiones adecuadas entre módulos temáticos.

La clasificación de los objetos suele ser taxonómica (los objetos se yuxtaponen y se colocan con sus símiles) y centrada en sus cualidades orgánicas o funcionales. Sin embargo, se podría buscar una salida alterna potenciando los rasgos desaprovechados de los objetos, concibiéndola como un documento destacando que le acompañan procesos anteriores a su creación.



Existen objetos que producen sonidos y olores, colocarlos como objetos únicamente contemplativos no permite un acceso a la realidad misma del objeto como tampoco permite complejizarlos con la impronta de lo humano, pero se podrían sumar réplicas donde tocar y conocer sus sonidos y olores, potencien los rasgos que acompañen a los objetos para representar una complejidad y posibilitar una interpretación que devenga en interpretaciones de la experiencia.

#### **6.4.1.4 Evaluación del acceso intelectual**

Este tipo de acceso implica evaluar si las exposiciones incluyen a los visitantes con poco conocimiento previo. Aquí es indispensable la evaluación del público de los museos; un instrumento eficaz que nos permite conocer los intereses y los objetivos de los visitantes con el fin de eliminar su participación de manera pasiva, y permitir experiencias de visita activas.

El cambio de una pasividad en la visita hacia el visitante como productor de significación es otro elemento clave en el diseño de políticas de inclusión por parte del museo, a partir del enriquecimiento de posibilidades para alentar la participación activa de los visitantes, entendiendo que es este último el elemento clave para la comunicación de todo espacio museístico.

La importancia de volver una visita pasiva a una dinámica implica relacionar la información con el contexto del visitante, es decir, permitir que la exposición ofrezca elementos para entender las interpretaciones como para la formulación de respuestas a las preguntas del visitante, y para la formulación de nuevas preguntas. Esto implica generar un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el objeto le impone, y propicia, como respuestas del visitante, la admiración, la sorpresa, el asombro, la duda y otras formas de la incertidumbre y el compromiso afectivo.<sup>244</sup>»

---

<sup>244</sup> CF. Zavala, Lauro. Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. Abate Faria. México D.F. 2012. pp. 183



#### **6.4.1.5 Evaluación del acceso emocional**

El acceso emocional gira en torno a la manera en que el museo acoge a los visitantes y si está capacitado para recibir a su público con discapacidad. En este sentido, la importancia de la elaboración de discursos informativos accesibles a todos los visitantes es indispensable.

El espacio debe crear vínculos entre visitante y patrimonio ofreciendo experiencias sensibles y satisfactorias, para ello las decisiones expográficas no deben partir de las necesidades propias del museo, deben partir de los propios visitantes. Esto implica que se logre que los usuarios conecten emocionalmente con el espacio museal y esto se crea desde el diálogo con el público para conocer sus necesidades, sus impresiones y con ello optar por otras posibilidades de exposición. La colaboración y diálogo con el público es indispensable para profundizar en sus necesidades e intereses y así idear museografías accesibles e inclusivas.

#### **6.4.2 Esquema de evaluación museográfica y curatorial**

Los puntos del siguiente esquema de evaluación son elementos para poder ubicar cómo es que la exposición es narrada y conocer los objetos con los que se cuenta y poder potenciar los discursos y su puesta en escena a través de los objetos.

La evaluación curatorial, museográfica y de accesibilidad en estos espacios implica conocer de inicio el estado actual de estos espacios en relación a las acciones de accesibilidad físicas y narrativas para conocer las acciones que se deben llevar a cabo para realizar ajustes pertinentes para dicha accesibilidad.

##### **1) El contexto interpretativo de la exposición museográfica**

- Ubicación y tipo de museo: cómo se inscribe la exposición dentro de él.
- Tipo de exposición: permanente, temporal o itinerante; colectiva, individual o especificar el caso.



## 2) La representación expositiva

- Título y temática de la exposición.
- El discurso de la colección: ¿cómo se conforma? ¿qué tipos de objetos son?

## 3) Narrativa curatorial

- Ejes temáticos y discurso formal de las colecciones.
- Taxonomías clasificatorias.
- Temáticas monográficas, poéticas, documentales, etc.
- Lecturas dirigidas, relatos y/o planteamientos transversales temáticos e intercambio de saberes y disciplinas.

## 4) La construcción del espacio museográfico

- Características generales de la museografía ya sea por diseño, año de realización, empresa o grupo que la produjo.
- Programa narrativo del espacio: organización de la secuencia de visita y cómo esto determina una lectura ordenada.

## 5) Dispositivos museográficos

- Circulación razonada, recorridos y señalización, mobiliario museográfico, vitrinas, montaje, altura de montaje, iluminación, color y/o gama cromática, recursos textuales, cédulas, imágenes, gráfica, información adicional como entrevistas, videos, proyecciones, audioguías o celulares, protecciones, servicios, atención, actividades, etcétera.

## 6) Estrategias de comunicación

- Niveles de habilitación cognitiva de la exposición.

### 6.4.3 Diagnóstico general de la institución patrimonial

La falta de políticas de accesibilidad e inclusión en los espacios de representación patrimonial, surgen por no contar con políticas internas sobre la discapacidad, es por ello que estas ausencias se reflejan en los diseños



museográficos. Para ubicar y solventar los vacíos, es importante realizar un diagnóstico general<sup>245</sup> de la institución patrimonial.

A continuación se presenta un instrumento que brinda algunos elementos para conocer los niveles de accesibilidad e inclusión generales, no sólo de las narrativas museográficas, sino de la institución misma, con la finalidad de poder generar un plan de acción, ideando los pasos a seguir con el fin de implementar la políticas de accesibilidad e inclusión dependiendo de las particularidades y posibilidades de la institución patrimonial.

Igualmente, se muestran distintas dimensiones que deben considerarse para este diagnóstico que brinda un panorama general sobre las condiciones actuales y posteriormente una serie de criterios concentrados en una *Herramienta para evaluar las dimensiones para el diagnóstico general y los niveles de accesibilidad en inclusión de la institución patrimonial* para la evaluación que deben ser considerados al realizar este análisis.

#### **6.4.3.1 Dimensiones para un diagnóstico general**

**1) Políticas, normas y procedimientos:** implica analizar los lineamientos dirigidos a hacer efectivo la incorporación y el cumplimiento de la legislación relacionada con la discapacidad y accesibilidad dentro del espacio patrimonial, incluyendo la zona arqueológica y el museo de sitio. Esto implica conocer las normas y códigos en relación a los espacios patrimoniales.

**2) Espacio físico:** evaluar las condiciones del espacio físico con el objetivo de asegurar la accesibilidad de los mismos, en particular, para personas con discapacidad. Esto incluye los estacionamientos, los accesos a los edificios como las escaleras, las puertas, las entradas, las salidas (regulares y de emergencia),

---

<sup>245</sup> Para la generación de este diagnóstico general se retomaron elementos del módulo 2 de Caja de herramientas de empresas inclusivas. Asociación Empresarial para el Desarrollo (AED), Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Organización Internacional del Trabajo (OIT). 2015. Por cuestiones de las cualidades de este manual fueron modificados ciertos criterios.



los pasillos, los pisos, los pasamanos, los elevadores, las zonas de seguridad. También, los servicios sanitarios, los auditorios, archivos, etc.

**3) Aspectos administrativos:** los aspectos administrativos comprenden elementos como la planificación, presupuestación, organización, coordinación, ejecución, evaluación y los distintos trámites que se deben realizar para asegurar que sean accesibles a todas las personas, en especial a las personas con discapacidad.

**4) Información y comunicación:** abarca la señalización de los edificios y los mecanismos, métodos y procedimientos utilizados para comunicarse y brindar información audible, escrita, en paneles informativos, vía electrónica o telefonía a los visitantes.

**5) Actitudinal:** la dimensión actitudinal contiene acciones que promuevan la utilización de conceptos positivos, promoción y realización de prácticas participativas de las personas con discapacidad, congruentes con la garantía de sus derechos humanos. Estas acciones propician la participación plena de esta población y la equiparación de oportunidades, al facilitar la eliminación de actitudes y creencias erróneas que tienen como efecto su discriminación. Involucra, además, los valores promovidos dentro de la institución, como también las acciones de capacitación, sensibilización y cualquier otra que se lleve a cabo en pro de la no discriminación, la gestión de la diversidad y la igualdad de oportunidades.

**6) Transporte:** analiza acciones que la institución patrimonial realiza para que el transporte funcione en forma oportuna e inclusiva de las personas con discapacidad. Esta dimensión incluye al transporte público, pero también las





posibilidades que la institución lo provea como un servicio a su público con discapacidad.

**7) Recursos tecnológicos:** incluyen todos aquellos equipos, objetos o similares que aumentan, mantienen o mejoran las habilidades de la persona con discapacidad. Esto involucra el mobiliario, equipo y tecnología que se posee tomando en consideración los estándares y criterios de accesibilidad.

**Plan de acción:** consiste en un documento de trabajo para definir las actividades y pasos a seguir con el fin de implementar la políticas de accesibilidad e inclusión. Aquí es necesaria la participación de las personas con discapacidad y expertos en accesibilidad. Puede incluir acciones de formación, capacitación y sensibilización interna con la finalidad de eliminar prejuicios, desconocimiento y obstáculos a los que se siguen enfrentando muchas veces las personas con discapacidad.

**Monitoreo y seguimiento:** se debe crear un mecanismo de monitoreo de los planes y acciones enmarcado dentro de su política de inclusión de personas con discapacidad, involucrando a todas las unidades administrativas y operativas de la institución. Asimismo, deberá poner en práctica mecanismos de evaluación periódica sobre los procedimientos, acciones y actividades que se han propuesto en su plan de acción y formular los mecanismos y procedimientos que deben seguirse en caso de aparentes tratos inequitativos o discriminatorios en relación a la discapacidad.





### 6.4.3.2 Herramienta para evaluar las dimensiones para el diagnóstico general y los niveles de accesibilidad e inclusión de la institución patrimonial

	Alto Verde	Medio Amarillo	Bajo Rojo
<b>1. Políticas, normas y procedimientos</b>			
	marque con "x"		
Se cuenta con una política general escrita y difundida al personal sobre la no discriminación y sanciona las actitudes de cualquier tipo de discriminación.			
Se cuenta con un comité de responsabilidad social			
Se cuenta con algún tipo de política de acciones afirmativas sobre género, discapacidad, jóvenes, etc.			
Se tiene personal capacitado que se encarga en forma específica de la responsabilidad social.			
Cuenta con una política que promueva la igualdad de oportunidades, no discriminación, inclusión y participación de las personas con discapacidad en todas las dimensiones (espacio físico, información y comunicación, actitudinal, etc)			
Se cuenta con un mecanismo de difusión de la política inclusiva de personas con discapacidad			
Se cuenta con un mecanismo de monitoreo de esta política			
Se tiene establecido un comité para promover la inclusión de personas con discapacidad en todas las dimensiones de la institución patrimonial			
Se diseña anualmente un plan de acción que dirija la institución hacia la inclusión de personas con discapacidad en todas las dimensiones			
Las políticas de contratación de la institución toman en consideración a trabajadores con discapacidad y trabajadores que adquieran una discapacidad			
Las normas y códigos de comportamiento de la institución toman en cuenta las necesidades de los públicos de interés con discapacidad.			
Los objetivos institucionales, la misión y la visión, están alineados con la inclusión de personas con discapacidad en todas las dimensiones			
Las políticas de la institución consideran las necesidades de los visitantes y públicos de interés con discapacidad			
<b>2. Espacio físico</b>			
Se ha realizado una evaluación del nivel de accesibilidad para personas con discapacidad de:			
Acceso al museo de sitio y a la zona arqueológica por parte de los visitantes con discapacidad			
Ambiente y entorno			
Objetos			
Mobiliario museográfico			
<b>3. Aspectos administrativos</b>			
La planificación y la presupuestación se realizan tomando en cuenta las necesidades de los visitantes con discapacidad			
La organización, coordinación, ejecución, evaluación y trámites administrativos de la institución tienen presente las necesidades de los visitantes con discapacidad			
<b>4. Información y Comunicación</b>			
Los espacios tanto del museo de sitio como de la zona arqueológica posee señalización			
La señalización que posee facilita la circulación de los visitantes, así como la ubicación de otros espacios y servicios que ofrece la institución (tienda, cafetería, baños, etc.)			
Existe personal capacitado en Lengua de Señas para poder comunicarse con públicos de interés con discapacidad auditiva			
Los mecanismos, métodos y procedimientos utilizados para comunicarse y brindar información se encuentran en diferentes formatos, tales como audible, escrita, en paneles informativos vía electrónica o telefonía para visitantes con discapacidad			



5. Actitudinal			
Los valores promovidos en la cultura institucional se basan en los principios de no discriminación, igualdad de oportunidades e inclusión de las personas con discapacidad en todas las dimensiones de la institución			
El personal tiene conocimiento sobre cómo interactuar con personas con discapacidad (auditiva, visual, intelectual, física y psicosocial o mental), legislación en la materia, servicio al cliente, entre otros.			
Se cuenta con un plan de capacitación, sensibilización y cualquier otra que se lleve a cabo en pro de la no discriminación, la gestión de la diversidad y la igualdad de oportunidades.			
6. Transporte			
Se ha evaluado la existencia de servicios de transporte público accesibles para personas con discapacidad, de manera que puedan llegar a sus instalaciones en condiciones seguras y equitativas.			
Se provee de transporte para personas con discapacidad en visitas programadas con anticipación			
7. Recursos Tecnológicos			
El área encargada de museografía, de las construcciones y mantenimiento de las instalaciones, supervisa que la planeación, el diseño y la implementación de cualquier adaptación y modificación en salas, espacios públicos, entono arqueológico u otros edificios se realice bajo los principios de accesibilidad			
Se procura que el área encargada de compras y suministros (principalmente de mobiliario, equipo y tecnología (incluido, software) vele porque las nuevas adquisiciones que se efectúen, tengan en consideración los estándares y criterios de accesibilidad			

**Alto:** La institución tiene establecidos formalmente los mecanismos y procedimientos para alcanzar el ítem mencionado, incluidos, los mecanismos de monitoreo y evaluación para velar por su cumplimiento

**Medio:** La institución ha realizado acciones para alcanzar el ítem mencionado pero no cuenta con mecanismos y procedimiento establecidos formalmente para su implementación

**Bajo:** La institución no tiene acciones establecidas para alcanzar el ítem mencionado

#### 6.4.4 Implementación de una cultura de inclusión y de accesibilidad en el espacio museal

Este apartado contiene algunos elementos para incorporar una cultura de inclusión y accesibilidad en el espacio museal contemplando tres elementos fundamentales que deben tomarse en cuenta después de los resultados del diagnóstico que se coloca en el apartado anterior. Estos elementos son<sup>246</sup>: la estrategia de comunicación, la conformación de un grupo interno de promoción de inclusión y accesibilidad dentro del museo y el desarrollo de un programa permanente de capacitación y sensibilización en el tema.

<sup>246</sup> Para la implementación de una cultura de inclusión y accesibilidad, posterior al diagnóstico anterior, se retomaron elementos del módulo 7 de Caja de herramientas de empresas inclusivas. Asociación Empresarial para el Desarrollo (AED), Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Organización Internacional del Trabajo (OIT). 2015. Por cuestiones de las cualidades de este manual fueron modificados ciertos criterios. *C.f.* Caja de herramientas de empresas inclusivas. Asociación Empresarial para el Desarrollo (AED), Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Organización Internacional del Trabajo (OIT). 2015



El diagnóstico tiene como finalidad reflejar la situación de la institución museal en relación a las políticas de accesibilidad e inclusión. Muchas veces este diagnóstico arroja que existen grandes vacíos en los trabajos de inclusión y accesibilidad por el desconocimiento de los criterios para llevar a cabo dichas políticas, por lo que en este apartado se coloca su implementación de forma general a través de fomentar un proceso para una cultura de inclusión y accesibilidad.

Es importante promover una cultura de inclusión y accesibilidad e incorporar una estrategia de concientización dentro de la estructura museística a partir de una comunicación interna y externa entre todos los sectores de la institución museal. Esta concientización y aplicación de las dimensiones del diagnóstico permiten incorporar una cultura de inclusión dentro del ámbito museal, lo que recorre todos los ámbitos de su estructura. Muchas veces los obstáculos para generar estas políticas de inclusión provienen del desconocimiento de lo que implica la discapacidad y los mitos que se generan en torno a ella.

Crear conciencia al promover una cultura de accesibilidad e inclusión es un proceso que debe realizarse continuamente y permanentemente a través de un desarrollo sistemático de capacitación y sensibilización en el que la participación de todo el personal involucrado en el proceso museístico es clave para genera un cambio significativo.

#### **6.4.4.1 Estrategia de comunicación externa e interna**

Para promover una cultura de inclusión y de accesibilidad, los museos deben comunicar su estrategia a todos los niveles de la estructura museística, procurando una divulgación de la información en todos los departamentos que constituyan el ámbito museal. Es por ello que aquí se presenta una estrategia de comunicación externa e interna para aplicar y dar a conocer el mensaje para una cultura de inclusión y accesibilidad.



## **Estrategia externa de comunicación**

Se debe diseñar e implementar una política de comunicación de la institución museística, tanto interna como externa, que exprese en forma clara y directa el compromiso que esta posee en la promoción de la inclusión de personas con discapacidad en todas las dimensiones de la institución museística.

Se debe dar a conocer la experiencia de la institución museística, sean de buenas prácticas o de limitaciones.

Se debe incluir la discapacidad en las diferentes políticas y actividades que lleve a cabo la institución museística. Esto implica desde normalizar la utilización de las palabras “discapacidad” y “personas con discapacidad” en los diversos documentos promocionales de la institución museística.

Es necesario, para un crecimiento de la cultura de inclusión y de accesibilidad recibir apoyo frecuente a través de consultorías, talleres, charlas, seminarios, etc. de organizaciones de personas con discapacidad y expertos en los estudios sobre discapacidad.

## **Estrategia interna de comunicación**

Realizar reuniones especiales, sesiones de orientación y programas de capacitación dirigidos a los diferentes niveles de la institución museística sobre temas relacionados con la inclusión y la discapacidad.

Procurar la participación de personas con discapacidad en las planeaciones y ejecuciones de los procesos museológicos, curatoriales y museográficos.

Concientizar a los diferentes actores de la institución museística a identificar barreras existentes.



#### 6.4.4.2 Grupo interno de promoción de inclusión y accesibilidad

Muchas veces, dentro de la estructura de los museos, el área encargada para promover el proceso de inclusión y de accesibilidad es el área que más contacto suele tener con los públicos y es el de servicios educativos, sin embargo, esta promoción de la inclusión y accesibilidad debe ampliarse a todas las áreas.

El grupo interno de promoción de inclusión y accesibilidad hace referencia a una estructura interna que tiene como finalidad promover ese proceso de inclusión y de accesibilidad en todas las áreas que implica la actividad museal, por lo que debe idearse pensando en que este constituida por todas las áreas.

Es indispensable que las áreas o el encargado de cada área destinado a integrarse y comunicarse dentro de este grupo interno sean los encargados de vincular los objetivos estratégicos de la institución museística y no ser un grupo asilado.

Por lo tanto cada área debe interactuar con este grupo interno para llevar a cabo los trabajos en pro de la inclusión y accesibilidad. Algunas de las funciones del grupo pueden ser:

- Revisar las políticas y procesos de la institución museística que afectan a las personas con discapacidad.
- Identificar oportunidades en la creación de museografías, curadurías dirigidos a las personas con discapacidad.
- Colaborar con equipos internos sobre temas de accesibilidad dentro de las curadurías y las museografías, así como de todo el entorno museal.
- Concienciar a todo el personal sobre temas que afectan a las personas con discapacidad.



#### **6.4.4.3 Desarrollo de un programa continuo de capacitación y sensibilización**

En muchos espacios culturales, específicamente aquellos relacionados con temas de memoria y de derechos humanos se han realizado programas de capacitación y sensibilización con enfoque de género, de derechos humanos y temas relacionados con la discapacidad con la finalidad de fortalecer la cultura de inclusión y accesibilidad.

Los programas de capacitación y de sensibilización deben estar conducidos por persona expertas en los temas de discapacidad, derechos humanos y género además de contemplar charlas con los públicos con discapacidad para conocer las necesidades a resolver en las museografías, en las curadurías y en el ámbito museal en general.

Es importante destacar que estas actividades deben ser para todo el personal de la institución museística para estar capacitado en todos los aspectos y áreas ya que la inclusión y accesibilidad debe ampliarse a toda la institución.

Es importante destacar que estas capacitaciones deben estar concebidas desde una metodología participativa involucrando públicos, expertos y otras instituciones museísticas que hayan implementado estrategias para una cultura inclusiva y accesible y así conocer con mayor amplitud las experiencias y buenas prácticas que puedan ser retomadas e implementadas en la institución museística.

Es importante también destacar que deben realizarse talleres periódicos en relación a temas introductorios e históricos sobre la discapacidad desde una perspectiva de derechos humanos y de género que tengan como objetivo crear conciencia sobre el respeto, reconocimiento de la diferencia, las actitudes, temas en relación a la vida independiente, a la autodeterminación y también en relación a conocer, desde la perspectiva de derechos humanos, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Tomando en cuenta lo anterior, es posible abrir paso a una institución con mayor cultura de inclusión y de accesibilidad y que permita garantizar los derechos de las personas con discapacidad en sus entornos museales tomando en cuenta que es un proceso de actualización, de autoevaluación, de formación y de





sensibilización sobre los temas sobre discapacidad y que debe realizarse continua y permanentemente.

## **6.5 Fundamentos para la creación de narrativas museográficas accesibles. La teoría inmersiva de la narración, reconstrucciones virtuales y descripción contextual**

En los siguientes apartados de este manual se colocan los criterios y consideraciones para la construcción de narrativas accesibles para la ceguera bajo los postulados de la teoría inmersiva de la narración. Estos criterios no buscan suplir las prácticas curatoriales y museográficas tradicionales, busca complementarlas proponiendo una forma de construir narrativas accesibles para la ceguera y contribuir a sus canales de diálogo, a la interpretación de los mensajes emitidos y a sus experiencias, traduciendo los contenidos de una investigación documental o guion museológico curatorial hacia la forma de comunicarlo, exponerlo y divulgarlo de manera accesibles para la ceguera.

### **6.5.1 Investigación documental. El contexto como la base de la narrativa**

La evaluación curatorial, museográfica y de accesibilidad implica conocer el estado actual de un espacio de representación en relación a la accesibilidad y ubicar cómo es que la exposición actual es narrada. Para poder potenciar los discursos y su puesta en escena a través de los objetos, es necesario conocer a fondo los antecedentes y el proceso histórico de la zona y el museo. Esto, además de brindar el contexto histórico de la zona y los aspectos generales de la cultura a la que se hace referencia, otorga opciones de temas y subtemas para ser trabajados para su posterior exposición.

Todo proceso curatorial y museográfico se debe construir dentro de un marco investigativo, esta investigación documental es mayormente conocido como un guión científico que suele ser tarea del museólogo o del curador y de donde se desprenden los guiones curatoriales y museográficos que se centran en toda la estrategia de interpretación y representación. Este guion científico que parte de



una investigación documental, va a guiar los contenidos de la exposición para dar sentido al contenido y ser la guía para su posterior representación a partir del guion museográfico, tarea del museógrafo, que implica el trabajo de diseño y producción de una exposición.

La investigación documental funge como un guion científico esencial para la creación de narrativas implementadas en las exposiciones. Realizar la investigación documental permite tener la base para la generación de narrativas, discursos y guiones buscando información que pueda tener un tratamiento discursivo nuevo y atractivo siguiendo una línea argumental estructurada y organizada en paquetes de información conectados entre sí.

La investigación documental permite tener la base para la puesta en valor del patrimonio a partir de una narrativa, interpretación y presentación ya que debe dar a conocer los valores del patrimonio arqueológico, mismo que contiene valores históricos, culturales, sociales y económicos que para su preservación y puesta en valor implica colocarlo en un circuito de valorización y de interpretación, circuitos que conlleva no únicamente a la investigación, conservación, interpretación, sino también a una divulgación, a una democratización del conocimiento que conlleve a la contemplación y al disfrute.

La investigación documental para los guiones debe contemplar seis características para colocar el valor patrimonial en un circuito de interpretación atendiendo que:

- *Debe ser atractivo, es decir, capaz de atraer la atención del público.*
- *Debe ser comprensible, es decir, tiene que implicar un entendimiento conceptual por parte del público. A mayor entendimiento por parte del público, mayor interés y curiosidad y, por tanto, mayor disfrute y aprendizaje.*
- *Debe ser relevante al ego, es decir, debe tener algún tipo de conexión con la experiencia cotidiana del público.*
- *Tiene que estar sustentado en el rigor científico, es decir, en la veracidad y transparencia de la información que se trasmite.*



- *Tiene que desarrollarse en torno a un guion lógico, es decir, a una línea argumental estructurada. Esta línea argumental debe estar organizada en paquetes de información perfectamente conectados entre sí.*
- *Tiene que estar basado en una idea central o tema interpretativo. Esta idea central debe quedar plasmada de manera clara a través de la elaboración de una oración-tema compuesta por sujeto, verbo, predicado, que a modo de titular de periódico pueda ser fácilmente recordada por el público<sup>247</sup>.*

Un espacio patrimonial nunca puede estar desprovisto de una trayectoria histórica, que es un conjunto de hechos que lo constituyen y lo dotan de sentido cuando se le da características, que conforman su contexto. La investigación documental como base para generar narrativas apela en construir, a partir del contexto propio del espacio, un tiempo pasado para el desarrollo del relato donde se debió ubicarlo espacial y temporalmente. Estos espacios de representación patrimonial contienen códigos culturales particulares, que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos inteligibles a partir de activar un discurso que dé sentido a esos códigos propios de un espacio de representación determinado.

La investigación documental es la base de todo proceso museográfico y curatorial, sin embargo, las museografías tradicionales de las zonas arqueológicas y sus museos de sitio se quedan en este primer proceso investigativo, plasmándolo en sus museografías sin dar un tratamiento adecuado para su divulgación, eliminando la posibilidad de que el visitante tenga una experiencia sensible en estos espacios. La investigación, al contener información con cualidades documentales a través de un discurso especializado, corre el riesgo de no ser interpretado por no detonar emociones ni afectos. Es por ello que se le debe dar un nuevo tratamiento a los discursos, como se verá más adelante, a partir de la teoría inmersiva de la narración, misma que permite generar un trabajo imaginativo y activo por parte de los visitantes posibilitando experiencias sensibles.

<sup>247</sup> Cf. López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. p. 16.



El contenido de una investigación documental puede consistir en lo siguiente<sup>248</sup>:

- Investigación de contenidos.
- Investigación y desarrollo de cada uno de los temas y subtemas.
- Recopilación de documentos y fuentes de información e investigaciones científicas sobre los temas y/o colecciones.
- Lista de obra, ordenada según los núcleos temáticos(temas y subtemas).
- Inventario o catálogo de la colección.
- Inventario o catálogo de otras colecciones o préstamos.
- Recopilación y selección de apoyos gráficos, fotografías, ilustraciones, mapas, etc., con base en las fuentes.
- Fuentes bibliográficas.
- Fuentes documentales.

El guion científico o investigación documental, como se menciona, es la base para la conceptualización curatorial y museográfica, sin embargo, debe romper con la narrativa cronológica y lineal. Esta investigación documental inicial, aclara y profundiza permitiendo conocer los distintos temas y subtemas posibles a abordar, sin embargo, aquí es importante destacar que no es la única forma de representación. La tarea de generar guiones curatoriales y museográficos como guías para el desarrollo de exposiciones consisten en generar relatos, es decir, el curador puede ser considerado un narrador, mientras que el museógrafo es el encargado de colocar esa narración dentro de un espacio. Por lo tanto, la curaduría y la museografía crean exposiciones, siendo una exposición un texto que debe leerse e interpretarse.

La museografía es entonces la puesta en escena de discursos a través de objetos y de entornos, es decir, crea ambientes narrativos y experiencias museográficas sensibles como parte integral de un espacio de interpretación

---

<sup>248</sup> Cf. Mosco Jaimes, Alejandra. *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*. Publicaciones ENCRyM 2018. Ciudad de México. 2018. pp. 248.



patrimonial. Pero, ¿cómo hacer que una estructura discursiva sea accesible y pueda ser puesta en un circuito de interpretación inclusivo para las PcDVi, dentro de espacios de representación patrimonial como son las zonas arqueológicas y sus museos de sitio?. Para la generación de narrativas como estrategia de comunicación para la ceguera, aquí se propone seguir los postulados de la teoría inmersiva de la narración. Estos elementos que se proponen fueron puestos en práctica con visitas llevadas a cabo con las personas como visitantes de estos espacios, quienes propusieron y complementaron con sugerencias la estructura para una narración inmersiva alejada de lo visual.

### **6.5.2 Postulados de la teoría inmersiva**

La teoría inmersiva de la narración concibe una narrativa como una secuencia de ambientes narrativos que estructuren el fondo de las exposiciones accesibles para la ceguera. La consolidación de estas narrativas museográficas se expresa a través de los objetos, de entornos y ambientes de exposición, con miras a la experiencia del visitante a través de la interacción y la implementación museográfica validada por los recursos de la exposición.

El concepto de inmersión presupone una relación imaginativa con un mundo textual, es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.

Según la teoría inmersiva de la narración de la narratóloga Marie Laure Ryan<sup>249</sup>, para que un texto sea inmersivo (en este caso la exposición como texto), este debe crear un espacio con el que el visitante pueda establecer una relación, es decir, un escenario de acción narrativa donde el visitante se guía a partir de lo enunciado por la narrativa. Para lograr una inmersión, este espacio: el escenario de acción, debe estar poblado de objetos, situaciones y personajes que el visitante interpreta a partir de su trabajo imaginativo.

---

<sup>249</sup> Laure Ryan. Marie. La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. p. 32.



El mundo textual se construye en la imaginación del visitante quien visitante utiliza los enunciados narrativos como guías, que él mismo complementa en una representación mucho más vívida importando información que le proporcionan los modelos cognitivos interiorizados, los mecanismos de inferencia, las experiencias vitales y los conocimientos culturales, incluidos aquellos que provienen de otros textos y de su propio contexto interpretativo. A lo largo de este proceso del visitante, el lenguaje narrativo tiene la función de seleccionar objetos del mundo textual, darles propiedades, insuflar vida a los personajes y al escenario, en resumen, conjurar su presencia en la imaginación.

La narrativa inmersiva permite por lo tanto, una transportación y un trabajo imaginativo activo del visitante. Los psicólogos Victor Nell y Rihard Gerrig desarrollan la metáfora de transportación la cual implica cómo es que el mundo textual se hace presente en el pensamiento y la sensación de presencia.

### **6.5.3 Trabajo imaginativo del visitante y el mundo textual narrativo**

El trabajo imaginativo del visitante dentro de un mundo textual narrativo da lugar a la transportación. Es necesario mencionar que la sensación del espacio físico es distinto al modelo mental del espacio, sin embargo, se complementan dado que la sensación del espacio físico es finalmente una experiencia situada dentro de una atmósfera, en este caso muchas veces vacía de significación dado que lo que se construye en la imagen mental del espacio a partir de la narrativa esta se orienta en el mapa del mundo de ficción y reproducen en su imaginación los elementos narrativos, objetos situaciones y personajes dentro de un escenario de acción narrativa.

Por lo tanto son dos geografías complementarias, una física y otra mental que se convierten en un escenario narrativo del visitante donde existe la acción narrativa. El visitante conjuga por lo tanto dos tipos de espacio: un espacio que es vivido, el cual siente y percibe, y espacio evocativo o imaginativo. Ambos espacios, (imaginativo y situado) permiten una inmersión dentro de un escenario de acción narrativa.





#### 6.5.4 Reconstrucciones y tratamientos de la representación patrimonial como complementos contextuales de la teoría inmersiva

Una de las tareas principales de las zonas arqueológicas y sus museos de sitio, sin duda, es proteger las colecciones y los objetos, pero si estos no son consultados, interpretados ni representados, se vuelcan en objetos olvidados, ininteligibles, sin historia de vida, aislados de su contexto social del que provienen convirtiéndose en un patrimonio inconsultable e incomprensible.

Aquí la teoría inmersiva se debe complementar con lo que se han llamado reconstrucciones dentro de las estructuras discursivas de la narración para potenciar los discursos museográficos sobre la representación patrimonial para la puesta en valor del patrimonio y su divulgación. Una reconstrucción implica *construir de nuevo*, es decir, traer al presente algo que existió y que desapareció,



es una acción que permite crear la base del escenario de acción narrativa de la teoría de la inmersión y que permite hacer presente los personajes, situaciones y objetos ausentes, dado que en las zonas arqueológicas se vivió todo un entramado de experiencias socioculturales ausente en el presente, y que a través de las reconstrucciones es posible recrear lo que se vivió en estos espacios.

Lo que se observa de estos espacios de representación patrimonial está incompleto y se encuentra despojado de una historia de vida del espacio, es un espacio donde ya no existe el cotidiano que alojó. La representación museográfica tradicional de los museos de sitio exhibe una historia oficial a través de objetos colocados de manera lineal sin énfasis en los procesos históricos, por lo que la interpretación por parte del público queda incompleta y segmentada<sup>250</sup>. Los apoyos tradicionales como maquetas y fotografías de excavaciones, no representan coordenadas coherentes sobre los procesos históricos de las zonas arqueológicas y, por lo tanto, las nuevas museografías deben centrarse en generar vínculos emocionales e intelectuales entre el visitante y el patrimonio para comprometerse con él.

Los museos de sitio son espacios que acompañan a toda zona arqueológica donde se concentra la información relacionada con el sitio y es previo a su disfrute y apreciación posterior. No sólo deben concebirse como espacios enfocados a proteger un patrimonio natural y cultural, mueble e inmueble, conservado en su lugar de origen, también deben concebirse como espacios de representación patrimonial con libertad de experiencia, ya que de esta se desprende una libre interpretación.

La intencionalidad de los museos de sitio es canalizar el entendimiento de un patrimonio, sus cualidades de valor y de acción afectiva con este, por lo que buscar estrategias comunicativas y expositivas no tradicionales son necesarias para poder acceder al disfrute del patrimonio.

Estos espacios de representación patrimonial contienen códigos culturales particulares, que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos

---

<sup>250</sup> Cf. Gándara, Manuel. Museos de sitio y centros de interpretación: ¿excluyentes o complementarios? en Gaceta de Museos. 21 2017/01/01





inteligibles a partir de activar un discurso que dé sentido a esos códigos propios de un espacio de representación determinado. Para la construcción de una narrativa accesible, la teoría inmersiva de la narración debe estar constituida por nuevas narrativas que generen vínculos entre el visitante y el patrimonio y para poder lograr una puesta en valor del patrimonio se deben complementar los discursos con reconstrucciones<sup>251</sup> que pueden ser la base para también idear nuevas tecnologías y soportes museográficos adecuados que estén dentro de las posibilidades de cada proyecto.

Una zona arqueológica es un espacio que fue habitado, que tuvo en su espacio, un cotidiano que podemos presentificar<sup>252</sup> a través de reconstrucciones con tratamientos documental, proyectual y divulgativo.

El primer tratamiento, el documental, implica potenciar un conocimiento científico sobre un espacio arqueológico determinado, es un tratamiento que promueve la profundización en investigaciones científicas lo que implica también la investigación documental mencionada en el apartado sobre *Investigación documental. El contexto como la base de la narrativa*, la cual permite aumentar el grado de conocimiento científico que se tiene sobre determinado espacio de representación patrimonial permitiendo idear nuevos discursos no trabajados sobre el mismo. El tratamiento proyectual, implica una propuesta museográfica para ser ejecutado en un espacio de representación al aire libre con recursos museográficos de interpretación particularizados a ese espacio y los soportes<sup>253</sup>

---

<sup>251</sup> Para este manual se utilizaron varios manuales de accesibilidad a los espacios museales que contienen términos que aquí reciben distintas modificaciones por cuestiones de la finalidad de esta propuesta, y poder conjugarlas con las necesidades del manual. Es importante aclarar que un manual de ciertas consideraciones o pasos a seguir que pueden y deben ser modificados dependiendo de su finalidad. sin embargo puede consultarse: Cf. López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. p. 16.

<sup>252</sup> Es el modo como se integra cada momento actual en el presente. Normalmente vivimos en un presente que se haya ligado con el pasado y con el porvenir.

<sup>253</sup> Los soportes pueden ser tanto estáticos como portables. Los primeros pueden ser paneles, proyecciones audios, etc. mientras que los transportables son los que el visitante lleva consigo durante el recorrido, en este último se pueden citar como ejemplo las audioguías, sin embargo más adelante se discutirá sobre sus desventajas optando por nuevos elementos que acompañen al visitante.



utilizados. Y el tratamiento divulgativo el cual implica la presentación adecuada del patrimonio alejado de un lenguaje experto y especializado siendo un actividad de comunicación comprensible para otros público.

Por otro lado, a partir de los tratamientos mencionados, surgen cuatro tipo de reconstrucciones: una reconstrucción divulgativa, reconstrucción contextual, reconstrucción ambiental y reconstrucción sociocultural.

**La reconstrucción divulgativa:** implica evaluar las formas de presentar los discursos sobre el patrimonio de manera amable con el fin de permitir una interpretación adecuada y que se debe enfocar en reproducir la vida del pasado en ese espacio arqueológico.

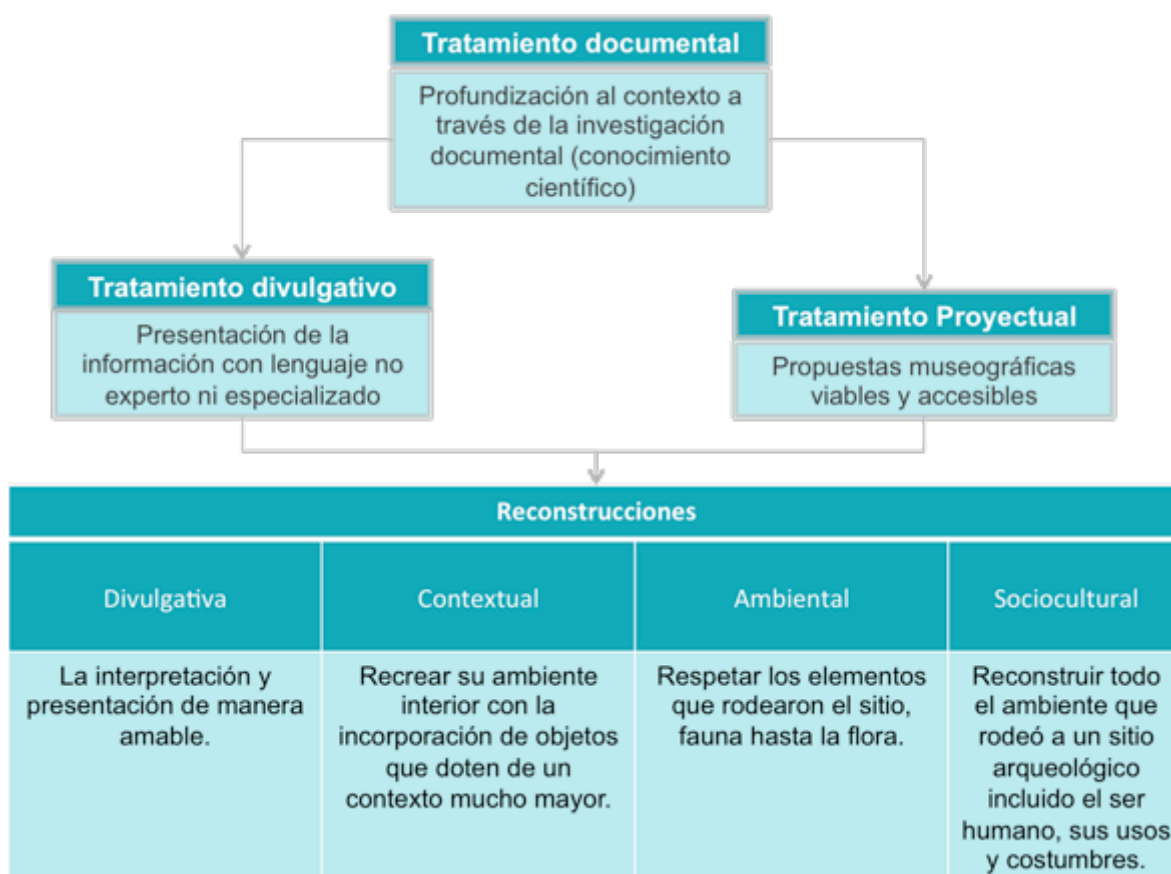
**La reconstrucción contextual:** busca que en los elementos arquitectónicos aislados se recree su ambiente interior de los yacimientos con el fin de dar coherencia narrativa en su conjunto. Este se debe complementar con la incorporación de objetos muebles que dotan de un contexto mucho mayor a la simple reconstrucción arquitectónica.

**La reconstrucción ambiental:** esta reconstrucción implica respetar los elementos que rodearon el sitio, desde la fauna hasta la flora. Es aquella en la que se persigue reconstruir, fielmente, todo el ambiente que rodeó a un sitio arqueológico. Por ello, no solo se reconstruyen elementos aislados sino conjuntos de edificios, bienes muebles e incluso el paisaje asociado con plantas y animales. El resultado obtenido es una especie de viaje al pasado en el que cada detalle tiene un alto valor interpretativo.

**La reconstrucción sociocultural:** es aquella en la que se persigue reconstruir fielmente y por completo todo el ambiente que rodeó a un sitio arqueológico incluido el ser humano. En esencia es igual que la reconstrucción ambiental con la diferencia de que incorpora bien a personajes virtuales o bien directamente a actores que recrean los usos y costumbres del pasado.



Los tratamientos y las reconstrucciones de representación patrimonial permiten dotar de un contexto más amplio a la narrativa, por lo que se propone también, más que seguir la estrategia tradicional de la descripción verbal, que implica una narración verbal para que las personas con discapacidad visual conozcan objetos y entornos que se contemplan con la mirada a partir de una descripción objetiva de estos elementos, se propone como complemento y como ajuste, la descripción contextual, un elemento que se describe en el siguiente apartado.



### 6.5.5 Descripciones contextuales como ajuste a la descripción verbal

Las reconstrucciones, entendidas como complementos de la teoría inmersiva de la narración, permite proponer un ajuste que lleva por nombre *descripción contextual*. Este ajuste se realiza como alternativa a la estrategia tradicional de la descripción verbal contenida usualmente en las audioguías y conocida también como audiodescripción. La utilización de la descripción verbal como estrategia para que las PcDVi accedan a objetos y entornos arqueológicos que se contemplan con la mirada, es una estrategia muy utilizada en los espacios museísticos, y consiste en ser una traducción de un sistema semiótico visual a palabras que comúnmente se consultan a través de los dispositivos llamados audioguías. Sin embargo, la mayoría de las zonas arqueológicas no cuentan con este tipo de soporte, siendo uno de los pocos dispositivos para que las personas con ceguera accedan a la información durante una visita, además de que esta estrategia tiene algunas cualidades que no permiten una libre elección durante la experiencia de visita.

La descripción contextual como ajuste y alternativa a la descripción verbal, busca descentralizar la tradición visualista para poder potenciar la narrativa con otras estructuras discursivas que exploren otros sentidos, sumando elementos para conocer la historia de vida de los espacios y de los objetos. Esto implica centrarse en profundizar, a través de explorar otros atributos sensoriales y no sólo visuales, en los contextos sociales, políticos, rituales que rodean los entornos y los objetos y que suman información que permite un conocimiento complejo que dota de un sentido global al sumarle elementos no visibles para conocerlo de otra manera. Esto implica que se estimule una imagen mental en el visitante no solamente a partir de la traducción de las características visibles de un objeto a palabras, sino de aumentarle elementos de la historia de vida del objeto y de los entornos.

El sentido global de los objetos y de los entornos a través de la narrativa puede ser potenciado ideando los soportes multimodales museográficos adecuados para representar la dimensión sensoperceptiva de los objetos, estimulando con soportes tecnológico museográficos, (los cuales dependen de las



necesidades del entorno museal como de la propia exposición) los olores, sonidos, colores, texturas, silencios, ambientes, temperaturas etc.

La historia de vida de los objetos y de los entornos mencionadas no debe someterse a una voz descriptiva y objetiva, las reconstrucciones y la teoría inmersiva antes mencionadas, dan lugar a las descripciones contextuales que en conjunto permite explorar y potenciar ese sentido global de los objetos y entornos.

No se busca suplir la descripción verbal o audiodescripción dentro de las audioguías, ya que es un elemento que ha sido utilizado por los museos de manera frecuente para aumentar la calidad de visita del público; sin embargo, esta estrategia tiene efectos de individuación y aleja la idea del museo como un espacio social y, que se generen interpretaciones colaborativas.

Otro de los puntos débiles de esta estrategia es que genera una visita arduamente descriptivista que muchas veces contienen un lenguaje académico y especializado en la traducción objetiva de lo visual a lo narrado en audio, por lo tanto genera dependencia al mensaje como al contenido visual. El uso de la tecnología es un elemento indispensable, sin embargo, debe idearse de tal forma que apoye las experiencias de visita y solvete las asistencias y dependencias durante la visita.

Otra de las cualidades de este tipo de dispositivos, es que son elementos portátiles. Las PcDVi requieren de la utilización de sus manos y el oído para recibir la información del entorno, por lo que es primordial tomar en cuenta una tecnología que no sea invasiva para descentralizar los sentidos del visitante durante el recorrido. Se han hecho muchas investigaciones críticas sobre este soporte y los resultados arrojan que es un recurso que detona un efecto de individuación eliminando interpretaciones colaborativas además de contener lenguajes especializados y sesgados a partir de un abuso de subjetividades en el discurso para describir, por lo que la audioguía es un dispositivo que genera dependencia a la descripción desde la visualidad<sup>254</sup>.

---

<sup>254</sup> Durante la investigación para este manual, se hicieron evaluaciones a estos dispositivos y se citaron varios trabajos que en conjunto se corroboraron estos resultados críticos. Otro de los ejemplos relevantes que se han enfocado a analizar las cualidades de esta estrategia durante la visita es un estudio sobre los estándares de calidad en las audioguías en museos, realizado por el



Por lo tanto la descripción verbal en audioguías tiene cualidades que repercuten en la experiencia de visita ya que:

- Genera un efecto de individuación.
- Se gestan visitas arduamente descriptivistas.
- Es una estrategia que genera dependencia a un mensaje y contenido visual.
- Elimina la contemplación de otros aspectos propios del entorno.
- La descripción objetiva de objetos surge desde la visualidad.

#### Ejemplo de descripción verbal emitida por un guía durante una visita guiada con PcDVI. Descripción desde la visualidad.

...acá ya estamos en lo que viene siendo el comedor, tenemos sillas, tenemos diferentes... tenemos ahí unos cuadros, bueno se los voy a describir, ahí está el cuadro de las últimas dueñas que estuvieron aquí. Al centro de la pared de mano izquierda hay un cuadro donde vienen las últimas dueñas que les apodaban las "catarinitas", hay cazos, platos.

Como ajuste dentro de las narrativas, la descripción contextual como parte del entramado de las reconstrucciones y la teoría inmersiva, más allá de proponer tecnologías (las cuales van a depender de cada uno de los proyectos y de las posibilidades de los espacios), aquí se propone subsanar los obstáculos interpretativos a partir del lenguaje utilizado y las estructuras discursivas.

La descripción contextual bajo la teoría inmersiva de la narración y de la mano con las reconstrucciones, puede ser utilizada para guiones de visitas narradas, otra adecuación a las llamadas vistas guiadas, las cuales generan

---

proyecto *Lazos de Luz Azul* llamado *Estándares de Calidad en la utilización de la Tecnología para el Aprendizaje en Museos y Espacios de Presentación del Patrimonio*, de la Universidad Autónoma de Madrid

[https://www.academia.edu/1114273/LAZOS\\_DE\\_LUZ\\_AZUL\\_DEL\\_CONTROVERTIDO\\_USO\\_DE\\_LAS\\_TICS\\_EN\\_MUSEOS](https://www.academia.edu/1114273/LAZOS_DE_LUZ_AZUL_DEL_CONTROVERTIDO_USO_DE_LAS_TICS_EN_MUSEOS) LAZOS DE LUZ AZUL\*: DEL CONTROVERTIDOU SO DE LAS TICS EN MUSEOS de Mikel Asensio Brouard e Elena Asenjo Hernanz



también una atmósfera de asistencialismo en la visita eliminado el disfrute de una experiencia sensible de visita. La visita narrada bajo estos fundamentos se contrapone a las visitas guiadas tradicionales ya que estas suelen centrarse en la explicación objetiva de los espacios y de los objetos a partir de la descripción verbal y son generadas con el desconocimiento de un público con discapacidad visual por lo que las descripciones son arduamente visualistas, además de volcar la visita altamente asistencialista.

La descripción contextual por su parte, permite lo siguiente:

- Agrega elementos narrativos que suman información sobre lo que los visitantes exploran sensorialmente.
- Se suma al espacio y a los objetos información sobre los procesos históricos, sobre el contexto social, ritual y político.
- Se explora la historia de vida de los objetos relatar a través de los objetos.
- Sumar información sobre la historia de vida del objeto, al mencionar situaciones sobre su contexto histórico, social, ritual y político.

#### Ejemplo de descripción contextual durante una visita narrada con PcDVI

... los chichimecas se asentan en 1200 d.c. bajan del norte. Se decía que los chichimecas eran los bárbaros de la sociedad y en la mezcla con otras sociedades se vuelven toltecas, se civilizan. Gonzalo de Casas nos puede ilustrar cómo es que se veían a los chichimecas porque eran guerreros salvajes y nómadas... nos cuenta: *Cuando guerreaban... siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol...Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle sólo el casco mondo tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos.*

La narrativa constituida por la estructura discursiva sugerida, (fundamentos de la teoría inmersiva, reconstrucciones y de una descripción contextual) debe hacer alusión a elementos no inmediatos y no visibles de los objetos, a sus



historias de vida de los objetos, a sus contextos reales de origen, sociales culturales, políticos y rituales con la intención de recontextualizarlos en su realidad.

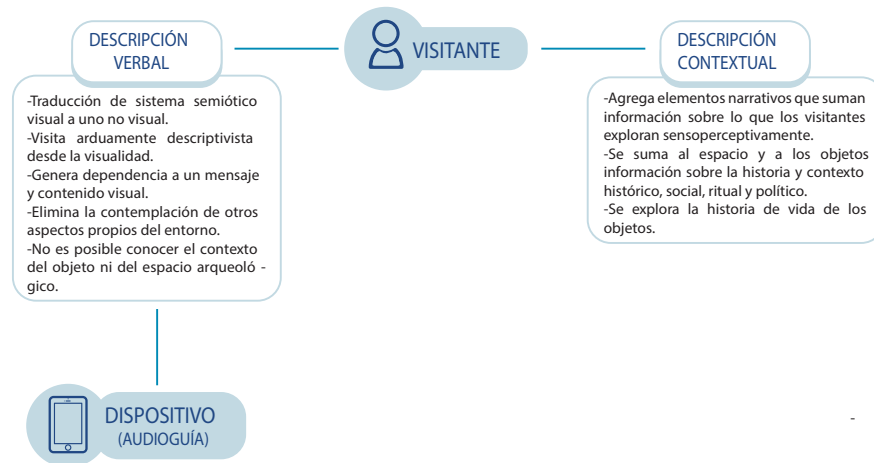
Es importante tener en cuenta que para generar estas narrativas accesibles, bajo los fundamentos de la teoría inmersiva de la narración y construido a partir de la reconstrucción y una descripción contextual, los objetos en arqueología, a diferencia de los objetos de un ámbito artístico, no hablan por sí mismos y deben de hacerse procesos de mediación y de inferencia y de interpretación para dotarlos de sentido.

El objeto arqueológico tiene la impronta de lo humano y esta estructura narrativa, centrada en visitantes con ceguera implica que el visitante se guíe a partir de lo enunciado, por la narrativa y para lograr una inmersión se requiere de ese trabajo imaginativo activo del visitante. Se destaca que las cualidades de una museografía tradicional por sí misma no aporta suficiente información a los sentidos, por lo que se debe generar una atmósfera narrativa que permita ser complementada por el trabajo imaginativo de los visitantes y la subjetividad de atributos y referencias que ellos tienen para crear datos sensoriales.

La descripción contextual en una experiencia situada alejada de la guía de la visualidad, permite la socialización de saberes que a su vez conlleva a conocer y detonar los referentes de las personas sus necesidades, intereses y conocimientos con relación a lo narrado y conocer su contexto interpretativo que se conjuga con la narrativa de la visita.







Las narrativas trabajadas bajo la teoría inmersiva de la narración requieren de idear un tratamiento para un lenguaje narrativo accesible y comprensibles no visualistas antes de generar soportes museográficos. El lenguaje accesible, colocado dentro de una estructura discursiva, es indispensable en una visita ya que esto implica un acceso a la información y por ende es acceso al conocimiento.

El lenguaje narrativo construido a partir de la teoría de la inmersión, de las reconstrucciones y de la descripción contextual, es el medio estructural discursivo con el cual presentifica la ausencia en un espacio, es decir, evoca la idea de objetos, situaciones, vivencias y contextos temporal o espacialmente distantes reconstruyendo el contexto, el ambiente y el ámbito societal de un pasado, que fue vivido en este espacio.

La narrativa se da en un espacio que tuvo vivencias y que se deben dar a conocer a través del relato museográfico para que el visitante se sumerja en su mundo interpretativo que contiene un espacio donde existen objetos con historia, individuos, y situaciones. Esto da lugar a conjugar dos tipos de espacio, por un lado, un espacio que es vivido (espacio situado) y donde el visitante se sitúa, el cual siente y se percibe sensorialmente, y un espacio evocativo o imaginativo que es generado por sumar elementos narrativos para que el visitante relacione su proceso imaginativo con situaciones, vivencias y personajes ausentes en la

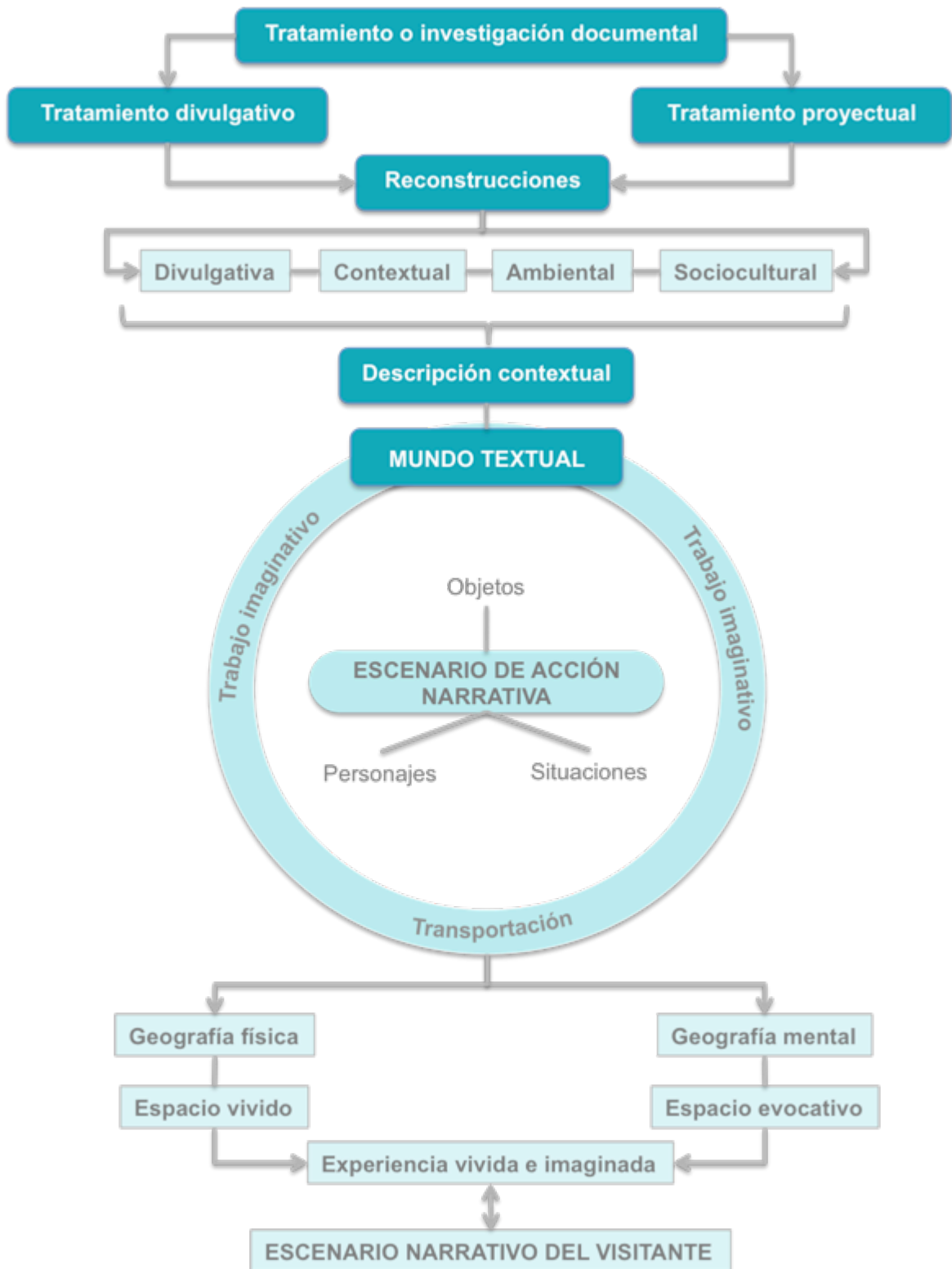


realidad. Ambos espacios, uno imaginativo y otro situado, permiten una inmersión dentro de un escenario de acción narrativa.

La inmersión lograda en la narración es a partir de conjugar el relato con la experiencia situada e imaginativa, que permiten la experiencia sensible la cual adquiere una realidad autónoma, independiente del lenguaje poblada de elementos subjetivos imaginativos de los visitantes. La narrativa, pensada en dos espacios, permite la inmersión, que se encuentra en activa relación con el espacio vivido y con el espacio situado en actuación con los imaginativos del visitante.

La idea de inmersión dentro de un escenario de acción narrativa implica que el visitante significa el espacio y sus contenidos a través de su imaginación que son elementos independientes del lenguaje narrativo y que permiten una libertad de interpretación ante lo enunciado por el relato. Si bien el visitante utiliza lo enunciado como guía, la imagen completa de la interpretación y depende del visitante, pero es apoyado por la información, que se le proporciona a través del relato.





## **6.6 Hacia la construcción de narrativas accesibles para la ceguera. Elementos para descentralizar la mirada**

El esquema anterior muestra cómo es que se estructura el andamiaje para una narrativa bajo la teoría inmersiva de la narración y las reconstrucciones, ya que una zona arqueológica es un espacio que fue vivido, que tuvo un cotidiano y que su contexto pasado real ausente en el presente, es posible evocarlo narrativamente dentro de un circuito de interpretación para poder conocerlo. Por lo tanto, las narrativas deben centrarse en estimular la imaginación para comunicar y transmitir conocimiento sobre el contexto pasado real del patrimonio, es decir una reconstrucción virtual.

Todo guion curatorial y museográfico como se ha mencionado, debe desprenderse de un tratamiento o investigación documental que contenga los antecedentes y el proceso histórico de las zonas arqueológicas y sus museos de sitio. Esto permite de inicio, tener una base sólida de información a través de la profundización en el contexto histórico de un espacio particular, y en sus investigaciones científicas, permitiendo a su vez, idear nuevos discursos no trabajados sobre el mismo espacio.

Las cualidades de los datos documentales muchas veces son pertinentes para ser representados únicamente como contenido del museo de sitio, esto debido a que brinda el contexto histórico de la zona y los aspectos generales de la cultura a la que se hace referencia, sin embargo, requieren de tener otro tratamiento con un lenguaje accesible y no experto para permitir otras experiencias ubicando a la vez temas que despierten el trabajo imaginativo con relación a los atributos sensoriales.

Para poder potenciar el poder narrativo alejado de la visualidad se deben atender a temas relacionados con otros sentidos, como olores, sabores y sonidos propios del contexto, con la intención de que estos elementos narrativos estimulen el trabajo imaginativo de los visitantes además de sus estados físicos y emocionales, estos elementos narrativos también permiten idear recursos museográficos ideales para poder representarlos.



La construcción de los guiones debe ser generada pensando en temas futuros que se centren en temas e imágenes que pueden estimular distintas sensaciones como fragancias y olores, sus nexos con la cosmovisión, ofrendas aromáticas para dioses, costumbres funerarias y sonidos de instrumentos prehispánicos, así como su relación con deidades y rituales que se vivieron en ese lugar tuvo como finalidad detonar la importancia de referentes sensoriales<sup>255</sup> a partir de la estimulación multisensorial en el individuo.

### **6.6.1 Elementos constitutivos para la construcción de narrativas museográficas accesibles. Contexto, narración, relato y estímulo imaginativo**

Para la construcción de narrativas, existe un conjunto de elementos que conforman su estructura y que deben ser tomados en cuenta para la realización de guion de visita, curatoriales y museográficos accesibles. Aquí, es necesario distinguir la diferencia entre narración, relato e historia, que si bien se mantienen en una continua interrelación, son conceptos distintos, que muchas veces se toman como sinónimos siendo necesario ubicar sus distancias para conocer cómo es que ese complementan.

#### **6.6.1.1 Contexto**

En primer momento es necesario hacer énfasis en el contexto de donde surge una narrativa. La narrativa no puede ser separada del contexto en el que se desarrolla ya que este contiene los códigos con los cuales puede ser descifrado por contener el conjunto de elementos que permiten comprender correctamente las situaciones, los personajes y los objetos. Un espacio nunca puede estar desprovisto de una trayectoria histórica, que es un conjunto de hechos que lo constituyen y lo dotan de sentido al darle características que conforman su contexto.

---

<sup>255</sup> Cf. Sabido Ramos, Olga. Georg Simmel y los sentidos: una sociología relacional de la percepción en *Revista Mexicana de Sociología* 79, núm. 2 (abril-junio, 2017): 373-400.



### **6.6.1.2 Narración**

La narración es una estructura discursiva que permite poner en relación un relato con su contexto y su historia. La narración aquí, conjugada con el ámbito museográfico, es considerada una estructura que enuncia ese discurso para alguien en determinado momento y lugar. La narración, es por tanto enunciar. Por lo tanto, para la narratología, sólo el narrar produce relato.

Otra de las cualidades de la narrativa, es que requiere de dar a conocer el contexto por el cual se crea y donde se llevan a cabo las acciones y acontecimientos a los cuales se hacen referencia. Se utiliza la narrativa del relato para comunicar elementos del patrimonio que son inmateriales, abstractos o imaginarios debido a que la zona arqueológica se encuentra vacía de elementos narrativos sobre el pasado prehispánico.

La narración permite conocer la inmaterialidad del espacio arqueológico, creando ambientes narrativos que aviven el pensamiento. Contiene elementos ausentes que detonan la imaginación para producir y reconstruir el sentido de este espacio de representación patrimonial.

### **6.6.1.3 Relato**

El relato es el producto de la narración y es un conjunto de elementos cuyo significado es una historia. La estructura discursiva de la narración se coloca es un circuito de interpretación a partir del relato, que en este caso se emite a través del lenguaje museográfico como aquella habilidad de dotar de sentido, y que tiene la finalidad de estimular la imaginación de los visitantes a través de la representación museográfica.

Todo relato, con sus respectivas variables, dentro de la narración, hace referencia a un tiempo y un espacio, esas representaciones de las acciones y de los acontecimientos remiten a comunicar imágenes que pertenecen a un mundo espacio temporal determinado que influye en el visitante, quien presentifica el



pasado a partir de una experiencia presente y a partir de sus referencias personales, por tanto, el contexto liga la narrativa con un espacio y con el visitante.

El relato aquí se desata y se activa a partir de ese contexto que se desprende de un espacio con un tiempo que hace referencia a su historia. El relato nunca puede desprenderse de un espacio ni de un tiempo, es decir, de un contexto, mismo que va a dictar el desarrollo del relato a partir de ubicarlo espacial y temporalmente. La narrativa crea también una geografía mental para ubicar al visitante y mostrarle el espacio el cual va a habitar en la visita.

#### **6.6.1.4 Estímulo de la imaginación**

La estructura discursiva de la narración colocada en un circuito de interpretación a través del relato dentro de una representación museográfica (exposición) debe centrarse en el estímulo de la imaginación a través de los relatos dentro de la narrativa, esto implica comunicar manifestaciones inmateriales ya que las colecciones o las piezas ubicadas en este espacio no proporcionan ni recrean esas expresiones culturales de su pasado, por lo que el diseño de una narrativa es imprescindible ya que, a través de su uso en una experiencia de visita, estimula las facultades sensibles e imaginativas de los visitantes.

#### **6.6.2 Atributos sensoriales como elementos para el estímulo del trabajo imaginativo del visitante**

Para permitir descentralizar la narrativa del sentido de la vista es importante considerar temas relacionados con elementos sensoriales atribuibles a cada sentido. Los atributos sensoriales dentro de la información se puede concebir como todo lo que se percibe por medio de cualquiera de los sentidos, la manera en que nos relacionamos con el entorno y comprender que dicha relación no es únicamente a través de un único sentido.

Estos atributos se pueden dividir de acuerdo con los sentidos en apariencia, sonido, textura, olor y/o aroma, gusto. Un espacio, por ejemplo se experimenta a través del olfato y la memoria (ya sea tratando de relacionarlo con algo, alguien o



algún momento). Los sentidos generan recuerdos intensos y duraderos, crean preferencias por aquellos sabores y olores que acompañan los espacios/momentos.

La importancia de la multisensorialidad en los espacios de representación, consiste en proporcionar al visitante un conjunto de estímulos y sensopercepciones en los espacios museísticos. Esto conlleva a extender las posibilidades de las formas de representación y de soportes museográficos multimodales (tecnologías, tipos de representación, apoyos didácticos, mobiliario, aspectos técnicos, a partir de la construcción del guion curatorial y la selección de temas y de objetos y el contenido en los espacios) que permitan experiencias significativas y sensibles reconociendo que los sentidos se encuentran en una constante intercambio de efectos. Es por ello que los espacios de representación patrimonial deben crear museografías que generen sensaciones a partir de objetos, entornos y medios que activen los demás sentidos.

Cuando se trabaja la información ubicando temas que permitan explorar los sentidos más allá de la visualidad, se amplía el acceso a la información, a los objetos, al entorno y también se amplía el propio discurso de la museografía y la curaduría. Cuando los guiones tanto curatoriales y museográficos exploran y se centran en las múltiples dimensiones sensoriales de la información, también se alcanza a la vez una mayor diversidad de públicos visitantes.

El espacio de representación patrimonial puede ser una oportunidad para que los visitantes reciban información al mismo tiempo que experimentan sensaciones, por lo que la idea de incluir estímulos dentro de una narrativa museográfica para los sentidos es parte de profundizar en el tratamiento de la información a partir de los atributos sensoriales y permitirle al visitante que se relacione con el entorno concibiendo que puede ser por más de un sentido. Estas relaciones se pueden dividir de acuerdo con los sentidos en apariencia, sonido, textura, olor y/o aroma, gusto.

El tratamiento de la información, para lograr estas relaciones debe centrarse en temas e imágenes que pueden estimular distintas sensaciones a partir de la estimulación plurisensorial en el individuo, es decir, permitir que el





entorno museográfico y natural dote de estímulos no solo visuales o auditivos como es usual y tender a detonar emociones, afectos permitiendo una visita activa del visitante. La información de los guiones deben basarse en lo sensorial y en el vínculo de las emociones, esto implica tomar en cuenta dos factores importantes para guiar el diseño de la experiencia emocional afectiva a través de objetos, espacios o interfaces. El primero de ellos, son los grupos sensoperceptivos y, el segundo, el lenguaje expresivo para su representación museográfica.

### 6.6.2.1 Grupos sensoperceptivos

Esto implica tomar en cuenta las inclinaciones físicas y afectivo emocionales a satisfacer sensorialmente mediante el diseño de guiones curatoriales y museográficos para que el visitante pueda tener una experiencia sensible y de interacción con la exposición con una mayor potencial para una experiencia de visita significativa, emocional, sensible y afectiva.

Es importante trabajar la información a través de aproximaciones de afectividad por medio de los sentidos, esto permite conocer los atributos que las personas hacen a partir de conducirlos narrativamente a vivir determinadas emociones a través de los estímulos multisensoriales. A partir de la narrativa que involucre el mayor número de sentidos posible y la interacción de las personas con un espacio determinado, es posible conocer el complejo experiencial, que se desprende de esa vivencia para integrarse en el diseño, en este caso el diseño museográfico. Los elementos sensoriales atribuibles a cada sentido y los temas a tratar pueden de inicio girar en torno a lo siguiente:

- **Vista:** color, forma, gráficos y decorativos.
- **Oído:** sonidos (tanto naturales como sociales): temas relacionados con la danza, música, cantos, instrumentos, ritmos, sonoridades, conexiones de los sonidos entre lo divino y lo humano, y sonidos rituales.
- **Tacto:** temperatura, textura peso, tamaño: se hizo referencia a texturas, materiales, movimientos y temperaturas.



- **Olfato:** olores y hedores, aromas, fragancias, naturaleza humana: temas de perfumes e iconografías del olor uso de esencias en prácticas religiosas.
- **Gusto:** sabores de consumo con relación al olfato y gusto: plantas, alimentos y bebidas.

### 6.6.2.2 Lenguaje expresivo

Por otro lado está el lenguaje expresivo que implica un lenguaje museográfico multisensorial, identificando la serie de atributos pertenecientes a cada sentido, que pueden integrar el lenguaje multisensorial y multimodal de la representación museográfica. Cada atributo sensorial (sea auditivo, táctil, visual, olfativo, gustativo) constituye diferentes formas de expresarse que en conjunto crean un lenguaje multisensorial.

Para el tratamiento de la información contenida en los guiones, es importante de inicio, ubicar temas generales y de contexto histórico de la zona arqueológica en la época prehispánica y contemporánea. Esto depende de la investigación documental que contiene temas que contextualizan y dan sentido al espacio de visita (poblado de objetos, situaciones y personajes) con el que el visitante pueda establecer una relación.

Posteriormente, se debe investigar sobre elementos sensoriales atribuibles a cada sentido para potenciar el lenguaje plástico expresivo del diseño museográfico y que tengan relación con el contexto de la época prehispánica. El tratamiento de los temas puede guiarse a través de los siguientes elementos sensoriales atribuibles a cada sentido, aquí se muestran algunos ejemplos:

- **atributos auditivos:** temas relacionados con la danza, música, instrumentos, ritmos que mantienen connotaciones rituales y conexiones entre lo divino y lo humano a través de los sonidos rituales. Se suman también sonidos propios del entorno (sonidos ecológicos y naturales). El



instrumental musical prehispánico guardan íntima relación con los centros ceremoniales. Los instrumentos mesoamericanos pertenecen a los dos grupos de percusión que pueden ser retomados: idiófonos y membráfonos y aerófono. Los idiófonos generan su sonido por el propio cuerpo que vibra (sonajas); en los membráfonos, la membrana que vibra (tambor), y en los aerófonos, el aire oscilante (flautas).

- Para los temas relacionados con los **atributos táctiles**, además de la exploración táctil de las piezas (texturas y materiales), se pueden explorar las texturas de los materiales. Con relación a los atributos táctiles naturales y presentes en el ambiente, se suman los movimientos, las temperaturas y las distintas texturas naturales.
- Para los **atributos olfativos** se puede hacer mención de minerales utilizados en rituales sagrados, perfumes, iconografías del olor u uso de esencias en prácticas religiosas. minerales y esencias utilizados en rituales sagrados, iconografías del olor:
- Para los **atributos gustativos**, implica hacer referencia a plantas, alimentos, bebidas, que se produzcan en el propio entorno natural, se pueden sumar también degustaciones de frutas que se dan en ese mismo espacio, es decir, dentro de la vida orgánica del entorno.

Otro de los elementos importantes que se deben tomar en cuenta y explorar dentro de la narrativa son los vocablos, que son imágenes concepto, concibiendo que las palabras también suponen imágenes. Los vocablos son recipientes de significados que pueden ser utilizados para hablar sobre mitos, leyendas y otros elementos ausentes en el entorno. Estos son recursos narrativos que relatan historias alrededor del espacio y de los objetos dotándolos de un mayor sentido y potenciando la historia de vida de los mismos. Por lo tanto, la estructura narrativa se coloca en un circuito de interpretación, que tiene la finalidad de estimular la imaginación, los estados físicos, emocionales y sensoperceptivos de los visitantes a través de los atributos sensoriales utilizados en el discurso museográficos. Más





adelante, en el apartado de *Ejemplos prácticos de atributos sensoriales y cualidades intrínsecas para las distintas posibles representaciones* se darán algunos ejemplos de cómo han sido trabajados todos estos elementos mencionados anteriormente.

#### ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS ACCESIBLES



#### GRUPOS SENSORIOPERCEPTIVOS Y LENGUAJE EXPRESIVO

 Plantas, alimentos, bebidas.	 Conexiones de los sonidos entre lo divino y lo humano sonidos rituales: danza, música, cantos, sonoridades, ritmos e instrumentos.	 Temperaturas, movimientos, materiales, texturas.	 Perfumes, iconografías del olor, uso de esencias en prácticas religiosas.	 Vocablos (imagen concepto): Recipiente de significado del que se depende información sobre mitos y leyendas. Son recursos narrativos que relatan historias sobre el espacio y los objetos, dotándolos de sentido.
---	---	---	--	--

### 6.6.3 Historia de vida del objeto: los atributos sensoriales y los vocablos

Los atributos sensoriales dentro de la narrativa permiten también profundizar en la historia de vida de los objetos. Si la museografía es la puesta en escena de discursos a través de objetos y de entornos, esto implica relatar a través de los objetos y sus atributos sensoriales intrínsecos para con ello adentrarse a su historia de vida. Explorar la historia de vida de los objetos es



ponerlos en su contexto primario ofreciendo elementos discursivos para generar un diálogo entre el visitante y el universo de significación que el objeto contiene, permitiendo con esto, que el visitante participe y se involucre con la narrativa.

Como se ha mencionado, los objetos arqueológicos llevan la impronta de lo humano, y para dotarlos de sentido se requiere de colocarlos en procesos de mediación, de inferencia y de interpretación trabajando su historia de vida lo que implica sumar información primaria sobre sus posibles atributos sensoriales, situaciones sobre su contexto histórico, social, ritual y político.

La historia de vida del objeto implica representar la información que de primer momento no es visible, implica ir de lo particular de un objeto a lo general de su contexto, colocando los aspectos originales de los objetos que se perdieron en su proceso de descontextualización de su vida original. Esta parte intangible de los objetos implica adentrarse a sus usos originales dentro de un entramado de sus costumbres, su prácticas sociales, las dimensiones simbólicas que han enriquecido sus significados.

Existen distintas formas de acceder a la historia de vida de los objetos los cuales pueden ser poblados de situaciones, personajes y construyendo el escenario de acción narrativa a partir de explorar la historia de vida de los objetos. A continuación se detallan algunos ejemplos y sus elementos que los pueden constituir para una representación dinámica y sensorial a partir de explorar su amplia gama de atributos sensoriales e historia de vida de los objetos y su posible puesta en escena discursiva a partir de elementos multimodales y multisensoriales de la museografía para generar atmósferas narrativas accesibles no visuales.

#### **6.6.4 Ejemplo de atributos sensoriales y cualidades intrínsecas para las distintas posibles representaciones**

En estos ejemplos se hará referencia a la cultura mexicana, sin embargo, es importante destacar que cada cultura tiene sus particularidades y es posible retomar estos ejemplos atendiendo a las cualidades de cada objeto y a su contexto sociocultural. Para ejemplificar lo que se ha venido exponiendo, aquí se



presenta cómo se puede complejizar una representación de una deidad a partir de sus atributos, se cita para ilustrar las distintas posibilidades, al dios mexica Huitzilopochtli y posteriormente algunos objetos y elementos relacionados con esta deidad para complejizar el tipo de representación y la importancia de los vocablos de donde se pueden desprender imágenes como recipientes de más significados.

En este ejemplo se muestran los distintos atributos y atavíos que problematizan la representación de la deidad Huitzilopochtli que pueden ser utilizados para potenciar el poder narrativo de una deidad que muchas veces no es explorada en su representación museográfica tradicional. La función de los atributos y los atavíos de la deidad, muchas veces no es mencionado en la museografías tradicionales y estos elementos son lenguajes no verbales que permiten que los visitantes lean el objeto desde sus particularidades para idear una generalidad. Por otro lado, los temas que se desprenden de un elemento, conllevan a generar una narrativa dinámica y no pasiva, que permite a su vez explorar elementos para una representación más compleja y al mismo tiempo más atractiva.

#### **6.6.4.1 Huitzilopochtli. Dios del sol y de la guerra**

##### **Contexto general de la deidad**

En la cultura prehispánica se representaban a los dioses de forma antropomorfa, ya que eran considerados como entidades dotadas de características humanas. Cada dios era identificado por su nombre y los símbolos que portan en sus atavíos, los cuales están constituidos muchas veces por elementos de la naturaleza.

Por otro lado, los nombres de estos dioses son polisémicos, es decir, tienen distintos significados, los cuales pueden ser utilizados para potenciar el nivel comunicativo en una representación de alguna deidad dentro de una narrativa museográfica. Sus atribuciones y atavíos muchas veces están relacionadas con el campo de acción de cada deidad, y tienen significados específicos en relación a



su personalidad, por lo tanto, cada dios tiene características particulares que lo identifican y estas definen su identidad. Todas estas características pueden complementar y poblar un mundo y crear un escenario de acción narrativa. En el siguiente esquema se muestran algunos elementos que constituyen un a sola deidad que permite idear soportes museográficos que detonen otros sentidos además de una narrativa inmersiva<sup>256</sup>.

Huitzilopochtli: Posibilidades de representación	
Traducción	Del náhuatl <i>huitzilīn</i> : colibrí y <i>opochtli</i> : zurdo Colibrí del sur o colibrí zurdo. Ambas propuestas son adecuadas. En el caso de la primera, el templo de Huitzilopochtli en el Templo Mayor estaba efectivamente orientado en el lado sur, la región Huitznahuac. La segunda traducción, "zurdo", hace referencia a que los guerreros más hábiles en la guerra eran zurdos.
Elemento identitario	Colibrí ( <i>huitzilīn</i> ): El colibrí era el elemento identitario del dios. Se pensaba que los guerreros al morir en campo de batalla se convertían en colibríes que acompañaban al sol por su trayecto diurno. Esta ave constituyó un elemento característico de los atavíos de Huitzilopochtli, puesto que se creía que el colibrí era su animal tutelar o <i>nahualli</i> ( <i>nahualli</i> , 'oculto, escondido, disfraz'). Se pensaba que el colibrí era un ave territorial y agresiva, hecho que facilita la asociación de esta ave con los fieros guerreros.
Otros nombres	Yáotl: enemigo Xteocale: en la fachada del Templo Tlacahuepan: viga grande Tecuauhtzin: hermano menor Tezcatlipoca Azul: <b>tezcattl</b> , negro; <b>pocctli</b> , humo
Representación	Semilla de amaranto o <i>huahtli</i> Para muchos pueblos mesoamericanos, el amaranto –como el maíz– era la carne de los dioses y de los hombres. Se rendía culto a Huitzilopochtli comiendo su imagen amasada con semillas maceradas de <i>huahtli</i> .
Contexto ritual	Los sacrificios que se hacían en nombre de este dios, eran con la intención de asegurar la lluvia, las cosechas y la victoria en las guerras. <i>para celebrar la fiesta que llaman Panquetzalitzli, tomaban semillas de bledos [huahtli] y las limpiaban muy bien... y las molían delicadamente, y después de haberlas molido, estando la harina muy sutil, amasaban de que se hacía el cuerpo de Huitzilopochtli;... luego deshacían desbarataban el cuerpo... y el corazón... tomaban para el señor o rey, y todo el cuerpo y pedazos que eran como huesos del dicho [dios] lo repartían en dos partes, entre los naturales de México y Tlatilulco.</i> Fray Bernardino de Sahagún, Historia General de las Cosas de Nueva España.

<sup>256</sup> Cf. Castelán de la Cruz, Lisette. El cuerpo-vestido como dios. los atavíos del *ixiptla* de Huitzilopochtli. Tesis de maestría. Ciudad de México. Universidad Iberoamericana. 2020. pp174.



Advocación (dedicaciones)	Sol, fuego, calor, luz, maduro, solsticio de invierno, temporada de secas, guerra, ciclo astral, día y noche, fuego, calor, luz maduro
Iconografía y atavíos	<p>-Se concebía conformado por dos serpientes que se entrelazaban en la nariz y se juntaban frente a su boca. Era representado por lo general llevando un colibrí o un casco con plumas en la cabeza, y una serpiente bajo su pierna izquierda, un espejo, o un escudo de guerrero.</p> <p>-Armado con un escudo de plumas de águila y la <i>xiuhcoatl</i> (serpiente turquesa o de fuego) era su arma mística.</p> <p>-Anteojeras circulares, bigotera, y colmillos, discos que simbolizan gotas de agua y los colores azul y negro. El casco era su único rasgo distintivo. (Esta pudo haber sido una razón por la cual los aztecas aceptaron a los españoles tan fácilmente: los cascos que llevaban los conquistadores españoles eran notablemente semejantes al de Huitzilopochtli) El tocado está adornado con círculos que posiblemente representan las piedras verdes o chalchihuites. Lleva discretas orejeras circulares. Sobre el pecho vemos una especie de pectoral de forma redonda.</p>
Punto cardinal	Sur: El rumbo sur del universo se identificaba con el color azul y con el glifo "conejo". En lengua náhuatl se le denominaba <i>Huitztlampa</i> o lugar de las espinas para el sacrificio. Entre los mexicas este rumbo estaba regido por <i>Huitzilopochtli</i> , dios solar y de la guerra. En contraposición con el norte que era el rumbo de lo seco y frío, el sur era el rumbo de la fertilidad y lo húmedo.
Elemento	Agua
Etapas de vida	Pubertad, Niñez, Adolescencia, Nacimiento
Estación	Invierno
color	ocre

#### 6.6.4.2 Relato contextual y mítico de la deidad Huitzilopochtli

El conocido mito del nacimiento de Huitzilopochtli, escrito en el Libro III del *Códice Florentino*, narra que, en el cerro de Coatepec, Coatlicue quedó encinta después de guardarse un plumón que cayó del cielo. Coyolxauhqui, su hija, se enteró del acontecimiento y al pensar que su madre cayó en deshonra solicitó apoyo a sus hermanos los *Centzonhuitznahua* (cuatrocientos surianos) para





matarla. Uno de los surianos decidió serle fiel a su madre y hermano menor informándoles del inminente ataque.

Poco antes de que los hijos inconformes arremetieran contra Coatlicue, nació Huitzilopochtli dispuesto a enfrentarse con sus hermanos, ataviado y armado para la guerra con el lanza dardos conocido como *xiuhatl* o *xiuhcoatl* hecho de materiales preciosos; su proeza quedó relatada de la siguiente manera: “Y el dicho vitzilobuchtli, dixo a uno, que se llamaua tochancalqui que encendiese una culebra, hecha de teas, que se llamaua xiuhcoatl: y ansi la encendio, y con ella fue herida, la dicha coyolxauh (*sic.*)”

De esa manera, el dios mató a su hermana, cuyo cuerpo cayó despeñado del cerro desmembrándose. Posterior a su victoria, Huitzilopochtli se apropió de los atavíos e insignias de sus hermanos del sur como símbolo de dominio sobre ellos.

#### **6.6.4.3 Interpretación del mito**

Este mito se ha interpretado frecuentemente como el sol que nace de la tierra y que vence a la noche (siendo Coyolxauhqui la luna y los innumerables surianos las estrellas). Usualmente se asocia a Huitzilopochtli con el sol debido a las teorías astralistas propuestas por Eduard Seler. Existen diversos indicios que podrían revelar que sí existía un vínculo entre el dios y el astro, aunque iconográficamente no aparezcan ni el disco solar ni los chalchihuites en su vestimenta.

Otro vínculo con el sol es observado por Michel Graulich, quien plantea que, cuando los aztecas se nombraron mexicas y dominaron el valle, instituyeron como oficial el culto a Huitzilopochtli en las fiestas de las veintenas dedicadas al sol, en sustitución del dios Quetzalcóatl, a quien estaban dedicadas dichas veintenas anteriormente.



#### 6.6.4.4 Relato de primera mano

*Historia general de las cosas de la Nueva España* el fraile franciscano Bernardino de Sahagún (1499-1590) lo describe como un “nigromante, amigo de los diablos, cruel, inventor de guerras y enemistades y causador de muchas muertes”<sup>257</sup>.

#### 6.6.5 El sahumador. Ejemplo de la historia de vida de un objeto dentro de un contexto ritual

De un objeto como el sahumador puede expandirse un relato a través de colocarlo en su contexto ritual de origen, es decir, explorar el objeto dentro de las ofrendas que se realizaban a las deidades, un contexto donde existen sonidos, fragancias y hedores y nexos con la cosmovisión. Es decir de un objeto particular la narrativa se expande a lo general de su contexto.

**Objeto:** Sahumador

**Vocablo:** El Sahumador era conocido en la época prehispánica como tlémaitl, “manos de fuego”, en un plano metafórico era el portador del fuego sagrado.

**Descripción:** El sahumador se describe como un incensario agujerado en forma de cazo o sarteneja; sobre él se colocaban los carbones y brasas incandescentes, tomadas de los braseros de los templos, y se quemaban resinas aromáticas como el copal y el *yahutli*. Su forma es similar a la de una cuchara grande, compuesto por una cazoleta hemisférica y un mango largo hueco que sirve para sostenerlo; utilizados por sacerdotes y la quema de hierbas, gomas y resinas cuya combustión despiden humos aromáticos.

---

<sup>257</sup> Sahagún, B. *Historia General de las Cosas de la Nueva España*. Porrúa. Ciudad de México. 2006.



**Contexto ritual del objeto:** El sahumador fue siempre utilizado en las ofrenda de fuego. La cual consistía en echar copal en un incensario lleno de brasas y acercarlo a las imágenes de los dioses ante de dirigirlo hacia las cuatro direcciones del mundo y volcar los restos en un brasero, donde el copal se consumía. Las ofrendas dirigidas a los dioses se realizaba antes del amanecer, en los templos cuatro veces en el día y cinco en la noche, para celebrar a Huitzilopochtli y a Tláloc. Además de los sahumeros, sobresalían hedores provenientes de los sacrificios humanos, olor a sangre fresca por la extracción del corazón y decapitaciones donde se vaciaban los cuerpos de su sangre, misma que era extendida principalmente por las escalinatas de los templos.

**Esencias colocadas en los sahumadores: El copal y el yauhtli (pericón):** En un plano metafórico son los mensajeros inateriales y la unión entre lo humano y lo divino. El humo de ciertas esencias como del copal y del yauhtli simbólicamente permitía la comunicación entre hombres y dioses, permitía la vinculación entre la dimensión terrestre con lo celestial. Tanto el copal como el yauhtli eran considerados en ritos agrícolas y peticiones de lluvia, se creía que el copal calentaba el aire previniendo las heladas y también atraía a las nubes que producen lluvia.

El copal emana un humo denso muy blanquecino y fragante, que recuerda los cúmulos de nubes que se forman por la condensación del agua.

El copal o *copalli* (que significa resina o incienso) era un elemento básico en las ceremonias y rituales prehispánicos. Esta resina fue descrita como una especie de goma blanquecina y que al quemarse produce un aroma agradable, similar a la mirra. El copal se colocaba en el sahumador antes de empezar cualquier celebración.

El *pericón o yauhtli* (que significa niebla) es relacionada con los dioses acuáticos. En el calendario agrícola, la flor va a ser el reloj de la naturaleza que se asoma con la aparición de las lluvias. Es una planta perenne de flores amarillas, sus hojas frescas son de fuerte olor y sabor a anís, cuando está seco y se quema, produce un olor desagradable con aroma a laurel. Junto con el cempaxúchitl, era



considerada flor de los muertos, en especial para aquellos que morían a causa del rayo y cuya esencia iría a Tlalocan; además es considerado como el copal de los pobres, por su fácil obtención.

El yauhtli servía para pedir a los dioses acuáticos que lloviese. Cuando los sacerdotes de Tláloc pedía agua, hacían ruidos y señales de lluvia, utilizaban los mangos de los sahumeros como sonajas y luego echaban esta hierba para sahumar a las cuatro direcciones. La planta se puede ver en los tocados del conjunto de dioses del pulque, deidades relacionadas con vegetación, agua, la abundancia y la fertilidad; así como en algunas imágenes del bastón que sostiene Tláloc. Actualmente el pericón se coloca en 4 puntos de los sembradíos y se evita al diablo. Sincretismo (conciliación de doctrinas distintas).

**Iconografía del olor en los códices. Vírgulas, serpientes y flores:** En el mundo prehispánico habían acuerdos para representar cosas invisibles como la palabra, el sonido, y los olores. En los códices se encuentran dos grandes categorías de signos para transmitir información sobre el “olor”: la primera, las flores y sus partes constitutivas y, la segunda, los flujos, las volutas y las vírgulas, a veces con rasgos zoomorfos. Vírgulas que sugerían el olor brotan de un objeto particularmente apreciado por su perfume en la antigua Mesoamérica: la bola de hule, cuya combustión generaba un humo aromático que era el deleite de los dioses. Se representaba también por volutas zoomorfas: serpiente, jaguar y pluma de quetzal. Algunas de las vírgulas y volutas que indican lo aromático presentan rasgos zoomorfos, asemejándose a serpientes o a plumas de quetzal, mientras que otras ostentan los elementos gráficos típicos del jaguar.

Algunas de las vírgulas y volutas que indican lo aromático presentan rasgos zoomorfos, asemejándose a serpientes o a plumas de quetzal, mientras que otras ostentan los elementos gráficos típicos del jaguar.

**Temas posibles a explorar como parte de rituales donde se utiliza el sahumero:** Música prehispánica. Sonidos La música prehispánica, Sonidos rituales los instrumentos estaban relacionados con rituales de fertilidad, sacrificios.



Instrumental musical prehispánico guardan íntima relación con centros ceremoniales.

### Historia de vida del objeto



### 6.6.6 El vocablo como recipiente de significado. Ejemplo de Mayahuel y los 400 conejos

Un vocablo es una unidad léxica constituida por un sonido o conjunto de sonidos articulados que tienen un significado fijo y una categoría gramatical. En el caso de los vocablos prehispánicos estos son imágenes concepto, las cuales son recipientes de significados que pueden detonar temas relacionados con mitos, leyendas y otros elementos ausentes en el entorno. Estos son recursos narrativos relatan historias alrededor del espacio y de los objetos dotándolos de sentido y potenciando la historia de vida de los mismos. En el caso del náhuatl, este recurre a la composición de sustantivos con otras palabras para obtener nuevos vocablos, nuevos sustantivos que designan aves, plantas, personas u objetos.

La relación entre el género y la especie, la relación entre la parte y el todo, la relación entre una especie y otra se basan en la analogía. Es característico de la lengua el uso de recursos retóricos, como la metonimia, la sinécdoque, el símil o la metáfora.



En la metáfora se designa una cosa con el nombre de otra con la que se compara. Iztac (blanca) —adjetivo— → Iztac cihuatl (mujer blanca) —nombre propio que designa por metáfora a cierto volcán—

Un ejemplo de una palabra compuesta es: «xopantototl», que quiere decir «ave de la época de lluvias».

### **Un mito desde el vocablo. El maguey, el pulque, mayahuel y los 400 conejos**

El maguey fue una planta muy venerada en **tiempos prehispánicos** debido a que el **aguamiel** que guarda en su centro que de su fermentación se obtiene el **pulque** Pulque o octli poliuhqui ("licor descompuesto"), Que también ha sido relacionado con otros fluidos como la sangre, el agua, la leche materna. El proceso de elaboración de esta bebida embriagante se suponía que estaba bajo la tutela de distintos dioses.

Las deidades principales asociadas con el pulque era Mayáhuel y los centzontochin o cuatrocientos conejos, denominación que más que referirse a una cifra precisa es una metáfora de su gran cantidad y diversidad. En su conjunto y en lo individual estos dioses están asociados con la fertilidad, la agricultura y el ciclo lunar.

La diosa del maguey es *mayahuel* en náhuatl: (lo que rodea el maguey *metl*, maguey; *yahualli*, redondo diosa de la fertilidad) quien es representada desnuda y con punzones en la mano y sentada sobre una tortuga (la tierra que surge del mar). Se observan además elementos asociados a la obtención del aguamiel del maguey, para elaborar pulque.

La relación entre el pulque, *Mayahuel* y el conejo o el *tochtli* es porque se pensaba que cuando uno se embriagaba estaba poseído un momento por los dioses los conejos tomaban posesión de tu cuerpo y esa era la relación que tenían con la embriaguez. Los conejos eran considerados también parte de esas deidades.



## Mito

La relación del conejo con la luna se da ya que relacionaban las fases de la luna para saber el momento exacto para extraer el aguamiel, conocimiento que aún hoy sigue tomando en cuenta para el cultivo del maguey y la producción de pulque. En Mesoamérica se representó a la luna como una inmensa olla de pulque la cual a medida que pasan los días, va derramando su líquido sobre la tierra fertilizándola y a veces tenía un conejo y con el pulque, entonces la representación era una vasija con un conejo al centro

## Vocablo y su potencia para generar atributos sensoriales

### Vocablo

*Centzon Totochtin* (en náhuatl: *centzontotochtin*: cuatrocientos conejos. *Centzontli*: cuatrocientos y *totochtin*: conejos) en la mitología mexicana son los 400 espíritus, 400 dioses menores del pulque, o 400 dioses conejo de la embriaguez y de los borrachos, los cuales se les relaciona con el sueño, el despertar, la ofuscación, la lucidez y la muerte. **Los 400 conejos** son hijos de la **Diosa creadora del maguey, Mayahuel**, y el Señor de la raíz del pulque **Patécatl**, por lo tanto también se les conoce como los **dioses del pulque**.

### Contexto ritual

Se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído por los *centzontotochtin*, y los conejos tomaban posesión de los cuerpos ya que ellos son los pequeños dioses de los estados de la embriaguez que controlan la voluntad del borracho. Al conejo, los mexicas los consideraban un animal muy desinhibido y prolífico sexualmente, características que al embriagarse con el pulque las personas adquieren.

Se consideraba que estos incontables dioses representaban cada una de las **personalidades** que adquiere una persona **ebria por el pulque**, es decir, su conejo lo dominaba. Las distintas maneras que tenían los hombres de



embriagarse eran atribuidas a los muchos dioses del pulque que poseían a los ebrios; se decía: “Cuando algunos se embriagan, uno llora mucho, y alguno riñe con la gente, grita a la gente. De quien grita a la gente o llora, se dice: ‘Es como su conejo’”.

Estos **dioses del pulque** o de la embriaguez son incontables, algunos de ellos son: **Ome Tochtli, Tepoztécatl, Tezcatzóncatl, Toltécatl, Yauhtécatl, Izquitécatl, Pahtécatl, Cuatlapanqui, Tlilhua**; y dependiendo de cuál de ellos se manifieste en el espíritu de una persona que ha bebido demasiado pulque, se comportará melancólico, triste, cantador, risueño, peleonero, somnoliento, terco, amoroso, etc.

### Contexto social

En la época prehispánica estaba prohibido insultar a los borrachos, ya que se podía afectar a la deidad del pulque que los poseía; por lo tanto, las transgresiones de las personas ebrias eran a menudo perdonadas, ya que se consideraba que los culpables no eran dueños de sus actos en estos momentos. Sólo era permitida la embriaguez a las personas de más de 52 años, a los miembros de la elite en ciertas circunstancias y a la gente común durante algunas fiestas.





### Vocablo como recipiente de significado



#### 6.6.7 Recursos táctiles y recursos orientativos dentro de la narrativa para una autonomía durante la visita

Actualmente existen muchos manuales y guías que contienen parámetros para la elaboración de mapas táctiles, los cuales consisten en adecuar los elementos que conforman una cartografía convencional a las necesidades y posibilidades de lectura e interpretación de las PcDVi, con el fin de permitir el acceso a la información espacial. Este manual, al centrarse en la realización de narrativas accesibles, únicamente se hará referencia a la cartografía táctil apoyada y complementada con elementos orientativos dentro de la narrativa, que en conjunto permiten una mayor autonomía y libre elección durante visita. La colaboración de las PcDVi, permite complementar estos soportes con recomendaciones que deben considerarse para ampliar las cualidades de las cartografías para una mayor conocimiento del espacio además de detalles que pueden hacerlas más atractivas y funcionales.

En relación a las cartografías táctiles y señalética de los espacios, es importante advertir que en la actualidad no existe una tecnología que permita una orientación eficaz para todo tipo de usuarios y, dadas las dificultades a las que se



deben enfrentar las personas con ceguera, hay pocas evidencias de que la señalización en braille o letras en relieve, por sí solos, incrementen significativamente sus posibilidades de desplazarse de forma independiente. Necesitan otra referencias táctiles (como las franjas-guía accidentes del terreno, cambios en la textura del pavimento) o sonoras. No obstante, una buena señalización visual, colocada en lugares adecuados, puede aumentar también la accesibilidad para las PcDVI. Aquí se proponen ejes orientativos dentro de la narración que en conjunto con la exploración de la cartografía táctil funcionan para la autonomía de visita ya que fueron probados por las personas como visitantes.

Es importante mencionar que estos elementos orientativos que se mencionan a continuación fueron dados a conocer de manera oral, en recorridos narrados, esto se debe a que no existen soportes tecnológicos en estos espacios que brinden este tipo de información, sin embargo, pueden idearse soportes museográficos incluidos en las cartografías en forma de audio, por ejemplo, con las características que se presenta más adelante. Es importante mencionar que tanto las cartografías táctiles como los recursos orientativos que las acompañen, debe siempre estar al inicio de los recorridos y antes de subir escalinatas de los basamentos piramidales para que conozcan previamente los rangos de desplazamiento y sus límites.

#### **6.6.7.1 Cartografías táctiles y recursos orientativos dentro de la narración**

La exploración de las cartografías táctiles complementada con el apoyo de recursos orientativos dentro de la narrativa tiene como finalidad apoyar la ubicación espacial y permitir los recorridos de manera autónoma para las PcDVI.

Existen varios parámetros para realizar las cartografías, uno de los referentes más relevantes y satisfactorios son que propone la fundación ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) a través de su manual de *Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual*.



Las cartografías que se realizaron y que fueron probadas para este manual, siguieron estos mismos parámetros, considerando que la realización de estos soportes se deben llevar a cabo siempre con las cualidades propias del espacio donde se vayan a insertar y a las escalas indicadas en ese manual ya que se deben siempre realizar previamente los alzados generales del terreno de la zona arqueológica y de los basamentos piramidales. Aquí más que indicar cómo realizar las cartografías se menciona cómo pueden ser complementadas gracias a los comentarios, requerimientos y sugerencias de parte de los visitantes con discapacidad visual.

La importancia de la existencia de dichas cartografías, maquetas o relieves a las afueras de los espacios, implica conocer previamente los recorridos que los visitantes realizarán. Es por ello que las cartografías deben siempre colocarse al inicio de los recorridos y previo al ascenso de cualquier estructura piramidal, con la finalidad para dar cuenta de cómo es el espacio que se recorrerá y los contenidos del mismo. Esto permite que no exista un sometimiento de binomios durante el recorrido, permite también la autonomía, no sólo de la pePcDVi, sino también de los familiares o amigos normovisuales.

Las cartografías táctiles pueden ser complementadas con pequeñas reproducciones a escala de los puntos importantes del espacio a recorrer a forma de maqueta. Estos elementos serían un ajuste que aportaría más información, además de hacerlo más atractivo para personas normovisuales. La importancia de colocar alzados o pequeñas reproducciones a escala conjugando la cartografía con las cualidades de una maqueta, además de volverlo atractivo para la visualidad, el nivel de exploración y de entendimiento de las arquitecturas de los espacios puede aportar mucho mayor detalle y comprensión.

Muchos de los terrenos donde se ubican estos espacios patrimoniales son espacios irregulares, por lo que el tránsito de las personas se vuelca más cuidadosa por el desconocimiento de las propias características del terreno de la zona. La cartografía es un soporte de representación del terreno a recorrer que permite que los visitantes se desplacen sin requerir apoyo constante.



En relación al ascenso y descenso de las pirámides, se requiere mayor seguridad por lo que se propone agregar un elemento que existe ya en varias zonas arqueológicas pero que en muchas otras no se considera. Este recurso consiste en colocar una cuerda en medio de la escalinata como guía para subir con mayor facilidad, este es un elemento nada invasivo y que puede apoyar mucho al recorrido y a la seguridad de los visitantes con ceguera.

La cartografía por lo tanto logra sumar una extensión sensorial mental y se conjuga con la extensión corporal como lo es el bastón. Aquí se correlacionan informaciones para formar una imagen del espacio más compleja, que permite la orientación geográfica y espacial del entorno. La sensación (nivel fisiológico) que permite el bastón con relación al espacio es distinta al modelo mental perceptivo (nivel cognitivo) del espacio, ambos en conjugación orientan y permiten un recorrido mucho más libre e intuitivo. Igualmente, es importante mencionar que estos recursos táctiles no deben estar en un ambiente expuesto al calor solar, dado que la superficie, al calentarse puede afectar el tacto de las personas, que en muchos casos es muy sensible. Por lo tanto se debe evitar estar expuesta al sol.

Este soporte otorga al visitante elementos para conocer a priori un espacio desconocido para ellos, y otorga al visitante con discapacidad visual un punto de partida así como un sistema de orientación y un esquema de interpretación, por lo que la construcción del espacio a partir de lo táctil hacia una cartografía mental conlleva a tener una referencia corporal como centro de orientación espacial previo a una visita dentro de un espacio que no se conoce. Esto permite alejar al visitante de ese conocimiento rutinario o un adiestramiento con relación a la concepción de un espacio, y permite que los obstáculos que podrían surgir, por no conocerlo, se subsanen para lograr el disfrute y ocio.

Otro de los elementos relevantes es que las PcDVi sin personal que los asista o los guíe, no podrían transitar el lugar, pero se ha ubicado que los visitantes con discapacidad visual desean la ausencia de esta figura a través de lograr que el espacio sea comprensible tanto espacial como narrativamente a partir de los soportes. La descripción verbal, que es una descripción enteramente



emitida desde la visualidad de los guías, son elementos que hacen tediosa la visita. Para utilizar otros recursos, se sugiere, además de cedulario en braille, réplicas de las piezas para tocar,<sup>258</sup> audios, maquetas, relieves reprografías. Elementos mínimos básicos que deberían tener todo espacio de representación accesible.

#### **6.6.7.2 Los ejes orientativos dentro de las narrativas *qué, dónde y cuándo***

Los elementos orientativos que se suman para una autonomía de visita se encuentran dentro del tratamiento de la narración durante la visita, que junto con la exploración de la cartografía, se crea un espacio de inmersión y un sentido del lugar que es posible recorrerlo con mayor libertad y autonomía. Estos elementos llevan el nombre de ejes orientativos y consisten en tres: el *qué*, *el dónde* y *el cuándo*. Estos ejes permiten alimentar una imagen mental a partir de importar información de distintos soportes, sean estos táctiles, narrativos y del propio ambiente del espacio.

La información que permiten los ejes orientativos durante una visita, sobre la ubicación espacial de los objetos situados, por ejemplo: las medidas de la pirámide y las coordenadas, al tiempo que las personas escuchan y exploran la cartografía de manera táctil, son detalles que complejizan y complementan una cartografía mental, que mantienen orientado al visitante a partir de alimentar continuamente en un marco de referencia espacial.

Los ejes orientativos que se correlacionaron en la cartografía y la narración<sup>259</sup>:

El «Donde»: implica mencionar dentro de la narrativa, detalles sobre la localización espacial de las personas y las cosas: una serie de instrucciones sobre

---

<sup>258</sup> Todos estos datos que se mencionan, surgieron en charlas informales con los visitantes con discapacidad visual, también se realizaron encuestas de la experiencia de visita al descender de las pirámides.

<sup>259</sup> Los ejemplos que se colocan en cada eje orientativo, son extractos de la narración oral que se realizó en los trabajos de campo.



cómo dirigirse a un lugar determinado y la ubicación particular de la persona dentro de un espacio, un elemento clave para su comprensión geo-referencial.

#### Ejemplo: eje orientativo *dónde*

...nos encontramos en la parte inferior de Huitzilopochtli. Si nos colocamos de frente, la pirámide de la derecha está dedicada a Huizilopochtli y la de izquierda, del lado norte, tenemos la de Tláloc. Siempre las pirámides van a dar hacia el poniente porque es el rumbo de los muertos, el ocaso, el camino de los muertos cuando se está metiendo el sol.

El «Qué»: (los objetos y las personas que ocupan un lugar en el espacio) ofrece ciertas características de los objetos situados en un lugar permitiendo identificar y reconocer lo que en él se encuentra. Un ejemplo de ello es dar medidas de los basamentos piramidales y el número de escalones. Estos elementos orientativos permiten que las personas puedan subir autónomamente al conocer el rango de desplazamiento y sus límites.

#### Ejemplo: eje orientativo *qué*

Estamos enfrente de la pirámide, estas dos pirámides, están dedicados a Tláloc y a Huitzilopochtli. Del lado sur, tenemos la de Huitzilopochtli y del lado norte la de Tláloc. En la parte superior de la pirámide de Huitzilopochtli hay una chac mool, que es una escultura en forma de humano acostada sobre su espalda, con las piernas dobladas hacia el pecho y un recipiente en las manos y entre las piernas. Se dice tiene tres usos para hacer los sacrificios humanos por su forma de mesas, colocar todas sus ofrendas a los dioses... siempre las pirámides van a estar hacia al poniente donde se oculta el sol, siempre van a asemejar el ascenso y descenso del sol, siempre al dar al poniente va a hacer referencia a donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos.

El basamento, que es la parte baja de la pirámide, la parte frontal mide alrededor de 27 metros y de aquí al fondo alrededor de 17 metros.

El «Cuando» (enlaza un contexto pasado con uno presente): Al estar narrando situaciones y personajes que no existen en el presente, se evoca un mundo textual, que se construye en la imaginación del visitante. Existe una *transportación*, la metáfora desarrollada dentro de la teoría inmersiva de la



narración, que es pensar en una situación que se encuentra en un tiempo y lugar distintos de nuestras coordenadas espaciotemporales actuales, en la que el «pensar» significa no sólo imaginarse el objeto, sino también el mundo que lo rodea.

### Ejemplo: eje orientativo *cuándo*

Los chichimecas se asentan en 1200 d.c. bajan del norte, se mezclan. Se decía que los chichimecas eran los bárbaros de la sociedad y en la mezcla con otras sociedades se vuelven toltecas. Gonzalo de Casas los describe como guerreros salvajes y nómadas...cuenta que: *Cuando guerreaban... siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol...Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle sólo el casco mondo tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos.*

Estos recursos orientativos dentro de la narración, que se ejemplifican con pequeños fragmentos (entendidos dentro de un contexto de visita) permiten dotar de direccionalidad a los desplazamientos y a la lógica del relato. Las instrucciones orientativas de estos ejes, las cuales se colocaron dentro de la narrativa, conjugan el espacio tiempo, un pasado presentado en la narración para ser vivida dentro de un contexto presente. Un pasado prehispánico a uno contemporáneo. En el *cuándo* permite comunicar manifestaciones culturales inmateriales, pensamientos abstractos e imaginarios, por lo que la triada es un sistema de representación que, además de permitir una geografía mental del espacio, le otorga a este una interpretación sensoperceptiva de lo inmaterial.

La triada de estos ejes orientativos *qué, dónde y cuándo* se conjugan con la exploración de las cartografías táctiles y alimentan una imagen mental al conjugar información táctil, narrativa y del propio entorno, permitiendo una habitabilidad del espacio dotando a la persona de un sentido del lugar que ocupa para un desplazamiento autónomo, un punto de partida, un sistema de orientación y esquemas de interpretación. La narración impregna de una atmósfera a la imagen mental de las personas mientras que la cartografía y la propia sensación



del espacio crean un modelo mental de desplazamiento. Estos recursos narrativos de carácter orientativo son detalles que complejizan y complementan una cartografía mental, que mantienen orientado al visitante y elimina las visitas asistencialistas.

La narración aquí permite representar una idea de acontecimientos y contextos, así como de objetos que podrían estar distantes, pero los evoca y los posiciona en un espacio de representación. La cartografía, por tanto, permite una legibilidad previa del espacio, colocándose en la imaginabilidad propia de la cartografía mental y se concreta en la habitabilidad del espacio de manera autónoma y con libre elección.

Igualmente, la narrativa debe apoyar las cartografías incrustando elementos orientativos para crear una geografía mental para ubicar al visitante y mostrarle el espacio, el cual va a habitar en la visita. Dotar de elementos orientativos como instrucciones de desplazamiento, coordenadas, medidas de los basamentos piramidales y sus posicionamientos con relación a puntos cardinales, son elementos imprescindibles que deben acompañar una cartografía mental, ese escenario de acción narrativa el cual se conjuga en una cartografía táctil, mental y espacial.

Este soporte de representación, con las estrategias orientativas potencia la autonomía durante la visita ya que el visitante adquiere un sentido del lugar al obtener un sistema de orientación son elementos necesario en todo espacio de representación patrimonial al aire libre, indispensable también en cualquier espacio museográfico.







### 6.6.8 Las cualidades de la experiencia sensible de visita. Las relaciones y efectos de este tratamiento narrativo en el visitante con discapacidad visual

El proceso para la elaboración de narrativas accesibles para la ceguera presentados en los apartados anteriores, como se mencionó, fueron trabajadas y puestas en práctica en un trabajo de campo visitando las zonas arqueológicas y los museos de sitio. El tratamiento de la información bajo los postulados que se mencionaron, permite conocer características relevantes sobre la experiencia de visita de las PcDVi. En este apartado se muestran las características registradas en relación al disfrute y goce de la experiencia así como el tipo de relaciones que se gestaron durante la visita guiada por los parámetros mencionados durante este manual.

Este tipo de narrativa dentro de una experiencia situada de visita permite que los visitantes mantengan una visita activa, ya que posibilita una continua socialización de saberes entre los visitantes, situación que conlleva a conocer los referentes de las personas, sus necesidades, intereses y conocimientos con



relación a lo narrado, así como adentrarse a su contexto interpretativo que se conjuga con la narrativa de la visita.

Este tipo de tratamiento de la información propicia otro tipo de relaciones durante la visita volcándola dinámica, lo que implica que se privilegia el proceso de adquisición de *conocimientos* por parte del visitante, pues relaciona la información con el contexto en el que está inserta y, lo que es más importante, con el contexto propio del visitante; genera un diálogo entre el visitante y el universo de significación del entorno y de los objetos. Existen tres tipos de relaciones que se dan bajo el tratamiento y la estructura de una narrativa accesible: relación entre persona-persona, persona/objeto y persona/entorno.

#### **6.6.8.1 Relación persona/persona**

La relación persona/persona implica una participación activa en la interpretación y socialización de saberes. Existe una relación intersubjetiva y dialógica entre los visitantes, donde se incorporan conocimientos a partir del contexto interpretativo de las personas. Esto es relevante dado que no existe una pasividad. Esta relación intersubjetiva logra detonar el diálogo entre los visitantes, por lo que hay una participación activa en la interpretación y socialización de saberes, donde se incorporan más conocimientos a partir del contexto interpretativo de las personas, sumándose a los contextos de interpretación existentes en este espacio. La narrativa accesible para la ceguera genera un diálogo entre el visitante y el mundo de significación alrededor de los objetos y el espacio, propiciando igualmente la duda y el asombro dentro de un espacio de representación.

Posibilita también que el visitante enlace la narrativa con experiencias personales. Las cualidades de la narrativa se complementa con ese trabajo imaginativo de los visitantes, que al conjugar referentes, recuerdos y experiencias personales complementan los relatos en un intercambio activo de información.



### **6.6.8.2 Relación persona/objeto**

Las características de una narrativa accesible suma información, que permite el conocimiento complejo del objeto para dotarlo de sentido global al sumarle elementos para conocerlo de manera intersemiótica, lo que implica que se realice una imagen mental en el visitante no solamente a partir de la traducción de las características de un objeto a palabras, sino de aumentar elementos de la historia de vida del objeto, al mencionar situaciones abstractas de su contexto histórico, social, ritual y político, además de características no tangibles más allá de la forma o de los materiales del objeto.

El relato de la descripción contextual, alejado de la descripción verbal desde lo visual, permite explorar con libertad el objeto, la combinación del tacto con el sonido y los olores propios del entorno y del relato que suman elementos para un mayor procesamiento cognitivo y facilita el acceso a la información, logrando que exista una experiencia activa con relación al patrimonio más allá de una contemplación pasiva y de sometimiento de la descripción verbal sobre el objeto.

Por lo tanto se ofrecen distintos niveles de información tomando en cuenta que el visitante tiene necesidades distintas y expectativas en relación a la información. Por lo tanto se permite ofrecer distintas estrategias comunicativas ya que las expectativas y las experiencias de cada visitante es distinta.

### **6.6.8.3 Relación persona /entorno**

Otra de las relaciones relevantes que se generan con el tratamiento de narrativa sobre los objetos y del espacio, es la relación de la persona con el entorno, ya que la persona se enfrenta a cualidades propias del entorno natural, el cual tiene cualidades narrativas propias y permite un nivel de inmersión, que es un recurso alternativo ante el uso de tecnologías complejas.

Tomando en cuenta el nivel inmersivo que otorga el entorno natural, no es necesario colocar elementos o ambientaciones invasivas, sin embargo, es importante tomar en cuenta que sí es posible, a través de idear soportes



adecuados, detonar atributos sensoriales como sonidos u olores de los elementos a los que se hace referencia en las narraciones como por ejemplo algunos temas en relación a ofrendas, sonidos y fragancias propios de la época prehispánica con relación a la ritualidad.

La falta de soportes accesibles de estos espacios permite explorar la importancia de respetar las cualidades del entorno natural, mismo que contiene elementos narrativos que permiten una inmersión, ya que el visitante se adentra a una mutua relación con él, relación que requiere un trabajo activo de interpretación y de imaginación ante lo que se le presenta mientras se desplaza, no es un visitante pasivo. Los contenidos de la visita narrada y el respeto a las características del entorno natural pueden ser utilizados a favor de una museografía accesible.

#### **6.6.8.4 Tecnologías dentro de las relaciones del visitante**

La utilización de tecnologías para la accesibilidad es fundamental, pero es posible prescindir de ella o simplificar los recursos tecnológicos museográficos, que al estar ausentes en estos espacios, más allá de proponer tecnologías que subsanen esa inaccesibilidad, aquí se propone subsanar los obstáculos interpretativos a partir del lenguaje utilizado. La poca utilización de la descripción verbal de los espacios y objetos, así como la falta de audioguías, permite la contemplación de los aspectos propios de ese entorno sin intermediarios tecnológicos y una libre interpretación puesta en diálogo de parte de los visitantes.

Las reflexiones críticas del uso de audioguías en espacios de representación patrimonial al aire libre implica conocer que estos dispositivos no funcionan en espacios con entornos naturales, dado que, genera dependencia a la descripción desde la visualidad misma y es altamente descriptivista a partir de lenguajes especializados y sesgados a partir de un abuso de subjetividades en el discurso para describir.

La dependencia a estos dispositivos durante los recorridos debe ser explorado de otra manera dado que en la tradición de una audioguía, ésta genera un efecto de individuación y eliminan la contemplación de otros aspectos del



entorno a partir de hacer uso de otros sentidos, por lo que el uso de audioguías en estos entornos naturales y de representación al aire libre debe ser utilizado tal vez no como un soporte portable. Es posible generar elementos que no invadan el espacio y permitan que no exista esa dependencia constante a un aparato portable.



### 6.6.9 La forma ciega de sensorialidad y las cualidades experienciales del derecho al ocio. Consideraciones para una museografía basada en los derechos humanos

Considerar la ceguera como un estilo propio de sensorialidad, dentro de una experiencia de visita permite conocer la relación entre el cuerpo de la persona con ceguera y el entorno, así como los espacios personales para el disfrute sensorial dentro de una visita tal como la contemplación y el silencio. Elementos que muchas veces se dan por hecho o no son reconocidos dentro de la experiencia sensorial de visita.



El silencio y la contemplación dentro de una visita, implica reconocerlos como tiempos de pausa y demora, espacios subjetivos y actos de libertad durante la visita propios del disfrute del ocio que apoya las experiencias sensibles como actos introspectivos. El entorno del patrimonio cultural natural con sus sonidos, sus paisajes sonoros, olfativos invaden al visitante para que acceda a sus sentidos y su reflexión como parte de su bienestar y disfrute.

Dentro de una experiencia sensible, el silencio y la contemplación del visitante, existe la oportunidad de dejarse afectar por los paisajes olfativos y sonoros del entorno, que permite experiencias sensibles en un acto inmersivo dentro el ocio como una actividad autotélica. Se le otorga un papel relevante para el derecho al ocio, el acto de contemplación como el silencio, que son parte del ocio y son actos cognitivos que son pausas, tiempos del detenimiento y de la demora para la adquisición de nuevas informaciones del entorno y un proceso reflexivo sobre lo que el espacio otorga a los sentidos del visitante y, que son parte constitutiva de una experiencia de visita accesible, libre y autónoma.<sup>260</sup>

La importancia del silencio es que este nunca deja de comunicar, tiene un sentido que permite el acceso a otro tipo de conocimiento. El silencio se concibe, en un espacio de representación, como detonante de un acto introspectivo del visitante silente que lo invita a la contemplación. El silencio del entorno no existe, el entorno con sus sonidos, sus paisajes sonoros, olfativos invaden al visitante para que acceda a sus sentidos y reflexión como parte de su bienestar y disfrute.

Estos elementos mencionados, permiten considerar la importancia de las cualidades del ocio, como actividad personal de libre elección, que deviene en una sensación gratificante que repercute en el bienestar de la personas y que compete a su autorrealización como derecho individual y se manifiesta en la dignificación de la persona a través de ese goce sensible en experiencia de visita. Estos espacios subjetivos como parte del disfrute, son indispensables de trabajar en cualquier prefiguración de narrativas museográficas.

---

<sup>260</sup> Fernández y Díaz, Rodolfo Maximino. *Fenomenología del silencio: La apertura a un lenguaje sin palabras*. En García Aguilar, María del Carmen y Herrera Martínez, Alberto Isaac (Coords.) *Esencia y sentido del silencio. Diálogos Filosóficos en la frontera de las palabras*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México. 2015. P. 30.



Los espacios de representación son espacios de disfrute y ocio, por lo que ese tiempo destinado a la visita debe estar libre de obstáculos y permitir la libre elección y la autonomía, que es un fin propio del tiempo ocioso, un tiempo de la persona que debe estar enfocado a su desarrollo y autorrealización,

Esta forma de abordar el estilo propio de la ceguera permite adentrarse a las cualidades de una experiencia sensible de visita, ubicar y registrar la relación del cuerpo y el entorno, así como a los espacios abstractos del disfrute sensible dentro de una visita tal como la contemplación y el silencio. El cuerpo se enfrenta a un entorno natural y responde a los cambios de ambiente, al cambio de temperatura, cambios de aromas, texturas de suelo, etc. a través de un intercambio de efectos entre los sentidos encaminados a una experiencia sensible.

La ceguera es un esquema sensoperceptivo que utiliza los sentidos del tacto, olfato, auditivo y el gusto para tener, más que una experiencia estética siempre centrada en la visión, una experiencia sensible situada en un espacio de representación patrimonial.

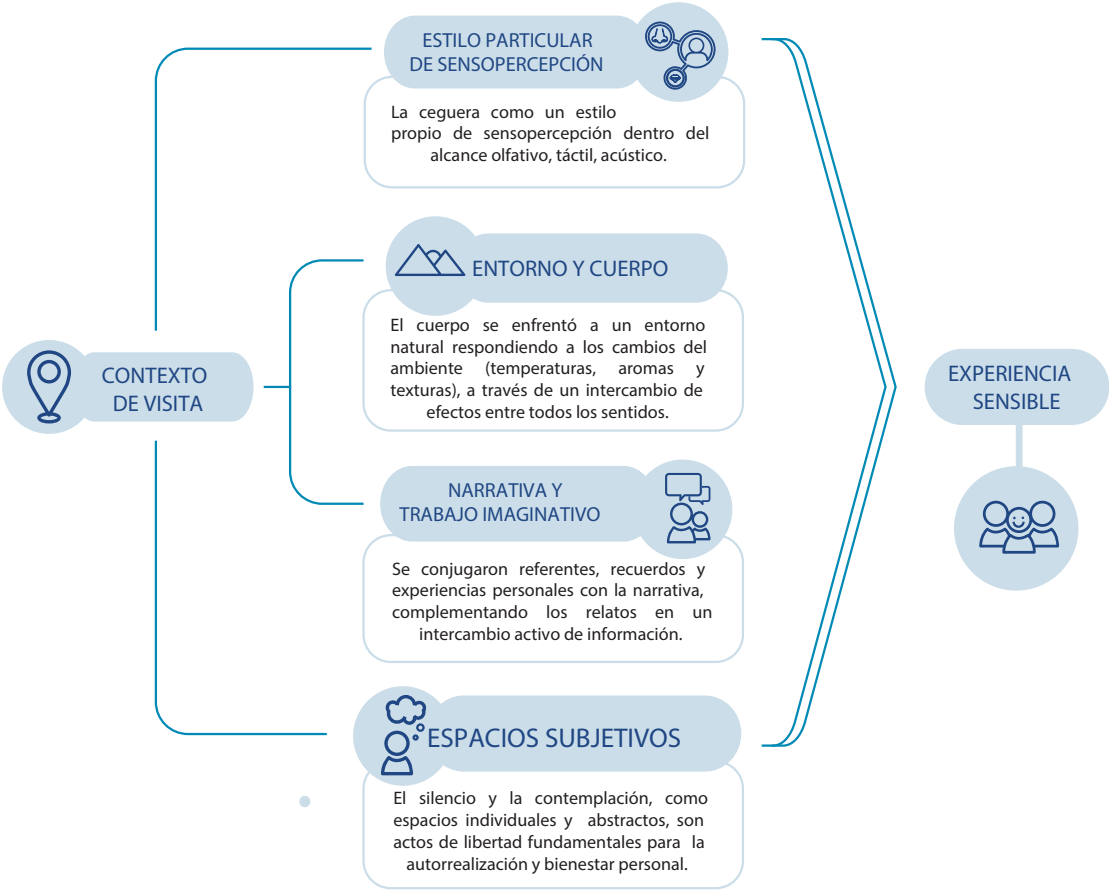
Conocer la forma sensoperceptiva de la ceguera, entendiéndola como un estilo de sentir y percibir que se enfrenta a los paisajes sonoros, olfativos, sensaciones táctiles y sabores, permite tomar en cuenta los espacios abstractos subjetivos, los cuales son parte constitutiva de cualquier experiencia sensible y que encamina el disfrute del visitante.

Estos elementos son parte de las necesidades y las cualidades autotéticas del derecho al ocio, esa actividad personal que es de libre elección, es un fin en sí mismo y deviene en una sensación gratificante que repercute en el bienestar de la personas y que compete a su autorrealización como derecho individual y se manifiesta en la dignificación de la persona a través de ese goce sensible en experiencia de visita, estos espacios subjetivos como parte del disfrute, son indispensables de trabajar en cualquier prefiguración de narrativas museográficas.

Este tipo de narrativa accesible se parte que el visitante es el elemento central de la representación museográfica, no es un elemento que existe propositivamente o estadísticamente.



# La forma ciega de sensopercepción y las cualidades experienciales del derecho al ocio





## 6.7 Generalidades de museografía accesible y atención a las Personas con Discapacidad Visual

### 6.7.1 Atención a Personas con Discapacidad Visual

- Evitar el trato especial, que también es discriminación.
- Cuando la persona ciega o con baja visión haga contacto con nosotros, presentarse, identificarse y ofrecer ayuda.
- En caso estemos asistiendo durante su visita a una persona ciega y necesitemos ausentarnos en algún momento, comunicárselo a la brevedad.
- Intentar no dejar a las personas ciegas o con baja visión en medio de un espacio cuando no podamos atenderle en ese momento. Ofrecerles esperar en lugares donde estén seguros y no interfieran el paso de otros visitantes.
- Para guiar, colocarse a un lado de la persona y ofrecerle el brazo, la persona lo tomará a la altura del codo, manteniéndose ligeramente retrasado para percibir nuestros movimientos —de los que le advertiremos con antelación, como en el caso de escalones—. Caminar relajadamente de frente y a medio paso.
- Describir los lugares por los que se circula, informar de los cambios de sala y advertir con antelación de los obstáculos que se presentan. Darles orientaciones precisas, como por ejemplo: “la entrada a la sala de exposiciones temporales está a su derecha, a unos cuatro metros”.
- Permitir el acceso a los perros guía.
- No distraer al perro guía mientras está trabajando.
- Cuando se requiera ofrecer un asiento, indicar la posición del mismo guiando la mano de la persona hasta el respaldo o el brazo del mueble.
- En las visitas guiadas, al reproducir contenido multimedia y al realizar talleres, son muy útiles y efectivas las técnicas de audiodescripción.
- Las personas ciegas necesitan percibir que la comunicación es directa, por ello es necesario mirarles al hablar y hablarles directamente, con un tono adecuado de VOZ.



## 6.7.2 Consideraciones generales para soportes museográficos tradicionales

### Ceguera total

Idear soportes museográficos que permitan utilizar varios sentidos:

- **Tacto:** Determinadas piezas o reproducciones, preferiblemente en los mismos materiales o lo más parecidos posible a los originales.
- **Olfato:** aromas relacionados con la temática del recurso.
- **Gusto:** dispensadores automáticos, degustaciones.
- Material bidimensional (en relieve) o tridimensional.
- Maquetas.

#### Bajo y altorrelieves:

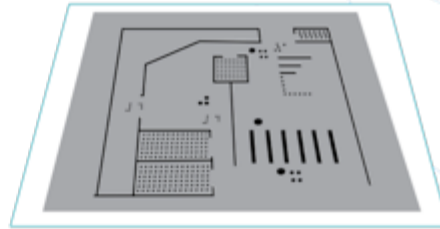
- **Originales:** algunos (singularmente sobre materiales muy duros, como algunas inscripciones y objetos en piedra) se podrían tocar por estos colectivos bajo determinadas condiciones que aseguren la conservación del objeto.

#### Braille:

- Mejor sobre superficie ligeramente inclinada.
- Sólo un pequeño porcentaje lo sabe leer (ciegos totales): los que tienen resto visual lo explotan al máximo.
- Publicar también guías en Braille.
- Etiquetas plásticas transparentes adhesivas para maquetas: no perturban la contemplación de las maquetas, textos, etc. sobre los que se adhieren.



### Ubicación de cartografía táctiles



### Baja visión

- Requieren de luz con mínimo 100 lux si es posible. Deseable 100 300 lux. Se pueden conseguir si es necesario mediante mecanismos (sensores o interruptores) que la incrementen temporalmente.
- Evitar sombras (son típicas de la luz incandescente; la fluorescente es más difusa, más homogénea, proyecta menos sombras).
- Buscar una luz uniforme.
- Evitar reflejos en superficies brillantes.
- Buscar contrastes en las superficies (entre los objetos y el fondo de una vitrina, por ejemplo).
- Evitar fondos complejos bajo los textos (marcas de agua, fotografías, etc.).



### 6.7.3 Tipos de letra, colores y contrastes

- Buscar textos sencillos, líneas cortas (más legibles).
- Las letras sin patines son más recomendables y accesibles que las letras romanas. Se caracterizan por reproducir los caracteres a su esquema esencial.
- Evitar tipografía como, serif, condensed, cursiva y negrita.
- Utilizar sans serif o serif sencillo. Helvetica regular, AvantGarde, Arial, Verdana.
- Los textos en cursiva se puede usar para enfatizar alguna palabra, pero no se recomienda en párrafos largos porque la inclinación dificulta la lectura. El uso de MAYÚSCULAS en toda la frase no es recomendable.
- Para tamaños de letra, se recomienda usar letras suficientemente grandes. El tamaño mínimo recomendable es letra 12.
- Separar las líneas lo suficiente: se suele dejar un mínimo de 4pt. o 20% extra de interlineado (tipo 14 => int. 18).
- Evitar guiones.
- Justificar sólo a la izquierda.
- Colores sugeridos: negro sobre blanco sin brillo, aunque pueden existir otras combinaciones. El color de fondo y de primer plano deben ofrecer suficiente contraste para ser visualizadas con mayor legibilidad.



## Colores y contrastes



## Tamaño de letra

TAMAÑO DE LETRA		
Distancia	Tamaño mínimo	Tamaño recomendado
5,00 m	7,0 cm	14,0 cm
4,00 m	5,6 cm	11,0 cm
3,00 m	4,2 cm	8,4 cm
2,00 m	2,8 cm	5,6 cm
1,00 m	1,4 cm	2,8 cm
0,50 m	0,7 cm	1,4 cm

### 6.7.4 Consideraciones generales para recursos museográficos tradicionales y sensoriales

- Mobiliario: esquinas y bordes curvos, señalización en Braille.
- Las láminas en relieve, las audioguías, las maquetas y las reproducciones de los originales son las principales herramientas con las que se amplía, complementa o sustituye los dos recursos más importantes de acceso a la colección: el personal formado en la atención a este tipo de público y la exploración de los originales.
- Todos estos recursos, fundamentales para PcDVi, deben estar integrados en el discurso expositivo y no aislados de él, y ser concebidos para su uso por todos los públicos
- Igualmente, conviene que sean revisados en las diferentes fases de su diseño y construcción por especialistas y por PcDVi.

- Las «estaciones táctiles» de ambientaciones sonoras y olfativas, etcétera; y las exposiciones táctiles proporcionan un alto grado de aprendizaje.
- La aproximación multisensorial al patrimonio favorece el disfrute, el deleite del mismo, en mayor medida que su simple contemplación, porque permite apreciar facetas que generalmente obviamos ando primamos la aproximación visual.
- Cualquier recurso museográfico, para que resulte accesible a todos los públicos, debe cumplir una serie de condiciones, en cuanto a sus características físicas, e ir acompañado de descripciones dirigidas tanto al tacto como a la vista. Eso implica, además de conocer las características de ambos sentidos, trabajar teniendo en cuenta:
  - La multisensorialidad, dada su gran importancia para el conocimiento del mundo que nos rodea: la combinación de imágenes visuales (empleando el color) con imágenes táctiles, reforzadas o complementadas con una descripción, es el recurso más eficaz para transmitir contenidos.
  - Los materiales deben permitir su conservación y mantenimiento, determinan la cantidad de información a incluir y son fundamentales para obtener riqueza de texturas.
  - Las dimensiones, que deben permitir exploraciones visuales y táctiles cómodas; esto es aplicable tanto para las medidas de las reproducciones como para los soportes sobre los que se colocan, que deben ser accesibles a personas con discapacidad física y sensorial.
  - Ni las láminas ni la información escrita, en braille o caracteres visuales, deben nunca ofrecerse como elementos portátiles durante la visita; las personas ciegas y baja visión utilizan sus manos para recibir la información, por eso es desaconsejable darles elementos que las obliguen a tenerlas ocupadas durante el recorrido.
  - El problema de la traducción de las imágenes visuales bidimensionales en imágenes táctiles ha sido abordado por numerosos investigadores y existe un acuerdo en que la simple transcripción a relieve, por sí misma, no es efectiva, fundamentalmente porque el tacto y la vista trabajan de forma diferente y hay que tener en cuenta los códigos de ambos sentidos si queremos ofrecer productos efectivos además de atractivos.



## Otros recursos sensoriales

- Los sentidos del olfato y, sobre todo, del gusto no son muy utilizados en museografía, y requieren de creatividad y un conocimiento profundo del patrimonio que se exhibe para identificar aquellos que tengan una relación directa con él.
- El patrimonio natural posee una amplia gama de olores, mientras que para otros como el arqueológico podemos reproducir aquellos relacionados con aspectos de culturas del pasado, como ceremonias religiosas o funerarias.



## Más recursos

Bedolla Pereda, Deyanira. Emociones y diseño. Designio. Ciudad de México. 2018. pp. 189.

Bettendorff, Elsa y Prestigiacomo. El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video. Longseller. Buenos Aires. 2002. pp. 92.

Biel Portero, Israel. Los Derechos Humanos de las personas con discapacidad. Tirant lo Blanch. Valencia, 2011. pp 493.

Bremond, Claude en Análisis estructural del relato. Ediciones Coyoacán, Ciudad de México. Novena edición 2011. pp. 204.

Castelán de la Cruz, Lisette. El cuerpo-vestido como dios. los atavíos del *ixiptla* de Huitzilopochtli. Tesis de maestría. Ciudad de México. Universidad Iberoamericana. 2020. pp174.

Correa Fuentes, Miguel Ángel. Neomuseografía Poética del espacio museístico. Universidad Autónoma del Estado de México. Morelos. 2017. pp. 133.

DeCarli, Georgina: « Un Museo Sostenible: Museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio » San José, Costa Rica, Oficina de la UNESCO para América Central, 2006, 1era Ed.

Fernández, Luis Alonso y García Fernández, Isabel. Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje. Alianza. Madrid. 2012. pp. 275

Fernández y Díaz, Rodolfo Maximino. Fenomenología del silencio: La apertura a un lenguaje sin palabras. En García Aguilar, María del Carmen y Herrera Martínez, Alberto Isaac (Coords.) Esencia y sentido del silencio. Diálogos Filosóficos en la frontera de las palabras. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México. 2015. P. 30.

Gennette, Gerard. Análisis estructural del relato. Ediciones Coyoacán, Ciudad de México. Novena edición 2011. pp. 229.

Lara, Espinosa, Diana. Grupos en situación de vulnerabilidad. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. Ciudad de México. 2015. pp. 113.

Laure Ryan. Marie. La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. pp. 456.

Lupton, Ellen y Lipps, Andrea. The Senses: Design Beyond Vision. Princeton architectural press. Nueva York. 2018. pp 344.



Ortiz Ortiz, Purificación (coord.) Discapacidad visual y autonomía personal. Enfoque práctico de la rehabilitación. ONCE. Madrid. 2011. Pp. 901.

Mosco Jaimes, Alejandra. Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones. Publicaciones ENCRyM 2018. Ciudad de México. 2018. Pp. 248.

Rico Mansard, Luisa Fernanda. Museos y patrimonio inmaterial : recorridos y propuestas en Experiencias de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial: nuevas miradas. Bonilla Artigas Editores. 2015. pp. 481.

Suter, Rhiannon. Realising Potential: Disability Confidence Builds Better Business, Cornell University, ILR School, Gladnet Collection, United Kingdom. 2007. pp. 20.

Sahagún, B. 2006. Historia General de las Cosas de Nueva España. Ed. Porrúa. México, D. F.

Contexto ritual, social

<https://neomexicanismos.com/mexico-prehispanico/400-conejos-pulque-centzon-totochtin-leyenda-tochtli-dios-de-la-embriaguez/>.

## **REVISTAS ELECTRÓNICAS**

Cuenca Cabeza, Manuel. (Coord.) Aproximación Multidisciplinar a los Estudios del Ocio. Documentos de Estudios de ocio, Núm. 31. Universidad de Deusto Bilbao. [http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs\\_ocio/ocio31.pdf](http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs_ocio/ocio31.pdf)

Hernández Hernández, Francisca. La museología ante los retos del siglo XXI <http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero1/institucionespatrimonio/estudios/articulo3.php>

Madariaga Ortuzar, Aurora. Ocio y discapacidad: el reto de la inclusión, en [http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto\\_Aurora\\_Madariaga.pdf](http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto_Aurora_Madariaga.pdf) (consultada el 28 de mayo de 2018).

Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo libre y ocio, <http://www.redrecreacion.org/documentos/cartaocio.html> (consultada el 29 de mayo de 2018).

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACDH) (2014). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Guía de formación. Serie de capacitación profesional No19. Naciones Unidas: Nueva York y Ginebra.

## **CONVENCIONES Y TRATADOS INTERNACIONALES**

Convención Internacional por los Derechos de las Personas con Discapacidad de las Naciones Unidas. y su Protocolo Facultativo (aprobados el 13 de diciembre de 2006), reconociendo la importancia de la accesibilidad al entorno físico por parte de las personas con discapacidad, a fin que puedan vivir en forma independiente y desenvolverse en todos los aspectos de su vida.

Convención Internacional de Derechos Humanos - Declaración Universal de los Derechos Humanos – Art. 19 – Derecho a la Información – Art. 9 Accesibilidad.

Convención Interamericana para la Eliminación de todas las formas de Discriminación contra las personas con discapacidad.

CONAPRED (2007) Protocolo Facultativo de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. México: CONAPRED.

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. La discriminación y el derecho a la no discriminación. Ciudad de México. 2012.

Convención Internacional sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial.

Convención Internacional sobre la Protección de los Derechos de todos los Trabajadores Migratorios y sus Familiares.

Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada el 13 de diciembre de 2006 por la Asamblea general de las Naciones Unidas.

Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer.

Declaración de los Derechos de los Impedidos de 1975. Resolución 3447 (XXX) de 9 de diciembre de 1975.

Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud, OMS, 54 Asamblea Mundial de la Salud, Ginebra, 2001. p. 227

Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías. OMS, 1980.

Diagnóstico sobre la situación de las personas con discapacidad en México, mayo de 2016.

Ley para las Personas con Discapacidad del Distrito. Gaceta Oficial del Distrito Federal el 21 de diciembre de 1995 y en el Diario Oficial de la Federación el 19 de diciembre de 1995.

Convención sobre los Derechos a las Personas con Discapacidad y su protocolo facultativo. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. 2015.

Auditoría Superior de la Federación, Auditoría de Desempeño: 12-0-11D00-07-0253 DS-032

Asamblea general de las Naciones Unidas. A/RES/51/240 15 de octubre de 1997 Quincuagésimo primer período de disponible en: <https://undocs.org/es/A/RES/51/240>

Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad. <https://www.cndh.org.mx/documento/informe-especial-sobre-el-derecho-la-accesibilidad-de-las-personas-con-discapacidad>.

Informe Mundial sobre la discapacidad. Organización Mundial de la Salud. [http://www.who.int/disabilities/world\\_report/2011/es/](http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/).

Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>.

Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural [http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)(consultada el 9 de mayo de 2018).

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACDH) (2014). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Guía de formación. Serie de capacitación profesional No19. Naciones Unidas: Nueva York y Ginebra.

Secretaría de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, “¿Por qué una convención? Departamento de asuntos económicos y sociales de Naciones Unidas, disponible en <http://www.un.org> (Última consulta: 15 de agosto de 2011).

Clasificación de tipo de discapacidad-histórica, INEGI.

Caja de herramientas de empresas inclusivas. Asociación Empresarial para el Desarrollo (AED), Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Organización Internacional del Trabajo (OIT). 2015

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Organización Internacional del Trabajo y Universidad Nacional (2015). Caja de herramientas Redes Locales de Intermediación de Empleo para Personas con Discapacidad. Oficina Internacional del Trabajo, San José.

## MANUALES

Asensio Brouard, Mikel y Asenjo Hernanz, Elena. Estándares de Calidad en la utilización de la Tecnología para el Aprendizaje en Museos y Espacios de Presentación del Patrimonio, de la Universidad Autónoma de Madrid en [https://www.academia.edu/1114273/LAZOS\\_DE\\_LUZ\\_AZUL\\_DEL\\_CONTROVERTIDO\\_USO\\_DE\\_LAS\\_TICS\\_EN\\_MUSEOS\\_LAZOS\\_DE\\_LUZ\\_AZUL\\*](https://www.academia.edu/1114273/LAZOS_DE_LUZ_AZUL_DEL_CONTROVERTIDO_USO_DE_LAS_TICS_EN_MUSEOS_LAZOS_DE_LUZ_AZUL*) : DEL CONTROVERTIDOUÑO DE LAS TICS EN MUSEOS

Espinoza Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina ( editores científicos). *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*. Trea. Gijón. 2013. pp. 303.

Espinoza Ruiz, Antonio y Guijarro Carratalá, Diana. La accesibilidad al patrimonio cultural . *Documento disponible en:*  
<http://www.interpretaciondelpatrimonio.com/documentos.htm>

López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre. Trea. Gijón. 2012. pp. 128.

Juncà Ubierna, José (Dirección, coordinación y redacción). Accesibilidad universal al patrimonio cultural. Fundamentos, criterios y pautas. Centro Español de Documentación sobre Discapacidad. Madrid. Pp.145.

Zavala, Lauro. Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana. Abate Faria. México D.F. 2012. pp. 183

Zúñiga Robles, Liz. Manual de accesibilidad para museos. Lima : Museo de Arte de Lima. Lima. 2019. pp. 89.

Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual. Comisión Braille Española. Organización Nacional de ciegos españoles. Madrid. 2012. pp.59

## **Capítulo 7 Conclusiones y comentarios finales. La importancia del diálogo entre disciplinas: la antropología con el diseño**

Dentro del capítulo 5 se muestran todos los resultados en relación a los hallazgos de la etnografía con base a los objetivos de las fase 1 y 2 del trabajo de campo. Posteriormente a esos hallazgos y a los procesos que se llevaron a cabo para ubicarlos, se les dio un nuevo tratamiento para generar un manual que contiene los criterios y consideraciones para poder prefigurar narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de espacios de representación al aire libre y sus museos de sitio.

El objetivo general de este proyecto fue desarrollar una estrategia para el registro de cualidades sensorperceptivas de la ceguera a partir de un trabajo colaborativo con PcDVi para la planificación de narrativas museográficas accesibles, que contenga recursos narrativos, sensoriales y perceptivos que logren detonar experiencias sensibles, accesibles y autónomas dentro de una zona arqueológica.

De este objetivo general se lograron generar, a partir de todo el insumo informativo de la investigación, dos productos: una etnografía y un manual, de los cuales se hablará más adelante en este capítulo. Ambos productos que surgen de este trayecto investigativo, mantienen dos lenguajes distintos. Por un lado se encuentra la etnografía que mantiene un lenguaje académico y antropológico y por otro se encuentra un trabajo de tratamiento de ese lenguaje y de la estructura de la etnografía para generar el manual con los criterios y consideraciones que se desprenden de los hallazgos de la etnografía y que pueda dialogar y ser utilizado por otras disciplinas para realizar la narrativas museográficas accesibles.

Estos dos productos permite concebir una forma de dialogar entre disciplinas, en este caso en particular, de una antropología con el diseño museográfico y la museología.

La propuesta de estrategia con enfoque antropológico de esta investigación, para abordar y conocer la forma ciega de sensorpercepción en colaboración con PcDVi, para la preconfiguración de narrativas museográficas accesibles para la ceguera, se llevó a cabo bajo un trabajo dialógico entre distintas disciplinas,

predominando el diálogo entre la antropología y el diseño para sustentar una museología sobre la discapacidad y con enfoque de derechos humanos. Esta relación recíproca entre disciplinas se centró en identificar las particularidades de la ceguera dentro una experiencia de visita a las zonas arqueológicas y museos de sitio para resolver problemas interpretativos museográficos.

Este intercambio de conocimientos teóricos y prácticos entre disciplinas, permitió generar un manual con criterios que surgen de un trabajo de campo bajo una investigación acción participativa misma que se centró en identificar elementos de la ceguera que sean considerados para la generación de narrativas museográficas accesibles, elementos indispensables para una inclusión y una accesibilidad a estos espacios como los son: las cualidades para una autonomía y libre elección durante la visita, elementos para idear recursos expográficos no visuales, las necesidades de la forma ciega de sensopercepción para una experiencia de visita sensible, y elementos para la construcción de discursos museográficos no visuales y accesibles.

Es necesario destacar que todo conocimiento se da a partir del diálogo, es decir, es (o debe ser) coparticipativo y colaborativo. Las formas de hacer de las disciplinas, en este caso del diseño y de la antropología, se conjugan para conocer, problematizar y ubicar las necesidades de la forma ciega de sensopercepción para permitir experiencias sensibles, situadas y accesibles.

El lema “Nada sobre nosotros sin nosotros” fue indispensable para llevar a cabo este proyecto, concibiendo que ningún proyecto, plan, ni política deben decidirse sin la plena participación de las PcD, posicionando a estos colectivos como sujetos de derechos y actores activos en la participación de la sociedad.

El diseño y la antropología son disciplinas que deben generar conocimiento, trabajando con las personas, por lo tanto, este proceso investigativo buscó crear conocimiento concibiendo a las personas como un fin en sí mismo y no la persona como un sujeto de estudio como medio para generar conocimiento. Esto implica concebir que existe un conocimiento experiencial, una expertiz desde la experiencia misma de las personas.

La conjugación del diseño con la antropología, basada en una etnografía y sus distintas fases, implica un proceso proyectivo dentro del trayecto tradicional de planificación de los diseños museográficos que, en su mayoría, no toman en cuenta el trabajo relacional con la PcDVi. Aquí radica una de las importancias de conocer las necesidades de un público con ceguera, conjugando las formas de hacer de ambas disciplinas, las cuales, en su unión, prefiguran la planificación de soluciones museológicas y museográficas que eliminen la discriminación no intencional a partir del desconocimiento de las necesidades de su público con discapacidad.

Esta forma estratégica de hacer, previa a la ejecución de los planes museográficos, permite prefigurar distintos niveles de accesibilidad hacia las experiencias sensibles situadas en espacios de representación patrimonial como lo es una zona arqueológica:

En un primer nivel, la estrategia que se llevó a cabo permitió la legibilidad previa a los espacios para colocarse en la imaginabilidad de los visitantes, concretándose en desplazamientos libres de asistencia, creando visitas autónomas y con libertad de elección en los recorridos.

En un segundo nivel, permitió el acceso a la información gracias a la descripción contextual que se llevó a cabo, la cual concibió que los objetos y espacios arqueológicos deben entrar en procesos de inferencia, mediación y de interpretación para dotarlos de sentido, y no sólo utilizar la descripción verbal que sugiere una interpretación nuevamente basada en la visualidad. La descripción contextual permite una experiencia activa del visitante, el cual se mantiene en relación con el entorno y en socialización de saberes constante con otros visitantes, permitiendo un acceso a la información de manera satisfactoria.

La manera en la que se exploró la forma ciega de sensopercepción, a partir de la propuesta emergente de la antropología de los sentidos, permitió generar un continuo interrogatorio hacia los conceptos que se utilizan para hacer referencia a la ceguera y a la discapacidad, también permitió conocer, a partir de una profundización sensible la problematización del cuerpo ciego, este estilo propio de sensopercepción desde su desplazamiento y experiencia y no desde la visualidad.

Este abordaje permite explorar la forma ciega de sensopercepción desde lo que es y no desde el juicio de la mirada, no da por sentado la inmutabilidad de los conceptos y, siempre, desde la estrategia de abordaje dentro de un contexto determinado que están en continua tensión para su transformación.

El abordaje estratégico, en donde el objeto de estudio dicta las coordenadas para ser abordado y permitir una aproximación abierta, implica no concretar soluciones finales que podrían generar la clausura de la investigación, sino permitir trazar nuevos caminos para poder abordar problemáticas de la discapacidad, en este caso que apoyen los proyectos expositivos, que tomen en cuenta la participación de las personas en la solución a sus propias necesidades. Esta propuesta de estrategia no busca verdades finales ni procesos únicos a seguir.

Esta estrategia permitió problematizar, dentro de un contexto de visita, los elementos que conforman una experiencia sensible dentro de los espacios patrimoniales para las PcDVi, lo que conllevó a reflexionar también sobre las cualidades del derecho al ocio como un derecho que implica la libre elección, y deviene en la sensación gratificante de las personas al mismo tiempo que es una actividad a favor del beneficio anímico de los visitantes.

Por otro lado, el haber creado un tratamiento de la información a través de la teoría de la inmersión, creando narrativamente espacios poblados de la historia de vida de los objetos y de situaciones, así como de personajes con los que el visitante pueda crear relaciones, fue un elemento indispensable de la estrategia que detonó la importancia de hacer narrativas accesibles e idearlas previamente a los soportes museográficos accesibles, elementos que se concentran en el producto final de este trabajo que es el *Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio*.

Lo anterior indica que los espacios patrimoniales, tienen códigos culturales que requieren de colocarse en un circuito de interpretación y hacerlos inteligibles a partir de activar un discurso que dote de sentido a esos códigos propios de un espacio de representación a partir de la manera de relatarlos. Esto abre paso a un



punto indispensable del acceso a la información que, en su sentido más amplio, es el acceso al conocimiento.

Esta propuesta de estrategia que coloca la accesibilidad como derecho llave, permite el derecho al ocio y abre paso a los derechos culturales, en donde las personas participan en la generación de sus propios beneficios, en este caso en una experiencia de disfrute y experiencia sensible, a favor del bienestar propio y colectivo.

Como se mencionó, para realizar este trabajo se generaron dos productos. El primero es una etnografía como producto indispensable para la antropología, la cual debe concebirse como un documento consultable para generar otros proyectos museográficos y museológicos y de la cual se desprende un segundo producto que es el manual con los criterios y consideraciones para generar esa museografía accesible para la ceguera que mantiene un lenguaje distinto para ser un documento de comunicación de la investigación.

Es importante aquí, encontrar una serie de definiciones con relación a lo que se concibe como diseño, específicamente a uno de sus apellidos: el diseño museográfico, y definir la antropología como disciplina para poder comprender la colaboración indispensable entre ambas disciplinas y la importancia de la etnografía como producto de la antropología y documento consultable del diseño, a su vez comprender que su campo de acción en este caso es un espacio de representación patrimonial al aire libre, concibiendo este espacio como un campo de acción donde se concentran diversas disciplinas para llevar a cabo soluciones a distintas necesidades.

### **7.1 Qué es el diseño y el diseño museográfico**

El diseño, aquí, es concebido como una disciplina que profundiza en un determinado contexto, a través de analizar y responder a las necesidades de la sociedad, resolviendo problemas que generan conocimiento con relación al beneficio de la sociedad en ese contexto. Siguiendo la definición del diseño de Luz del Carmen Vilchis, la autora hace el llamado a diversas disciplinas para ser

copartícipes en el proceso creativo y productivo del diseño, tomando en cuenta que no existe conocimiento que no se genere en colaboración. El diseño :

*...[es] una actividad realizable en sistemas sociales de instituciones por lo cual implica algún conocimiento de las necesidades que en ellos se generan. Diseño es: una herramienta de trabajo, una actividad integradora, una ciencia de encuentro, un humanismo, un medio operativo. El diseño es en consecuencia una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales. Diseñar consiste en proyectar el ambiente donde el hombre vive para establecer un orden significativo por eso es un quehacer fundamental que se manifiesta en casi todas nuestras actividades conscientes que requieren de una definición formal y expresiva.”<sup>261</sup>*

Aquí, la autora da importancia al cambio, al dinamismo inherente de la sociedad, y concibe al diseño como una disciplina flexible capaz de adaptarse a esos cambios. Focaliza al diseño como una disciplina, que se adecúa a un contexto de tal forma que sus características se moldean a las particularidades del contexto en el que se inserta, y que debe responderle coherentemente en sus planteamientos y propuestas, las cuales son dictadas por ese mismo habitar de la disciplina en sus momentos espaciotemporales.

Diseñar es un proceso proyectivo, siguiendo al antropólogo Tim Ingold, *“Diseñar es darle forma al futuro del mundo en el que vivimos”<sup>262</sup>*. Menciona que *“... la historia del diseño puede ser entendida como el registro acumulativo de intentos humanos concertados para poner fin a esta oportunidad: una interminable serie de respuestas finales, que visto en retrospectiva, ninguna se convirtió en la última después de todo”<sup>263</sup>*. Por el dinamismo propio de lo humano, las soluciones responden, no solamente a un contexto espacial, sino histórico. Son soluciones momentáneas que requieren de solucionarse de nuevo por las problemáticas cambiantes del presente y del futuro. Por lo tanto, puede aclararse que el diseño se transforma con el mundo, su cualidad cambiante y adaptativa permite una

---

<sup>261</sup> Vilchis, E. Luz del Carmen. *Metodología del diseño. Fundamentos Teóricos*. Designio. México. 2014. p. 40.

<sup>262</sup> Ingold, Tim. *Ambientes para la vida. Conversaciones sobre humanidad, conocimiento y antropología*. Trilce. Montevideo, Uruguay. 2012. p. 19.

<sup>263</sup> *Ibid.*, p.p. 19

flexibilidad de cambio y adaptación para generar diseños a partir de las necesidades en continuo cambio.

Es importante destacar y recordar que el tipo de diseño que aquí se retoma es el museográfico. El diseño museográfico se enfoca en generar estructuras discursivas, que requieren de colocarse en un circuito de interpretación a partir de la representación de ese discurso en un espacio de muestra, sea este museal o arqueológico.

Tradicionalmente, el diseño museográfico coloca en escena lo que se quiere contar a partir de los objetos como medio de representación de dicho discurso con el fin de que el público tenga acceso a una experiencia estética, en este caso a una experiencia sensible situada en un contexto de zona arqueológica.

La premisa del diseño museográfico gira alrededor de la presentación de un guion museográfico, que debe permitir diversas lecturas dentro de un espacio de presentación patrimonial determinado. El diseño museográfico genera exposiciones, y la exposición es un texto, tiene un mensaje que debe ser recibido e interpretado. La museología, como la disciplina encargada de las teorías sobre los espacios de representación, genera narrativas que son estructuras discursivas, que se colocan en circuito comunicativo a través del diseño museográfico, que relaciona el discurso con los objetos, con el entorno y el espacio museal.

Como se distinguió anteriormente en el capítulo 3, a través de Luis Alonso Fernández cuando cita a G. Ellis Burcaw, cita que dice que es importante recordar la distancia entre lo que se concibe aquí como una exhibición y lo que es una exposición: *“Una exposición es una exhibición más interpretación; o, una exhibición es mostrar (showing), una exposición es (de)mostrar y relatar [telling].>> la exposición es además, una puesta en escena de los objetos interpretados con los que se quiere contar y comunicar un relato.*<sup>264</sup>” Esto conduce a reforzar la necesidad de generar narrativas accesibles previas a los soportes

---

<sup>264</sup> BURCAW, Ellis citado por FERNÁNDEZ, Luis Alonso y GARCÍA Fernández Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. p. 24

museográficos para evitar la simplicidad de la exhibición y su único alcance de mostrar.

Exponer, para el diseño museográfico, es el acto de hacer llegar el mensaje del museo, el cual es colocado en los objetos de sus colecciones. Alonso Fernández menciona que la exposición es una estrategia para *“ver, conocer y comunicar ... que con ella se organiza el espacio y el pensamiento; que es representación, escenificación y relato”*<sup>265</sup>. El diseño museográfico relata historias a través de la puesta en escena de discursos a través de objetos y los entornos.

## **7.2 Antropología con el diseño y los contextos**

El diálogo entre la antropología y el diseño museográfico permite la comprensión de las personas en el marco de su experiencia sociocultural contextualizada y la modificación de dicha realidad, a partir de un trabajo de diseño como disciplina de transformación de la realidad para el beneficio sociocultural contextualizado.

La antropología con el diseño, sus abordajes de la realidad social y sus estrategias para conocerla mantienen gran sensibilidad del contexto, ya que, en este caso, el proceso de registro de las formas sensorceptivas se da en un determinado espacio para poder ser analizadas, detectadas y registradas, las cuales deben tener una relación con un entorno definido en el que la persona está inmersa cuando vive dichas sensorceptivas. Se enfoca en el accionar de las personas como agentes portadoras y productoras de sentido dentro de ese mismo contexto. La antropología en compañía del diseño incorpora información de la cultura como el contexto de las personas.

Las aproximaciones de ambas disciplinas, para conocer la complejidad sociocultural en determinado contexto y las relaciones que se entretienen dentro de este, son similares, pero de niveles de profundización distintas que, al complementarse, pueden coadyuvar a generar cambios sociales y no únicamente explorar la manera en la que las personas se relacionan con los entornos entre ellos mismos y el medio ambiente. La antropología mantiene una profundización

---

<sup>265</sup> *Íbid.*, p. 41.

relacional y de gran sensibilidad del contexto; sin embargo, el diseño debe también evaluar el terreno donde se va a insertar.

Es importante destacar que el trabajo de la antropología siempre se da en grupos sociales, en este caso grupos de personas con discapacidad. Es una investigación que antecede los proyectos realizables o que se pretendan hacer. No existe diseño sin seres humanos, no hay antropología sin sociedad ni cultura, pero para diseñar, debes comprender a la gente y, así, diseñar cosas para ellos. La antropología da los niveles de profundización necesarios y adecuados para llevarlo a cabo.

Existe una idea errónea con la relación entre antropología y diseño, en la que la antropología del diseño se centra en investigar los usos y las ideas sobre los objetos y cómo configuran la vida material y las ideas. Parece se centra en analizar únicamente los objetos creados por el diseño y no las relaciones que se entretienen a través, no sólo de los objetos, sino del diseño mismo de los objetos, por lo que es importante sin duda los análisis de la antropología del diseño, pero es relevante concebir la antropología con el diseño y no la antropología del diseño como objeto de estudio de la antropología<sup>266</sup>, siguiendo a Tim Ingold, ambas disciplinas exploran la realidad y los contextos de manera muy similar, al problematizar, una busca explicar, analizar y comprender y la otra, el diseño, ubicar necesidades y solucionar.

La antropología con el diseño rompe las dicotomías: objeto/persona y problematiza el contexto: la persona se integra el trabajo de campo etnográfico al proceso de diseño. La conjunción de la antropología y el diseño implica centrar el interés, ya no tanto en el objeto, sino en las relaciones, las emociones y afectos que surgen a través de los objetos, los entornos y las interrelaciones. A partir de colocar énfasis en el retomar el giro sensorial, ambas disciplinas toman en cuenta la dimensión afectiva, emocional y corpórea para ubicar preferencias y necesidades de la ceguera para guiar el diseño de narrativas museográficas accesibles.

---

<sup>266</sup> Cf. Ingold, Tim. *Ambientes para la vida. Conversaciones sobre humanidad, conocimiento y antropología*. Trilce. Montevideo, Uruguay. 2012. pp. 90.

La antropología y el diseño bajo el giro sensorial, como se ha mencionado, buscan preconfigurar la planificación de soluciones y materialización proyectual, la cual es la concreción efectiva de ese proyecto y, por último, la habitabilidad de los proyectos, que se coloca en la realidad.

Esta etnografía museológica que puede ser consultable como documento, que concreta el haber estado ahí para problematizar el estilo de sensopercepción ciego y que pueda ser comprendido y utilizado para generar esas museografías accesibles, antecede a los proyectos curatoriales y museográficos para que se tome en cuenta un público que ha sido alejado del disfrute situado y experiencial. Es un detenimiento para comprenderlo y potenciar la accesibilidad como derecho llave al derecho al ocio y a los derechos culturales.

### **7.3 La etnografía como producto de la antropología y el manual como herramienta de comunicación entre disciplinas. El tratamiento de los lenguajes para el diálogo entre disciplinas**

No existe una sola antropología, su campo de estudio se ancla en el amplio espectro de universos socioculturales. La antropología busca acercarse al universo de la dimensión humana a partir de sus particularidades, grupos sociales, sus relaciones humanas y sus condiciones de vida.

La antropología es una serie de concepciones, no existe una única concepción de lo que es la antropología, no busca verdades, busca desarrollar conocimiento a partir del contacto directo y práctico con un contexto donde se encuentra un determinado grupo social para estudiar sus estructuras socioculturales, concibiendo al hombre como un ser que nace dentro de una serie de relaciones que se generan en interacción como ente social. Para ello, la antropología busca ser un campo de saber sobre la complejidad del hombre, y que se encuentra abierta a la incorporación del saber de otras disciplinas.

Uno de los productos más relevantes de la antropología, como se ha mencionado, es la generación de etnografías como documentos consultables. La etnografía es uno de los productos principales de la labor antropológica. Este documento conformado como texto etnográfico dialógico, que implica la descripción de la gente y la interpretación a partir de ellas mismas como expertas

por experiencia, es un texto que se arma en colaboración y que no puede ser leído a partir de su resumen, el diseño, por su parte, no tiene el texto etnográfico como su fin último.

Es importante, comprender que la etnografía es un elemento que la antropología exportó y, la cual es adoptada por otras disciplinas; sin embargo, ha sido mal retomada. En el caso del diseño, se habla mucho sobre la realización de etnografías por el “diseñador etnógrafo” sin comprender que la manera de abordar una determinada realidad sociocultural desde esta disciplina es a través de técnicas etnográficas como herramientas para acceder a las realidades relacionales socioculturales. Ambas disciplinas tienen como objetivos a productos finales, por lo tanto, el diseño no hace etnografía, utiliza técnicas de la etnografía tradicional.

Desde la antropología, se conciben muchas formas de hacer etnografía y fue exportada a otras disciplinas como un método, que desde la antropología contemporánea, es discutible que sea un método porque se concibe como una estrategia de acercamiento, dado que el objeto de estudio dicta las coordenadas para ser abordado y no existe una única forma *a priori* para abordar una determinada realidad sociocultural, a diferencia de la sociología, que toma la realidad y la aborda con sus metodologías estables para cuantificarla.

La etnografía es estratégica precisamente por la complejidad humana, no es lo mismo realizar una etnografía con la finalidad de conocer la cosmovisión de un sector sociocultural, por ejemplo, la cosmovisión de la mixteca, que, al estudiar una única región y comunidad, al ser particularidad, solo va a mostrar una parte de la cosmovisión mixteca, pero nunca la cosmovisión entera. Una etnografía, para el ámbito de la mercadotecnia, o una etnografía urbana tienen otras finalidades y, por lo tanto, distintas formas de abordar la realidad. En este caso, la finalidad es complejizar la forma ciega de sensopercepción para generar narrativas museográficas. Por lo tanto, es un tipo de etnografía que podría concebirse como museológica que, al tener sus particularidades y ejes de análisis descriptivos, puede ser retomada en fragmentos para ser utilizados, dependiendo de los intereses de los proyectos a los que el diseño museográfico le interesen.

El enfoque antropológico de esta investigación, concentrado en una etnografía permitió ahondar en entender que el espacio ciego se construye con la sensopercepción del mundo dentro del alcance olfativo, táctil, acústico y gustativo: se desarrolla como un espacio multisensual de percepción sensorial con esquemas de interpretación a partir de las características del medio ambiente y la referencia corporal como centro de orientación.

Abordar el estilo propio de sensopercepción de la ceguera bajo los postulados del giro sensorial permitieron abordar la ceguera como una forma particular de sentir y percibir, profundizando en el espacio ciego para generar guiones curatoriales y museográficos contemplando otra forma de vivir estos espacios, dejando de lado la supremacía del ojo.

Este trayecto investigativo, abordado como una estrategia dentro de un contexto de experiencias de visita, permitió adentrarse a elementos que se requieren para una autonomía y libre elección de las PcDVi y evitar el asistencialismo durante las visitas. Permite también contemplar elementos para poder ideas recursos expográficos no visuales a partir de las necesidades de la forma ciega de sensopercepción enfocados a una experiencia sensible, lo que conlleva a generar discursos museográficos no visuales y accesibles para la ceguera.

Esta etnografía traducida a un manual, dos productos que se presentan en este trabajo, son documentos que se conjugan, documentos de descripción e interpretación, está abierta a distintas lecturas y reinterpretaciones como todo texto, y que para el cual, se retoma a Sarah Pink, quien menciona que cada elemento de una etnografía puede ser reinterpretada y fragmentada para utilizarse en los museos, sea para generar dispositivos, ambientaciones o discursos, pero siempre desde haber problematizado y haber conocido al otro, y en este caso, la forma ciega de sensopercepción.

¿Por qué es relevante el haber retomado la percepción participante como reconceptualización de una de las técnicas primordiales de la etnografía? Una de las herramientas de la observación participante y una de las condiciones fundamentales de la antropología, poco discutida, es la utilización de la mirada



como estrategia de acercamiento. La mirada ha sido sin duda uno de los instrumentos indispensables en la historia de la antropología, pues, es una vía particular de acceso para conocer al otro y configurar el sentido del otro. Es una manera de intervención donde, la mirada como herramienta de la observación participante, es limitada, es acotada por sí misma, por su misma condición de selección y por su propio horizonte.

Más allá del horizonte de la mirada, lo demás no es perceptible. Por ello, la reconceptualización de las técnicas más utilizadas por ejemplo, la mirada como construcción de sentido, hace desaparecer otros elementos experienciales, que no deben ser guiados por la supremacía del ojo. Es importante, al trabajar la forma ciega, dudar de la mirada como herramienta indispensable para la antropología. La observación participante no produce datos objetivos como se ha pretendido sostener desde la tradición antropológica. Existe una paradoja del observar que, por su alejamiento, pretende ser objetivo y, por otro lado, el acto de participar donde lo objetivo se disloca a través de la subjetividad del investigador y de su estar ahí, donde su presencia altera la realidad sociocultural y el contexto.

Esta paradoja de acercamiento y alejamiento de la observación participante no produce datos objetivos. La percepción participante, por su parte, al no estar sometida al método científico, permite la entrada del conocimiento del otro a partir del yo como investigador, prestando atención de otra manera, a las personas y a las cosas, de aprender de ellas y de practicar el caminar con ellas.

La experiencia sensible que se buscó, a partir de los tratamientos de narrativas accesibles y de su relato, requirió de un abordaje sensible hacia la contemplación del cuerpo y de su relación con los entornos. La contemplación para la etnografía requiere del tiempo de la demora, un tiempo que no lo da la inmediatez de la mirada. Participar y percibir es sentir y compartir pasos con los otros. La mirada alcanza sus límites, y más allá de la mirada, entra la percepción participante, que implica conocer, a partir del cuerpo, la complejidad de la relación con el mundo desde una experiencia situada donde existe un continuo intercambio de efectos entre todos los demás sentidos alejados de la hegemonía de la mirada.

Etnografía para el diseño y una antropología con el diseño detonan que la realidad es compleja y mutable, razón por la cual, no deben existir soliloquios disciplinarios. El diseño debe respetar la manera de hacer etnografía desde la antropología, ya que esta le sirve al diseño para proyectar y dejar de pensar que al hacer todo desde una sola disciplina, es agilizar los procesos, ya que esto, puede conducir a resultados que queden solo en buenas intenciones o incluso que repercutan agresivamente en un entorno sociocultural determinado por el narcisismo disciplinar.

La antropología apoya al diseño para hacer una investigación, que anteceda los proyectos realizables o que se pretendan realizar. Un mal diagnóstico de parte de estas disciplinas puede afectar ecosistemas o provocar la muerte de alguna cultura si están mal realizados. La complejidad humana contemporánea indica que los aislamientos disciplinarios para abordar una lógica sociocultural, no es suficiente, ninguna disciplina está ya en aislamiento.

Como se mencionó líneas arriba, la etnografía es uno de los productos principales de la antropología, sin embargo, al dialogar con el diseño museográfico y la museología, la traducción de un texto etnográfico a un manual fue indispensable para concretizar el diálogo entre las disciplinas y poder unificar y generar distintos productos. La etnografía como texto se ha vuelto sinónimo de los estudios cualitativos y este proyecto es una aproximación estratégica por ser un encadenamiento de decisiones que se tomaron para conocer las cualidades sensorceptivas de la ceguera. El objeto de estudio dictó la coordenadas para estudiarlo, por lo tanto la estrategia describe el plan de acción y la secuencia de las actividades particulares.

La etnografía busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros en determinado contexto a partir de la descripción y cumple con tres niveles:

- **El nivel de reporte:** informa sobre los fenómenos sociales que ocurren en determinado contexto con determinados agentes sociales
- **El nivel de explicación:** informa el porque de esos fenómenos que ocurren

en determinado contexto a partir de determinados agentes sociales

- **El nivel de descripción:** interpretación, darle sentido a los comportamientos y acciones dentro de determinado contexto sobre los fenómenos sociales y los agentes

La etnografía tiene una estructura con un lenguaje que mantiene elementos propios de la antropología y que debe ser traducida para comunicarse con otras disciplinas, y para lo cual se construyó un segundo producto que surge de la investigación: el *Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio*. Por lo tanto, la antropología y la etnografía permiten ser la base para generar un producto comunicativo, como el manual, que el diseño museográfico puede consultar e interpretar con la finalidad de profundizar en los silencios, en los desplazamientos, en la ubicación de las personas ciegas con respecto a la acústica arquitectónica de los espacios o incluso, ver los intereses y sugerencias a los que las personas le colocaron mayor énfasis.

Los hallazgos concentrados en la etnografía fueron nuevamente sistematizados y con un tratamiento distinto para ser concentrado en un manual, mismo que es considerado aquí como un documento que es el medio de comunicación de resultados de una investigación con enfoque antropológico para ser aplicables bajo criterios y consideraciones. Este tratamiento de lenguaje y de estructura distinto para la generación del manual permite una legibilidad y flexibilidad que puede ser adaptable a los distintos espacios patrimoniales al aire libre en los que se aplique.

Para la generación de este manual es importante destacar que se realizaron distintos tratamientos ajenos a la lógica de construcción de una etnografía con la finalidad de que el manual contuviera todos los hallazgos del trabajo de campo concentrados en una etnografía, de forma ordenada bajo un procedimiento y una organización coherente para ser considerados para la generación de narrativas museográficas accesibles, es decir, los hallazgos dentro de la etnografía se traducen para su aplicabilidad dentro de un manual.

El manual mantiene un lenguaje y estructura distintos al concentrado en la etnografía, con la finalidad de ser comprendido con mayor facilidad por quien lo retome y permitir la divulgación de la investigación, es decir democratizar el conocimiento que surge de este trabajo y que además pueda ser aplicable. Por lo tanto, este trabajo se centró no únicamente en generar una investigación sino los tratamientos de los distintos lenguajes dependiendo de la finalidad de cada producto: por un lado una etnografía con un texto académico y un manual con un lenguaje aplicable.

Por lo tanto el manual permite cumplir lo siguiente:

- Los hallazgos de una investigación con enfoque antropológico se vuelcan aplicables
- Presenta una visión del conjunto de pasos a seguir para generar museografías accesibles
- Presenta instrumentos para la evaluación de inclusión y accesibilidad dentro de los espacios y de la propia institución
- Presenta consideraciones generales para la construcción de una accesibilidad e inclusión dentro de los espacios
- Precisa funciones de cada elemento de la narrativa museográfica
- Coadyuva en la ejecución correcta de los pasos para guiones tanto curatoriales como museográficos para la consideración de la forma ciega de sensopercepción
- Proporciona información para la planeación e implementación de museografías accesibles

*El Manual para la generación de narrativas museográficas accesibles para la ceguera dentro de zonas arqueológicas y museos de sitio* es por lo tanto un documento que recoge los aspectos básicos de los primeros capítulos, los cuales muchas veces son desconocidos para el ámbito museal y por otro lado los elementos esenciales y el procedimiento para llevar a cabo dichas museografías accesibles para la ceguera. Dicho manual permite comprender el funcionamiento

de la investigación y posibilita acceder y aplicar de manera ordenada a la generación de las narrativas para la ceguera.

Por lo tanto, es un documento manejable y adaptable, está diseñado como un instrumento de apoyo a los proyectos de planificación curatorial y museográfica, para que consideren las necesidades de las personas con discapacidad visual para generar entornos museales accesibles. Está dirigido principalmente a las personas con discapacidad visual, a sus familias y a quienes proyectan, construyen y mantienen el entorno patrimonial y museal, a estudiantes de diversas disciplinas involucrados en este proceso y a quienes sin ser profesionistas modifican y construyen el entorno patrimonial y museal.

#### **7.4 Futuras líneas de investigación**

Durante el proceso de la investigación se identificaron algunas líneas futuras de investigación que permitirían profundizar en la accesibilidad e inclusión museográfica dentro de los espacios patrimoniales. Es importante hacer mención a mi experiencia personal durante mi formación en relación al ámbito museal. Dentro de las escuelas dedicadas a la museografía y la museología en México, no existen líneas de investigación relacionadas con una museología inclusiva o una museografía accesible, situación que indica que no es un tema explorado dentro de la actual museología en México y en la institución del INAH principal institución encargada de la difusión y divulgación patrimonial del país y de su escuela principal la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía Manuel del Castillo Negrete ENCRyM.

Por otro lado, dentro del gremio museal y de su personal dedicado a las discusiones y prácticas en relación a la discapacidad, existe un desconocimiento del trayecto del concepto de la discapacidad además de utilizar el concepto muchas veces de forma errónea cayendo en discriminaciones normalizadas por ese desconocimiento.

Lo anterior indica que las personas con ceguera se enfrentan a este gremio museal el cual limita a la forma ciega de sensopercepción, la adquisición y disfrute

del patrimonio, por privilegiar la visualidad en estos espacios y carece de la sensibilidad investigativa para incluir en sus prácticas a su público.

A esta situación se suma la inexistencia de estudios museológicos y su aplicación museográfica en relación a estudios teóricos de la discapacidad, que traten la inclusión y accesibilidad bajo perspectiva de derechos humanos como una unidad de estudio, desde todos los aspectos relacionados: el público como eje central y los espacios, los servicios, los productos museográficos.

Por otro lado es posible subsanar estos vacíos si se explora y se gesta dentro de los estudios de accesibilidad en los museos, una hacer antropológico que genere etnografías museológicas bajo una investigación acción participativa con la diversidad de públicos lo que a su vez implicaría una museología participativa para profundizar en las necesidades e intereses de los visitantes con la finalidad de abrir el panorama de las instituciones museales y eliminar la auto referencia o proyectos que parten solamente de las necesidades de la propia institución museística.

A partir de considerar al visitante con discapacidad como eje conductor de los estudios museales, las líneas de investigación podrían centrarse en analizar desde un punto de vista teórico y bajo un enfoque de derechos humanos, el papel de la accesibilidad narrativa en los museos desde las diferentes perspectivas existentes.

Otra posible línea a seguir consistiría en estudiar todos aquellos aspectos relacionados con la accesibilidad en los museos desde diversas perspectivas que pueden sensibilizar las prácticas museísticas. Conjugando el público con los curadores, restauradores y conservadores que muchas veces ejercen sus prácticas alejadas de un enfoque de derechos humanos y coadyuvar con expertos en temas de accesibilidad pero no necesariamente relacionados con el patrimonio como lo pueden ser consultores, arquitectos asociaciones, ong`s etc.

Esto potencia el nivel participativo del espacio patrimonial y museal dotándolo de más elementos para integrar y concebir una postura política en relación a la discapacidad construyendo una ética institucional bajo criterios de participación social y no únicamente concebirla como un elemento a cubrir y

cumplir. Esto permite tener un mayor alcance y mayor amplitud de oferta e relación a la inclusión y accesibilidad.

Éstos se plantean como interesantes puntos de partida para nuevas investigaciones, misma que puedes desarrollarse bajo postulados de co-creación en los museos.

La accesibilidad y la inclusión debe ser ya una norma común en los espacios patrimoniales, al igual que lo es la capacitación y sensibilización del personal de los espacios para enfrentarse a los requisitos de la sociedad. La experiencia de trabajar con gente de museos, permite visibilizar que existe un mal tratamiento en relación a la inclusión y la accesibilidad. No se usan los términos adecuados, se hace referencia a la discapacidad todavía desde una visión asistencialista que debe ser eliminada de estos espacios.

Todo lo anterior indica algunos elementos constituyentes de una museología inclusiva, accesible y participativa que amplía las posibilidades del entorno museal. Como se mencionó un espacio museal no puede ser incluyente si no tiene la posibilidad de expandir sus ofertas de accesibilidad y de inclusión, para ello debe construir primero una base crítica y teórica en relación a los temas de accesibilidad ya que esto es un derecho de todas las personas. Son elementos a considerar que son justos y rentables tanto socialmente como económicamente y posiciona a la institución como una institución responsable socialmente, un elemento que agrega un valor social a la institución.

Otro de los elementos a destacar es que una de las líneas que se desprenden es que se propone una reestructuración de comunicación con los visitantes lo que permitiría un espacio de análisis crítico para desarrollar políticas de inclusión social.

Trabajar en el ámbito museístico y con personas de museos implica conocer que existe mucho trabajo por hacer ya que existe un desconocimiento profundo del público con discapacidad y el público en general lo que conlleva a una institución aislada de la realidad de sus público.

El manual por su parte permite identificar aquellos ámbitos en los que el museo debe trabajar para mejorar. Y es resultado del trabajo sensible para poder

entrelazar distintas disciplinas que deben estar en constante diálogo. Los distintos tratamientos que muestra este trabajo son puntos fundamentales para poder trabajar desde distintas disciplinas y bajo un diálogo metodológico, estratégico e incluso conceptual para concretar horizontes de sentido que permitan hacer viables los proyectos museográficos accesibles donde el eje principal es el visitante. Igualmente el manual permite conocer el estado actual de accesibilidad física y la accesibilidad al contenido narrativo permitiendo a la misma institución realizar un autodiagnóstico a la vez que ofrecería la oportunidad de comunicar dicha accesibilidad a sus usuarios.

Un espacio patrimonial que pretenda ser inclusivo es imposible si no existe una expansión de sus posibilidades de accesibilidad e inclusión. Es importante entender que si un espacio de representación no tiene las condiciones adecuadas de accesibilidad, la inclusión no es posible. Los espacios de representación patrimonial deben antes de buscar una inclusión, expandir sus posibilidades narrativas y de representación, para poder atender la diversidad de públicos. El acceso a la cultura debe ser inclusivo, que fomente la interacción de todas las personas y a la vez permita un consumo igualitario.

Para finalizar es importante destacar que todo en la cultura muta, lo humano está continuamente produciendo y resolviendo necesidades, lo que requiere de nuevos proyectos, nuevos tratamientos y abordajes sin respuestas finales. Por lo tanto, este trabajo no censura nuevos caminos, es un apoyo para abrir nuevas brechas de estudio. Ambas disciplinas, en este trabajo, funcionan para facultar a las instituciones de representación patrimonial, de posturas políticas con relación a la discapacidad y de dotar estrategias con el fin de eliminar barreras que derivan en discriminaciones, las cuales son un elemento que solventar dentro de estos espacios y, así potenciar la dignidad y el bienestar de las personas.



## Bibliografía

Alfonso, Jorge y Maldonado, Victoria. *Hablemos sobre Discapacidad y Derechos Humanos*. Flores Editor y Distribuidor. México D.F. 2015. pp. 230.

Alonso Fernández, Luis y García Fernández Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza forma. Madrid. 2012. pp. 275.

Andrade Ríos, Jorge. *Marcas, Memoria y Significado. Análisis de Estructuras semánticas*. Market Variance. Ciudad de México. 2017. pp. 41.

Arfuch, Leonor. *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós. Barcelona. 2005. pp. 232.

Asenjo Vergara, Elena y Asensio Brouard, Mikel. *Museos y Tecnologías 1, 2 y 3.0*. Editorial UOC, S.L. 2011. pp. 368.

Bhabha, Homi K. *El lugar de la cultura*. Manantial. Buenos Aires. 2002. pp. 308.

Bajtín, Mijaíl. *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI editores. México. 2012. pp. 394.

Barton, Len. (Comp.). *Discapacidad y sociedad*. Morata, Madrid. 1998. pp.283.

Barton, Len. (Comp.). *Superar las barreras de la discapacidad*. Morata, Madrid. 2008. pp.283.

Bettendorff, Elsa y Prestigiacomo. *El relato audiovisual. La narración en el cine, la television y el video*. Longseller. Buenos Aires. 2002. pp. 92.

Biel Portero, Israel. *Los Derechos Humanos de las personas con discapacidad*. Tirant lo Blanch. Valencia, 2011. pp. 558.

Bremond, Claude en *Análisis estructural del relato*. Ediciones Coyoacán, Ciudad de México. Novena edición 2011. pp. 229.

Canguilhem, Georges. *Lo normal y lo patológico*. Siglo XXI. Ciudad de México. 2015. pp. 242.

Classen, Constance y Howes, David. *The Museum as Sensescape: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts. Sensible Objects. Colonialism, Museums and Material Culture*. Berg Publishers. Oxford. 2006. pp. 320.

Correa Fuentes, Miguel Ángel. *Neomuseografía Poética del espacio museístico*. Universidad Autónoma del Estado de México. Morelos. 2017. pp. 133.

Coombs, Philips. *The World Educational Crisis: A System Analysis*. Oxford University Press. London. 1968. pp. 241.

Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. pp. 460.

Dewey, John. *Naturaleza humana y conducta*. Fondo de Cultura Económica. 1964. pp. 347

Dumazedier, J. *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Paris. du Seuil. 1974. pp. 93

Emerson, M. Robert. Fretz I. Rachel. And SHAW L. Linda. *Writing ethnographic fieldnotes*. The University of Chicago Press. Chicago. 2011. pp. 289.

Espinoza Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina ( editores científicos). *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares de patrimonio cultural y natural*. Trea. Gijón. 2013. pp. 303.

Estévez, Ariadna y Vázquez, DANIEL. (COORDS). *Nueve razones para (des) confiar de las luchas por los derechos humanos*. FLACSO México, CISAN. UNAM Ciudad de México. 2017. pp.291

Emerson, M. Robert. Fretz I. Rachel. And Shaw L. Linda. *Writing ethnographic fieldnotes*. The University of Chicago Press. Chicago. 2011. pp. 10.

Fernández, Luis Alonso. *Museología y museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona. 1999. pp. 383.

Fernández, Luis Alonso y García Fernández, Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. pp. 275.

Fernández y Díaz, Rodolfo Maximino. Fenomenología del silencio: La apertura a un lenguaje sin palabras. En García Aguilar, María del Carmen y Herrera Martínez, Alberto Isaac (Coords.) *Esencia y sentido del silencio*. Diálogos Filosóficos en la frontera de las palabras. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México. 2015. pp. 138.

Flores, Marcelo. *Diccionario básico de derechos humanos*. Cultura de los derechos en la era de la globalización. México Flacso México, 2009. pp. 360.

García Moll, Roberto y Fierro Padilla, Rafael (Comp.). *Arqueología de Santa Cecilia Acatitlán: Antología*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. México, 2018. pp.160.

García, Lizárraga. Dulce María (comp.). *Diseño para la discapacidad*. UAM, Ciudad de México. 2014. pp. 223.

Gennette, Gerard. *Análisis estructural del relato*. Ediciones Coyoacán, Ciudad de México. Novena edición 2011. pp. 204.

Giddens, Anthony. *Un mundo desbocado*. Madrid: Taurus, 2000. pp. 117.

Goffman, Erving. *Estigma. La identidad deteriorada*. Amorrortu. Buenos Aires. 2015. pp. 176.

Goodley, Dan; Hughes, Bill y Davis Lennard (EDITORS). *Disability ans Social Theory. New Developments and Directions*. Pelgrave Macmillan. New York. 2012. Pp.348.

Gómez Martínez, Javier. *Dos museologías. Las tradiciones anglosajona y mediterránea: diferencias y contactos*. Trea. Gijón. 2008. pp. 341.

Guber, Rosana. *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI Editores, Ciudad de México. 2015. pp.160.

Gutiérrez, Brezmes, José Luis. *Accesibilidad: Personas con discapacidad y diseño arquitectónico*. Universidad Iberoamericana. Ciudad de México. 2015. pp. 204.

Gutiérrez Martínez, Luis Daniel. *Voces del diseño desde la visión de Aristóteles*. Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico. Ciudad de México. 2008. pp. 75.

Grazia, Sebastián. *Tiempo, Trabajo y ocio*. Tecnós. Madrid. 1966. pp. 459.

Harris, Marvin. *Antropología cultural*. Alianza. Madrid. 1996. pp. 615.

Heskett, John. *El Diseño y la vida cotidiana*. Gustavo Gili. Barcelona. 2005. pp. 214.

Ingold, Tim. *Ambientes para la vida. Conversaciones sobre humanidad, conocimiento y antropología*. Trilce. Montevideo, Uruguay. 2012. pp. 90.

Lakoff, George y Johnson Mark. *Metáforas de la vida cotidiana*. Universidad de Chicago, Cátedra. Madrid. 1980. pp. 286.

Lara Espinosa, Diana. *Grupos en situación de vulnerabilidad*. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. Ciudad de México. 2015. pp. 113.

Laure Ryan. Marie. *La Narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós comunicación 154. Barcelona. 2004. pp. 456.

Leon, Warren and Rosenzweig, Roy. *History Museums in the United States. A Critical Assessment*. Illinois University Press, Chicago. 1989. pp. 360.

Le Breton, David. *El silencio*. Sequitur. Madrid. 2006. pp 228.

López-Menchero Bendicho, Víctor Manuel. *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*. Trea. Gijón. 2012. pp. 128.

Lupton, Ellen y Lipps, Andrea. *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton architectural press. Nueva York. 2018. pp 344.

Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili. Barcelona. 2015. pp. 203.

Martin, J. Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa editorial. Barcelona. 2002. pp. 222.

Mengue, Philippe. *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Las cuarenta. Buenos Aires. 2008. pp. 448.

Morales, Luis Gerardo. *Orígenes de la museología mexicana: fuentes para el estudio histórico del Museo Nacional, 1780-1940*. Universidad Iberoamericana. Barcelona. 1994. pp. 285.

Pallasma, Juhani. *Habitar*. Gustavo Gili. Barcelona. 2016. p. 48.

Pérez-Taylor, Rafael. *Transdisciplina complejidad y antropología*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas. Ciudad de México. 2016. pp. 196.

Pink, Sarah. *Doing Sensory Ethnography*. Sage publications. London. 2009 pp. 168.

Quisbert, Ermo. *Concepto de persona en derecho*. La Paz, Bolivia. CED. 2010. pp. 10.

Rodríguez Morales, Luis. *Diseño: Estrategia y táctica*. Siglo XXI. Ciudad de México. 2015. pp. 183.

Sabido, Ramos. Olga (coord.). *Los sentidos del cuerpo: un giro sensorial en la investigación social y los estudios de género*. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de investigaciones y estudios de género. México. 2019. pp. 411

Severiano Pérez, Patricia. (Editora). *Manual de evaluación sensorial*. Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Química, Ciudad de México. 2016. pp. 216.

Tamayo, Sergio y Wildner, Kathrin. *Espacios e Identidades en Identidades Urbanas*. UAM. México. 2005. pp. 384.

Thorstein, Veblen, *Teoría de la clase ociosa*. México. Fondo de Cultura Económica. 1974. pp. 407.

Touraine, Alain. *¿Podremos vivir juntos?. Iguales y Diferentes*. Fondo de Cultura Económica, México D.F. 2014. pp. 335.

Vilchis, E. Luz del Carmen. *Metodología del diseño. Fundamentos Teóricos*. Designio. México. 2014. pp. 188.

Walmsley J, Johnson K. *Inclusive Research with People with Learning Disabilities: Past, Present and Futures*. Jessica Kingsley Publishers, 2003. pp. 256.

Woelders, S., Abma, T., Visser, T., & Schipper, K. (2015). *The power of difference in inclusive research*. *Disability & Society*, 30(4), 528-542.

Zavala, Lauro. *Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana*. Abate Faria. México D.F. 2012. pp. 183.

## **CONVENCIONES Y TRATADOS INTERNACIONALES**

CONAPRED (2007) Protocolo Facultativo de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. México: CONAPRED.

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. *La discriminación y el derecho a la no discriminación*. Ciudad de México. 2012. p. 5

Convención Interamericana para la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra las Personas con Discapacidad.

Convención Internacional sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial.

Convención Internacional sobre la Protección de los Derechos de todos los Trabajadores Migratorios y sus Familiares.

Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada el 13 de diciembre de 2006 por la Asamblea general de las Naciones Unidas.

Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer.

Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad.

Declaración de los Derechos de los Impedidos de 1975. Resolución 3447 (XXX) de 9 de diciembre de 1975.

Declaración de los Derechos del Retardado Mental de 1971, proclamada por la Asamblea general en su resolución 2856 (XXVI), de 20 de diciembre de 1971.

Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud, OMS, 54 Asamblea Mundial de la Salud, Ginebra, 2001. p. 227

Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías. OMS, 1980.

Diagnóstico sobre la situación de las personas con discapacidad en México, mayo de 2016.

Ley para las Personas con Discapacidad del Distrito. Gaceta Oficial del Distrito Federal el 21 de diciembre de 1995 y en el Diario Oficial de la Federación el 19 de diciembre de 1995.

Convención sobre los Derechos a las Personas con Discapacidad y su protocolo facultativo. Comisión Nacional de los Derechos Humanos. 2015.

Auditoría Superior de la Federación, Auditoría de Desempeño: 12-0-11D00-07-0253 DS-032

Asamblea general de las Naciones Unidas. A/RES/51/240 15 de octubre de 1997  
Quincuagésimo primer período de disponible en:  
<https://undocs.org/es/A/RES/51/240>

Secretaría de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, “¿Por qué una convención?”, Departamento de asuntos económicos

y sociales de Naciones Unidas, (fecha de consulta 15 de agosto de 2018). disponible en [www. Un.org](http://www.un.org)

Informe Especial sobre el Derecho a la Accesibilidad de las Personas con Discapacidad. <https://www.cndh.org.mx/documento/informe-especial-sobre-el-derecho-la-accesibilidad-de-las-personas-con-discapacidad> (fecha de consulta 27 de abril de 2020)

Informe Mundial sobre la discapacidad. Organización Mundial de la Salud. [http://www.who.int/disabilities/world\\_report/2011/es/](http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/).

### Revistas Electrónicas

Classen, Constance. *Fundamentos de una antropología de los sentidos*. Revista Internacional de Ciencias Sociales (RICS), UNESCO <http://www.unesco.org/issj/rics153/classenspa.html>

Lázaro Fernández, Yolanda (Traducción) de: WLRA (World Leisure And Recreation Association), «International Charter for Leisure Education», en *ELRA* (European Leisure and Recreation Association). Summer, 1994, pp. 13-16. <http://www.asociacionotium.org/wp-content/uploads/2017/01/carta-de-la-educacion-del-ocio.pdf>

Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo libre y ocio, <http://www.redcreacion.org/documentos/cartaocio.html>

Cuenca Cabeza, Manuel. (Coord.) Aproximación Multidisciplinar a los Estudios del Ocio. Documentos de Estudios de ocio, Núm. 31. Universidad de Deusto Bilbao. [http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs\\_ocio/ocio31.pdf](http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs_ocio/ocio31.pdf)

Documentalia. Coordinación: Nallely Zetina Nava. Revista MEC-EDUPAZ, Universidad Nacional Autónoma de México / Reserva 04-2011-040410594300-203 ISSN 2007 - 4778 No. "IV" Marzo -Septiembre 2013.

Madariaga Ortuzar, Aurora. OCIO Y DISCAPACIDAD: EL RETO DE LA INCLUSION, [http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto\\_Aurora\\_Madariaga.pdf](http://www.hegalakfundazioa.org/descargar.php?documento=Texto_Aurora_Madariaga.pdf)

Mank, David. "Inclusión, cambio organizacional, planificación centrada en la persona y apoyos naturales", en *Integra* vol.3, no 8, mayo, 1-4. (2000). <https://campus.usal.es/~inico/investigacion/invesinico/inclusion.htm>

Millan, Saúl. *Cultura y patrimonio intangible: contribuciones de la antropología en Patrimonio Cultural y Turismo*. Cuadernos 9 patrimonio oral e inmaterial,

CONACULTA, México, 2004, p. 59.  
[https://patrimonioculturalyturismo.cultura.gob.mx/publi/Cuadernos\\_19\\_num/cuaderno9.pdf](https://patrimonioculturalyturismo.cultura.gob.mx/publi/Cuadernos_19_num/cuaderno9.pdf)

Morales Moreno, Luis Gerardo. Museológicas. Problemas y vertientes de investigación en México Relaciones. Estudios de historia y sociedad, vol. XXVIII, núm. 111, 2007, pp. 31-66 El Colegio de Michoacán, A.C Zamora, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13711102>

Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual. Comisión Braille Española. Organización Nacional de ciegos españoles. Madrid. 2012. Pp.59.

Sabido Ramos, O. Cuerpo y sentidos: el análisis sociológico de la percepción. *Debate Feminista* (2016), <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.04.002> <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.04.002> 0188-9478/Derechos Reservados © 2016 Universidad Nacional Autónoma de México, Programa Universitario de Estudios de Género.

Skliar, Carlos. *La invención de la alteridad deficiente desde los significados de la normalidad-*  
<http://apsf.org.ar/images/PDFs/Herramientas/Discapacidad/skliarlainvincindelaalteridaddeficiente.pdf>. (

Trilla Bernet, J. *Revisión de los conceptos de tiempo libre y ocio. El caso infantil.* Infancia y sociedad, Infancia y Sociedad: Revista de estudios, ISSN 1131-5954, Nº. 8 (MAR-ABR), 1991, pp. 17-32.

Especial de arqueología subacuática. Glifos, revista trimestral del centro INAH Campeche. Año5. Número 15. Enero-marzo 2018

## INFORMACIÓN EN INTERNET

Bautista, Eduardo. *Impacta recorte a INAH; conservación de museos, en riesgo*, en *El sol de México*, Ciudad de México, 9 de agosto 2020. Disponible en: <https://www.elsoldemexico.com.mx/cultura/inah-crisis-recorte-presupuestal-riesgo-conservacion-museos-templo-mayor-5601483.html>

Bolfy Cottom, El recorte al INAH, una mala señal de la política cultural, en *Letras Libres*, México, 19 de junio 2020. en: <https://www.letraslibres.com/mexico/cultura/el-recorte-al-inah-una-mala-senal-la-politica-cultural>.

Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural **en**  
[http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SE](http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SE)



CTION=201.html (última actualización: 01/07/15)

UNESCO, Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural, 1972, en (<http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>) (última actualización: 21/04/2011).

Informe anual de 2006 de la Disability Monitor Initiative, "Free Movement of People with Disabilities in South East Europe: v Inaccessible Right?" en [http://www.disabilitymonitor-see.org/documents/dmi2\\_eng/dmrII\\_webeng.pdf](http://www.disabilitymonitor-see.org/documents/dmi2_eng/dmrII_webeng.pdf)

ICOM, ¿Qué es el ICOM? en <http://www.icom-ce.org/contenidos09.php?id=27>

ICOM, Museum Definition en <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> (última actualización: 21/04/2011)

Plan de Retorno e Incorporación del INAH en la Nueva Normalidad. en [https://www.inah.gob.mx/pdf/9201?fbclid=IwAR2CHECgu\\_i3wca4l1whrWrH4ofCXCLyAG7mJZH42BicvINQI2ORvpUbyE](https://www.inah.gob.mx/pdf/9201?fbclid=IwAR2CHECgu_i3wca4l1whrWrH4ofCXCLyAG7mJZH42BicvINQI2ORvpUbyE)

Protocolo de apertura de zonas arqueológicas en [https://inah.gob.mx/boletines/9387-bajo-estricto-protocolo-teotihuacan-abrira-de-nuevo-a-la-visita-el-jueves-10-de-septiembre?fbclid=IwAR0mmICTcvKCDEyv-YrOou7u6wAh5AZo1v4m-g6-LrHLI-Wse3d9\\_zGwAbg](https://inah.gob.mx/boletines/9387-bajo-estricto-protocolo-teotihuacan-abrira-de-nuevo-a-la-visita-el-jueves-10-de-septiembre?fbclid=IwAR0mmICTcvKCDEyv-YrOou7u6wAh5AZo1v4m-g6-LrHLI-Wse3d9_zGwAbg)

## REVISTAS

Alcázar, Fabricio E. *Investigación acción participativa (IAP): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación*. Fundamentos en Humanidades, vol. IV, núm. 7-8, 2003, pp. 59-77 Universidad Nacional de San Luis San Luis, Argentina

Both, Arnd Adje. La música prehispánica. Sonidos rituales a lo largo de la historia, en *Arqueología r*, Volumen XVI, núm 94, Noviembre-Diciembre, 2008, México, INAH, 2008, p. 88.

Dupey García, Élodie, De vírgulas, serpientes y flores. Iconografía del olor en los códices del Centro de México, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXVIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

Dupey García, Élodie, Olores y sensibilidad olfativa en Mesoamérica, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXVIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

García González, Miguel. Efluvios mensajeros. El copal y el yahutli en los

sahumadores del Templo Mayor, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXVIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

DeCarli, Georgina: « *Un Museo Sostenible: Museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio* » San José, Costa Rica, Oficina de la UNESCO para América Central, 2006, 1era Ed.

Gándara, Manuel. Museos de sitio y centros de interpretación: ¿excluyentes o complementarios? en *Gaceta de Museos* . 21 2017/01/01

Gómez, Luis Antonio. Los instrumentos musicales prehispánicos. Clasificación general y significado. en *Arqueología Mexicana*, Volumen XVI, núm 94, Noviembre-Diciembre, 2008, México, INAH, 2008, p. 88.

Hernández Hernández, Francisca. *La museología ante los retos del siglo XXI* <http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero1/institucionespatrimonio/estudios/articulo3.php> (Consultado el 12 de septiembre de 2018)

Montúfar López Aurora. Copal, Humo aromático de tradición ritual mesoamericana. en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXVIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

Morales, Luis Gerardo. *¿Qué es un museo?*, en CUICILCO, Volumen 3, Núm.7, Mayo-Agosto, 1996, México, ENAH, 1996, p. 80.

Sabido Ramos, Olga. *Georg Simmel y los sentidos: una sociología relacional de la percepción* en *Revista Mexicana de Sociología* 79, núm. 2 (abril-junio, 2017): 373-400.

Derechos de las mujeres y cambio económico. *Interseccionalidad: una herramienta para la justicia de género y la justicia económica*. No. 9. Agosto 2004.

Especial de arqueología subacuática. Glifos, revista trimestral del centro inah Campeche. Año5. Número 15. Enero-marzo 2018

## **PÁGINA WEB**

Prime Access Consulting, INC. disponible en <https://pac.bz>

Human Computer Interaction in informal science education conference: disponible en: <http://openexhibits.org/hci-ise/>

ILAM sobre los bienes inmuebles es: En <https://www.ilam.org/index.php/es/patrimonio-construido>

Organización Mundial de la Salud en <http://www.who.int/topics/disabilities/es/> (última actualización: 21/09/2016)

Museo Canadiense de Derechos Humanos en <https://humanrights.ca>

Research and curation disponible en <https://humanrights.ca/research-and-collections/research-and-curation>

Open Exhibits disponible en <http://www.openexhibits.org>

National Science Foundation disponible en <https://www.nsf.gov>

Human Computer Interaction in informal science education conference en <http://openexhibits.org/hci-ise/>

Museo Sefardí disponible en [http://www.españaecultura.es/es/museos/toledo/museo\\_sefardi.html](http://www.españaecultura.es/es/museos/toledo/museo_sefardi.html)

Accesibilidad en Museo Sefardí disponible en <http://www.culturaydeporte.gob.es/msefardi/visita/accesibilidad.html>

Visita virtual de la exposición **Mille Millions de Fourmis** (*Mil millones de hormigas*) en el Palais de la découverte en disponible en <http://www.palais-decouverte.fr/fr/ressources/expositions-passees/mille-milliards-de-fourmis-cette-exposition-est-terminee/site-vitrine-de-lexposition-mille-milliards-de-fourmis-exposition-terminee/visite-virtuelle/le-nid/> (última actualización: 16/01/2019)

Dossier pedagógico de la exposición **Mille Millions de Fourmis** (*Mil millones de hormigas*) en el Palais de la découverte en: fecha de consulta 2 de noviembre de 2018) disponible en <http://www.palais-decouverte.fr/fr/ressources/expositions-passees/mille-milliards-de-fourmis-cette-exposition-est-terminee/site-vitrine-de-lexposition-mille-milliards-de-fourmis-exposition-terminee/enseignants/> (última actualización: 16/01/2019)

Museo de la memoria y los derechos humanos disponible en <https://ww3.museodelamemoria.cl>

Museo Nacional de Antropología disponible en: <https://www.mna.inah.gob.mx>

Exposición: The senses: Design Beyond visión (Los sentidos: Diseño más allá de la visión) disponible en <https://www.cooperhewitt.org/channel/senses/>

Diccionario básico de derechos humanos Cultura de los derechos en la era de la globalización. dirección científica de Marcello Flores; coordinación de la edición en italiano Marcello Flores, Tania Groppi y Ricardo Pisillo Mazzeschi; dirección

científica de la edición en castellano Karina Ansolabehere, - México Flacso México, 2009 360 pp. 58-59. disponible en <https://www.worldcat.org/title/diccionario-basico-de-derechos-humanos-cultura-de-los-derechos-en-la-era-de-la-globalizacion/oclc/502147508>

Nuere, S. (2000). ¿Qué es la cartografía mental?. *Arte, Individuo Y Sociedad*, (12), 229. Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0000110229A> (última actualización: 01/01/2001)

Sabido Ramos, O. Cuerpo y sentidos: el análisis sociológico de la percepción. *Debate Feminista*. 2016, disponible en: <http://dx.doi.org/10.1016/j.df.2016.04.002> (última actualización: 21/01/2020)

Soler Gallego, Silvia y Olalla Luque Colmenero, María. *Multisensorialidad en la Alhambra: visitas para personas ciegas y con baja visión a la exposición temporal de arte Bab Al-Saria* Disponible en: <http://www.capire.es/eikonimago/index.php/eikonimago>

## PONENCIAS

Courtis Christian y Navar, Raúl González, sostienen argumentos similares en ponencias en la mesa “Nuevos paradigmas hacia los derechos humanos de las personas con discapacidad”, organizadas por la Secretaría de Relaciones Exteriores en 2006, México.

## TESIS

Castro Navarrete, Adelaida. Interpretación accesible del Arte dirigida a personas con discapacidad visual: un proceso de diseño participativo y multisensorial con el público. Tesis doctoral. Sevilla, España. Universidad de Sevilla. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Escultura e Historia de las Artes Plásticas. 2015. pp. 493

Luque Colmenero, María Olalla. *La metáfora como herramienta de acceso al conocimiento en las guías audiodescriptivas de museos de arte contemporáneo para personas con discapacidad visual*. Tesis doctoral. Granada, España. Universidad de Granada. 2019. pp. 693.

Martínez de la Peña, Gloria Angélica. *La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual*. Tesis doctoral. Ciudad de México. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el Diseño. 2009. pp. 357.

## **Anexos**

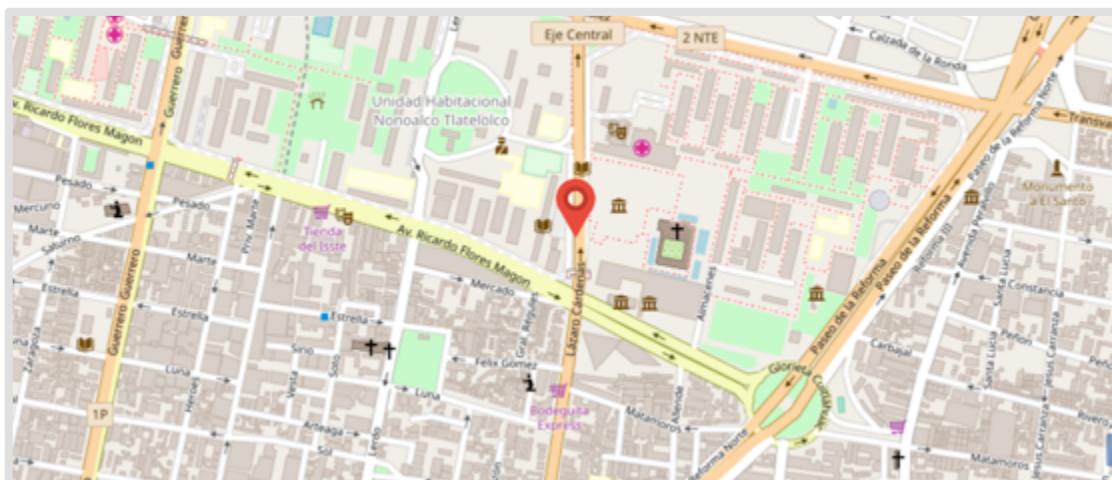
### **Anexo 1 Reporte Tlatelolco**

#### **Trabajo de campo de experiencia en Zona Arqueológica Tlatelolco**

*'Este museo te invita a conocer y divertirse recorriendo la historia de Tlatelolco narrada desde la arqueología. Aquí descubrirás más de 400 piezas que fueron halladas a lo largo del siglo XX en lo que fue la ciudad prehispánica de México Tlatelolco: su Recinto Ceremonial y sus barrios. La historia se complementa con audios, videos, interactivos y nuevos aportes de investigación desde diferentes disciplinas, como la química, la restauración y la medicina que aportan nuevas miradas sobre la historia prehispánica y virreinal de Tlatelolco.'* (página web del sitio)

#### **Sobre la zona arqueológica Tlatelolco. Plaza de las Tres Culturas**

La zona arqueológica Tlatelolco se ubica sobre el Eje Central Lázaro Cárdenas esquina con Flores Magón, bajo la custodia del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH, es un órgano de la Secretaría de Cultura, mismo que tiene la facultad sobre Monumentos y Zonas arqueológicas, Artísticas e históricas. Dentro de su Reglamento así como en su Ley Orgánica, su premisa es la investigación científica con enfoque histórico y antropológico en relación con la conservación y restauración del patrimonio cultural arqueológico e histórico, así como el paleontológico; la protección, conservación, restauración y recuperación de ese patrimonio y la promoción y difusión de las materias y actividades que son de la competencia del Instituto.



La intención de realizar un primer acercamiento exploratorio en este espacio, radica en la cercanía íntima de la zona arqueológica con la ciudad, ya que se encuentra dentro de la misma en una ubicación urbana en donde la oferta de transporte público es basto, el metro se ubica a 6 cuadras de la zona y se tiene acceso mediante la línea 7 del metrobús, además de microbuses que entran por Garibaldi y eje central. Esto podría hacer pensar que el espacio es concurrido y el flujo de público es continuo, además que la oferta del espacio arqueológico estaría enfocado a mantener un considerable número de visitantes.

El director del Proyecto Tlatelolco (1987-2017) Salvador Guillem Arroyo, ha sido el gestor de los proyectos de excavación en este espacio arqueológico durante 30 años, un dato preocupante ya que el espacio no ha tenido una renovación en cuanto a su propuesta de interpretación. El trabajo en relación a las excavaciones durante esas tres décadas tiene una importancia patrimonial indudable, sin embargo la museografía, misma que se basa en los hallazgos y trabajos en la gestión de Salvador Guillem, conlleva a considerar una curaduría biográfica y unilateral. El proyecto de ruta inmersiva en Tlatelolco lo presenté en la dirección de Tlatelolco, sin embargo no hubo respuesta, por lo que se optó por ir a INAH estado de México donde se cobijó esta propuesta y se iniciará trabajo de campo

en Santa Cecilia Acatitlán el próximo año. Más adelante se profundizará en la propuesta.

Tlatelolco es un nombre náhuatl que significa tlatelli “*terrazza*” o se deriva de xaltloll que se refiere a “*punto arenoso*” o “*en el lugar del montón de arena*”.

Tlatelolco: *Tlatel* = Plataforma *lol* = redondo *co* = Lugar

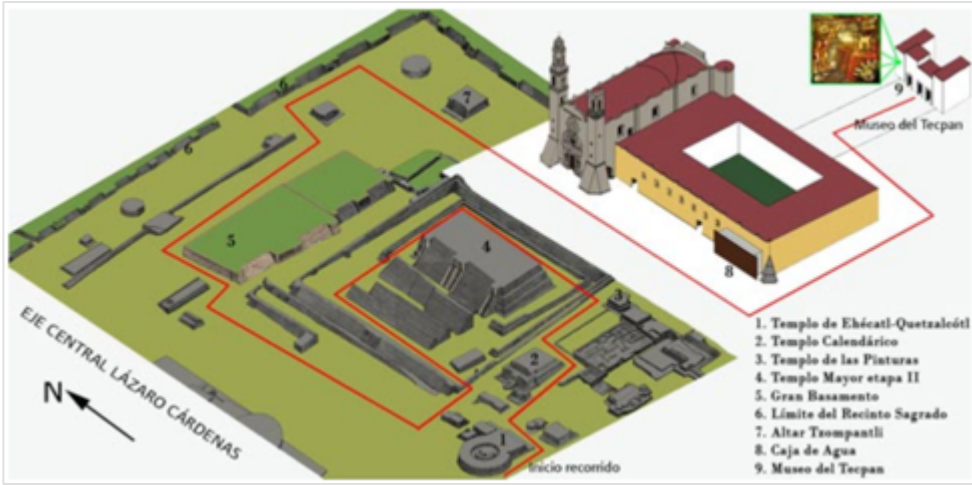
Las excavaciones arqueológicas en este espacio se iniciaron el 8 de abril de 1944, después de 1960 a 1968 lograron recuperar 67 estructuras que conforman la zona arqueológica de mayor acervo inmueble expuesto en la Ciudad de México. Gracias a los 70 años de investigación arqueológica interdisciplinaria el Instituto Nacional de Antropología e Historia, actualmente exhibe en 4 museos sus acervos muebles:

- Sala de Interpretación del Gran Complejo Cultural de México-Tlatelolco, con sede en el inmueble de acceso a la zona arqueológica.
- Museo de Sitio, con sede en la Torre del Centro Cultural UNAM-Tlatelolco
- Museo de la Caja de Agua del Imperial Colegio de la Santa Cruz.
- Museo sala homenaje a Cuauhtémoc, donde se exhibe el mural de David Alfaro Siqueiros: "Cuauhtémoc contra el mito", justo en los restos del Tecpan del siglo XVI.

Actualmente, debido a los sismos del 19 de septiembre de 2017, el recorrido fue modificado con la finalidad de salvaguardar la seguridad dentro de la propia zona como de sus visitantes, sin embargo esto se ha mantenido ya por más de un año sin modificación.



Recorrido después del sismo



Recorrido Antes del sismo

La zona arqueológica Tlatelolco, recibe a los visitantes con una entrada propia de una oficina gubernamental. Un policía, rejas y un mapa poco explicativo dan inicio



al tropezado recorrido de lo que en algún momento fueron los asentamientos de la ciudad mesoamericana de Tlatelolco.



En la entrada, tras registrarse, uno puede tomarse una fotografía con una impresión a gran escala de un guerrero jaguar caricaturizado con un espacio para poner la cara. Este guiño responde a la intención previamente mencionada de *conocer* y *divertirte*. Sin embargo, la oportunidad de explicar algo, ya sea los guerreros, los simbolismos del jaguar, las estructuras bélicas, o tan siquiera la pertinencia de esa imagen, quedan desaprovechadas totalmente.

Unos pasos adelante, hay una televisión que frenéticamente repite un video interrumpido que a primera vista da la impresión de explicar algo prehispánico, quizás desconectado del sitio. Ahí mismo, un par de objetos a la venta introducen la recurrente problemática de amalgamar las culturas mesoamericanas en un solo cúmulo de objetos antiguos. En estas vitrinas no hay historicidad, distinción entre una cultura y otra, intención curatorial, simplemente una equívoca visión homogenizante del pasado del territorio mexicano.



Después, en tropezadas rampas, escalones y barandales, uno tiene acceso a la zona arqueológica. Las placas y cédulas existentes, únicamente hacen referencia a los trabajos de excavación, otras pocas a la importancia de los e historia de los templos y altares que se encuentran en la zona, esta información es exactamente la misma que se encuentra en la página web oficial de la zona. Sin embargo, no existen textos, audios, guías que introduzcan al visitante no sólo al recorrido museístico, si no también al lenguaje fuera del ámbito experto de la arqueología.

Las impresionantes estructuras arqueológicas, compensan la falta museográfica de la zona y del museo de sitio mismo que tiene la intención de ser un espacio accesible para personas con discapacidad, sin embargo existe una primer escalinata con 16 escalones sin rampas de acceso. Al llegar a la parte de arriba sí podemos observar una rampa.





En realidad el recorrido continúa así, el flujo lo dictan los senderos con barandales. Cada tantos metros uno encuentra placas que mencionen sin explicar, el proceso arqueológico de excavaciones, hallazgos y catalogación que ha tenido el sitio. Estas placas se encuentran en el suelo, son difíciles de leer por la distancia con el espectador que produce su ubicación, sumado a que están hechas en metal y en un sitio al aire libre, la luz solar impide una lectura sencilla. Museográficamente esto implica que un gran sector del público se ahorre la lectura al verse imposibilitados de realizarla.



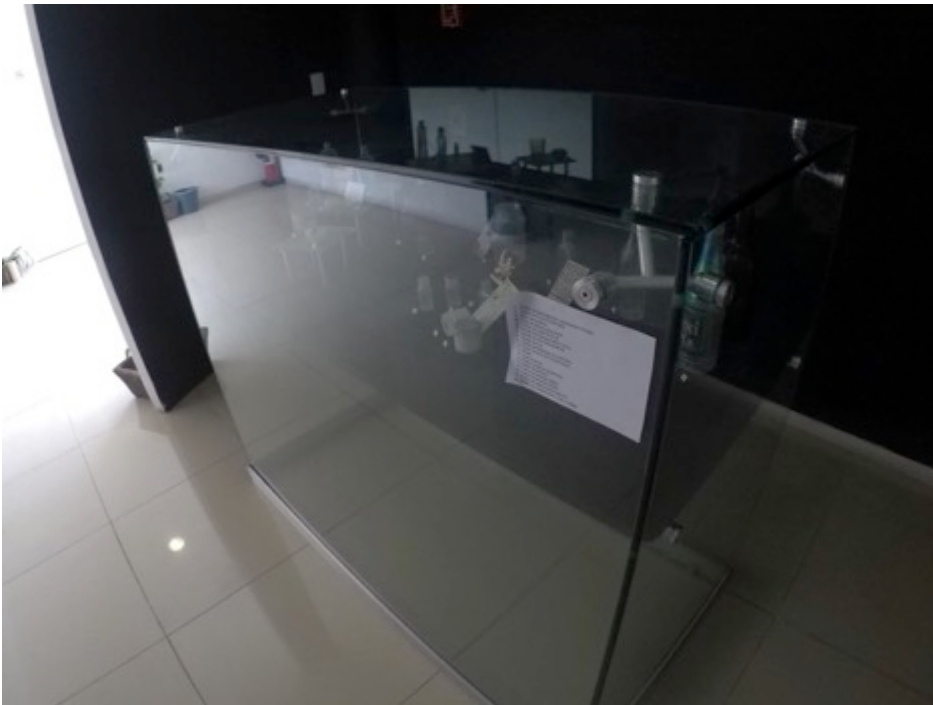
En cuanto a contenido, ninguna de estas placas sitúa cronológicamente Tlatelolco: la civilización, el sitio, su relación con las comunidades aledañas, sus vínculos con la contemporaneidad quedan completamente ignorados, por lo que cualquier espectador que desconozca la historia del sitio, se irá a casa con esa duda. Si bien el sitio web de la zona arqueológica menciona la relación con sus barrios a pesar de que no se mencionan y no queda claro dónde y cuándo se dan estas relaciones.

Lo mismo sucede con los materiales y la parte formal: no se explica la geografía del terreno, los recursos naturales, su importancia en la construcción de la zona, sus funciones térmicas, arquitectónicas, simbólicas, discursivas. En pocas palabras, tanto las temporalidades como las espacialidades del sitio quedan ignoradas, por lo que el museo fracasa en realizar y comunicar un análisis que permita a los espectadores comprender el espacio que habitan.

La parte arqueológica está permeada de ambigüedad, si bien las explicaciones se enfocan en los procesos de trabajo e investigación, no logran explicar realmente el quehacer arqueológico que un sitio como Tlatelolco implica. Es importante hacer énfasis en que los personajes y los periodos de trabajo que se mencionan, corresponden a los actuales grupos que manejan el museo. El vacío de contenido educativo está llenado de los intereses políticos de quienes tienen acceso a los presupuestos.

El recorrido es tropezado, muy cerca de la entrada hay unas vitrinas con objetos y textos que poco se vinculan con el resto de la zona arqueológica, tras verlos, uno debe regresar al punto de inicio para poder retomar el camino.

En un nivel superior, un segundo piso al que se accede mediante unas escaleras bastante desconfiables, hay una especie de sala ovalada. En la entrada se exhiben objetos encontrados en el sitio, desde basura y suvenires hasta figurines. Esta vitrina, completamente descontextualizada, da la impresión de una falta de objetos a exhibir. A sabiendas de que en el territorio mexicano esto no suele ser un problema, es preocupante pensar que quizás carecen más bien de una intención discursiva.



No queda claro si el recorrido comienza a la derecha o a la izquierda, mi vena tradicional me llevó a comenzar por la derecha, ahí me encontré con una serie de vitrinas con objetos prehispánicos cuya época desconozco pues ninguna ficha las

mencionaba. Algunos era aztecas y otros tlatelolcas, constantemente se englobaban bajo la categoría mexicana.





Sin embargo, el museo omitió mencionar que tanto aztecas y tlatelolcas eran mexicas; la separación geografía-sistema de creencias queda completamente fuera del contenido museográfico y se obvia una de las aristas más ricas que vinculan a dos de las culturas del periodo posclásico de los que hoy es la Ciudad de México.

¿Qué función tiene entonces realizar museos de sitio? ¿Para qué albergar objetos viejos que sin contexto no alcanzan la categoría de documento histórico? ¿Qué relaciones se pierden en esta pereza museográfica? ¿Acaso estamos frente a un discurso nacionalista, indigenista vacío que al no preocuparse por ahondar en las identidades que de él mismo devienen simplemente repite categorías monolíticas de los libros de historia decimonónicos?

A la par, espejeando estas vitrinas hay una serie de fotografías colgadas. Una vez más, sin contexto. Estas imágenes representan labores arqueológicas que se han realizado en el sitio. Desconozco si pertenecen a los periodos de excavación

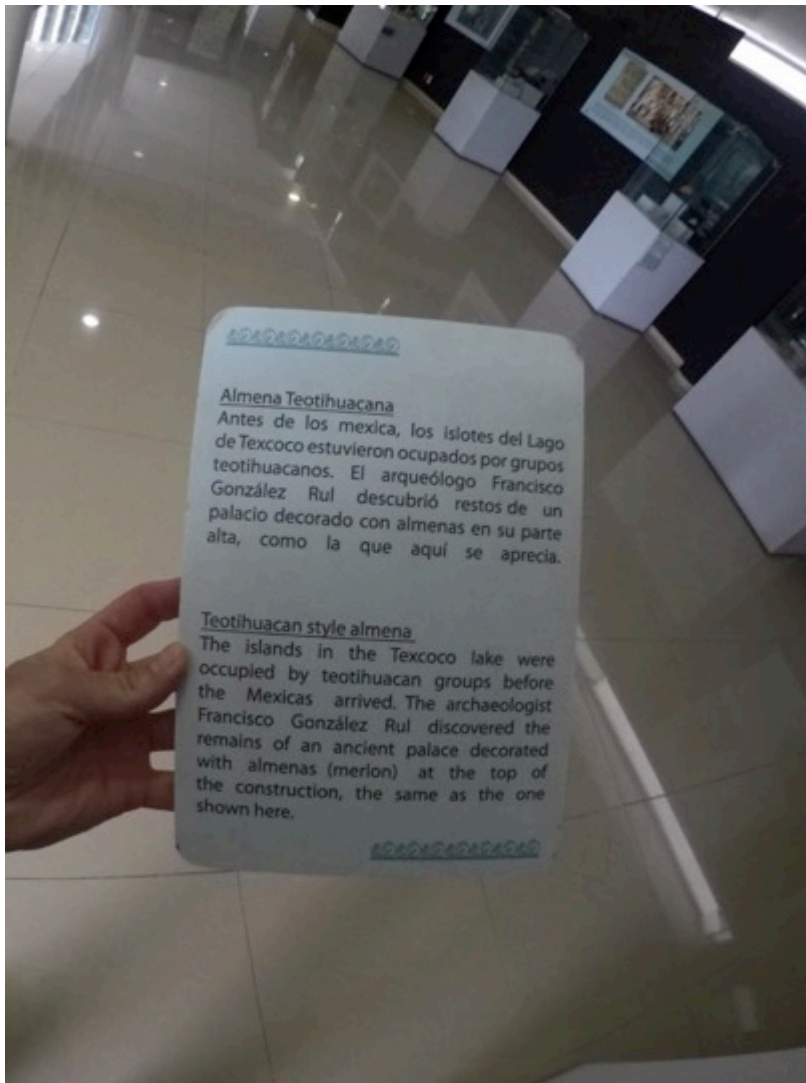


originarios, posteriores, o recientes. Tras darles la vuelta uno se encuentra con la vitrina de los objetos encontrado y la sala y el recorrido terminan.

Por otro lado, en algunas partes del sitio se observan herramientas de trabajos arqueológicos en proceso. Considero que los constantes trabajos de conservación brindan grandes oportunidades para comunicar las metodologías de los ejercicios arqueológicos, la importancia de la restauración, las relaciones entre las construcciones y el medio ambiente, las afectaciones del turismo, la pertinencia actual de las zonas arqueológicas, los vínculos del pasado mesoamericano con el presente mexicano, la labor de los arqueólogos en el México del siglo XXI, entre muchas otras narrativas que apoyan y nutren el discurso y la labor del Museo de sitio.

Finalmente el recorrido termina, la salida está poco señalada, no existe una clausura museográfica. El espectador bien puede entrar y salir sin enterarse de nada. En este marco me atrevo a decir que la experiencia entre ver el sitio desde fuera del museo y hacer el recorrido, poco se diferencian, y narrativamente, sin mucho esfuerzo del público, nada.

La accesibilidad del museo es muy cuestionable. No existe una preocupación expresa por incluir a públicos con discapacidad, adultos mayores ni personas no expertas en el tema arqueológico ni patrimonial.



En la página web de la zona se menciona que el recorrido y la *historia se complementa con audios, videos, interactivos y nuevos aportes de investigación desde diferentes disciplinas, como la química, la restauración y la medicina, que aportan nuevas miradas sobre la historia prehispánica y virreinal de Tlatelolco.* Esta idea, misma que parece ser de otro espacio arqueológico y no de esta zona, se tendría que revisar lo que se entiende por *complementar* y por utilizar tecnología para una narrativa museográfica atractiva o al menos comprensible, sin mencionar que la parte virreinal está por completo ignorada. Si bien no se logra hacer una etnografía, por además de innecesaria para este espacio, sí fue importante hacer un acercamiento desde la experiencia de

visitante, espectador y público que visita una zona arqueológica para su disfrute, se realizó dicha visita de la mano con la Historiadora del Arte Aranza Karam y realizamos una propuesta de un argumento curatorial accesible y una planificación interpretativa misma que no fue mostrada al sitio y a la dirección por su falta de interés de esta dirección.

La planificación interpretativa giraría en torno a la presentación a todo el público de un lugar de importancia patrimonial, su explicación, requiere que desarrollemos un proceso metodológico de análisis y toma de decisiones. Cualquier propuesta de interpretación, como el diseño de un recorrido guiado accesible, o la construcción y explicación de una exposición con garantías de accesibilidad, deberían estar fundamentadas en un proceso de planificación interpretativa.

En tal sentido debemos conocer al visitante, en sus diversos aspectos, tipologías y perfiles, pero también en sus capacidades, para ajustar a su medida el lenguaje que utilicemos, atender a sus necesidades de adaptación, conocimiento, de disfrute y de satisfacción personal.

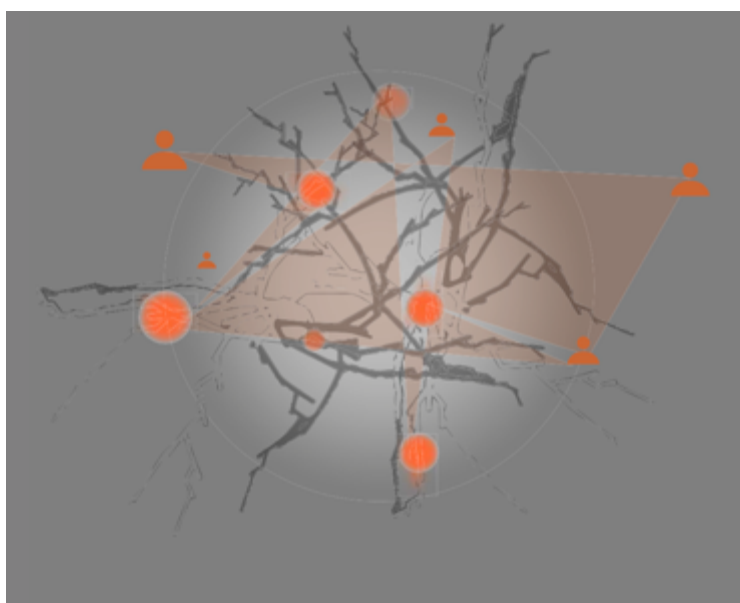
- a) Hay que reunir y analizar la información acerca del lugar a interpretar, haciéndolo - en nuestro caso- accesible también.
- b) Hay que analizar y definir quiénes serán todos los destinatarios de los servicios interpretativos.
- c) Hay que seleccionar y desarrollar los medios y las estrategias comunicacionales que mejor transmitan el mensaje del lugar al público concreto para el que vamos a trabajar, teniendo siempre presente las medidas inclusivas. Esta parte es un acercamiento es necesario para la evaluación hacia una interpretación para solventar la ruta inmersiva que se pretendía proponer en dicha zona con distintos niveles de profundización.

Bajo dicha estructura, la ruta inmersiva sería pensada como una planificación interpretativa lúdica. No sin antes mencionar que uno de los objetivos primordiales

para esto, es establecer parámetros que permitan generar discursos museográficos y diseños de exposiciones incluyentes a partir de una investigación acción participativa, un trabajo co-creativo con personas con discapacidad visual para dar lugar a una puesta en valor de un patrimonio y para generar nuevas herramientas, métodos y nuevos lenguajes que permitan desarrollar un mayor sentido de pertenencia al patrimonio, al mismo tiempo se persigue la difusión y divulgación de un patrimonio el cual le pertenece a un público que ha sido alejado de este.

Descubrir cuáles percepciones de la pcdv que resultarían fundamentales para el establecimiento de parámetros que permitan construir un diseño museográfico incluyente en una zona arqueológica, para dar lugar a una puesta en valor de un patrimonio a partir de un proceso co-creativo para la generación de nuevas herramientas, métodos y nuevos lenguajes que permitan desarrollar un mayor sentido de pertenencia al patrimonio, al mismo tiempo se persigue la difusión y divulgación de un patrimonio el cual le pertenece a un público que ha sido alejado de este.

Ruta inmersiva  
Recorrido



## Un acercamiento lúdico para la experiencia

La idea primera era una aplicación que convierta el paisaje arqueológico tanto olfativo, como sonoro del espacio en un juego interactivo con el mismo. Se buscaba, por la cualidades de la zona, convertirlo en un lugar para la escucha atenta de contenidos culturales. El oyente (y paseante) podría seguir a actores virtuales, fauna y flora animales, instrumentos y rituales que se realizaban en un pasado. Este paisaje alterno es un mapa virtual que se suma al espacio físico real en el que nos desplazamos. Superponemos dos mapas espacio-temporales, los participantes se mueven entre esos dos planos, conscientes de los elementos a los que atienden en esas derivas.

## Ruta inmersiva Recorrido



## Ruta inmersiva Accesibilidad



## Ruta inmersiva Puntos de detonación



## Ruta inmersiva



Patrimonio



Tecnología



Geolocalización



Experiencia

## Ruta inmersiva Experiencias sensoriales









**SANTA CECILIA**  
PROPUESTA DE ESPACIO  
EXPOSITIVO

**RUTA INMERSIVA**  
El patrimonio es de todos



## ÍNDICE

<b>PERTINENCIA</b>	<b>2</b>
<b>ZONA ARQUEOLÓGICA DE SANTA CECILIA ACTATILÁN</b>	<b>3</b>
<b>CARACTERÍSTICAS ARQUITECTÓNICAS</b>	<b>6</b>
PIRÁMIDES	6
TRABAJOS ARQUEOLÓGICOS, DE CONSERVACIÓN Y RESCATE	7
<b>MUSEO</b>	<b>11</b>
<b>IGLESIA</b>	<b>13</b>
<b>PROYECTO EXPOSITIVO</b>	<b>15</b>
<b>RUTA INMERSIVA</b>	<b>15</b>
<b>RECORRIDO</b>	<b>15</b>
<b>INFORMACIÓN RECABADA PARA LAS DETONACIONES SENSORIALES</b>	<b>15</b>
PAISAJES DE HEDORES Y SUS NEXOS CON LA COSMOVISIÓN. OFRENDAS AROMÁTICAS PARA DIOSES	15
OFRENDA DE FUEGO	15
DIFUNTOS Y SUS PERFUMES	16
AROMAS Y COSTUMBRE FUNERARIA	16
EL YAUHTLI, DIOSES ACUÁTICOS	17
EL COPAL Y EL YAUHTLI (PERICÓN): LOS MENSAJEROS INMATERIALES	18

VÍRGULAS SERPIENTES Y FLORES (NIVEL HÁPTICO)	18
MÚSICA PREHISPÁNICA. SONIDOS	18
LA MÚSICA PREHISPÁNICA, SONIDOS RITUALES	18
<b>DETONACIONES</b>	<b>19</b>
<b>DISPOSITIVOS</b>	<b>19</b>
AUDIONAVEGACIÓN	19
CREACIÓN DEL MENÚ DE AUDIONAVEGACIÓN	22
<b>ZONIFICACIÓN DEL ESPACIO</b>	<b>24</b>
<b>DETONACIONES EN LA RUTA INMERSIVA</b>	<b>25</b>
<b>ANEXO. ENTREVISTAS</b>	<b>32</b>



## PERTINENCIA

- Apropiación del espacio
- Accesibilidad
- Autonomía
- Patrimonio
- Disfrute
- Seguridad



## ZONA ARQUEOLÓGICA DE SANTA CECILIA ACTATILÁN<sup>1</sup>

La zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán, fue uno de los muchos centros ceremoniales que se asentaron alrededor de la cuenca de México donde los chichimecas veneraban a Huitzilopochtli, deidad asociada al sol y a Tláloc dios de la lluvia. Acatitlán, es un

vocablo náhuatl compuesto por *ácatl* que significa "caña"; también por *tentil*, "orilla" y *pan* que implica "en", su significado en conjunto se traduce como "en la orilla del cañaveral", o bien como "lugar entre las cañas". Por otro lado, Santa Cecilia patrona de este lugar está asociada a los poetas, los ciegos, y los músicos, su fiesta patronal se celebra los días 22 de cada mes de noviembre.



Reconstrucción final de la pirámide de Santa Cecilia

---

<sup>1</sup> Este dossier museográfico esta basado en las investigaciones recopiladas en la antología de García Moll, Roberto y Fierro Padilla, Rafael (Comp.). *Arqueología de Santa Cecilia Acatitlán: Antología*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. México, 2018.

La zona arqueológica, se encuentra ubicada al pie del cerro de la Corona en el municipio de Tlalnepantla de Baz en el Estado de México a tres kilómetros del pueblo

de San Bartolo Tenayuca. La forma más sencilla para llegar desde la ciudad de México, es por la calzada Vallejo o el Eje Central hasta Tenayuca, se toma la avenida Santa Cecilia-San Rafael hasta el pueblo de Santa Cecilia; o bien por la vialidad Jesús Reyes Heróles, se toma la avenida Santa Cecilia-San Rafael. En transporte público se accede por la línea 3 del metrobús que corre de Lindavista a Tenayuca.

La información en relación a este espacio prehispánico es escasa, se cree que data de un periodo Clásico Temprano 150-200-600 n. e. Ya que en los Anales de Cuauhtitlán del Códice Chimalpopoca se hace mención a este lugar como uno de las regiones donde pasó Quetzalcóatl sacerdote de Tula. Ya con la caída de Tula el pueblo fue llamado en la época colonial hasta nuestros días Santa Cecilia Acatitlán, por allí y por Tenayuca pasaron los toltecas que abandonaban su ciudad (Palacios op.cit.)

Probablemente se cree que Acatitlán fue o bien fundado por toltecas o recuperado por estos. Con el contacto de

los habitantes del centro de México, descendientes de viejas culturas, los chichimecas se civilizan y consideran como capital de su imperio a Tenayuca. Quizá Acatitlán fue en esta época uno de los barrios de esa ciudad, situación que continuó seguramente durante el dominio mexica.

Llegaron los chichimecas a la región lacustre de México por 1244 d.C. (Jiménez Moreno y García Ruiz 1962:27) poco después de la destrucción de Tula<sup>2</sup> ocurrida en

---

<sup>2</sup> La zona arqueológica de Tula, localizada al norte de la Cuenca de México, es el asentamiento que posterior al periodo Epiclásico o Clásico Tardío, unificó, a través del comercio y la conquista un vasto territorio en Mesoamérica, notándose sus influencias desde la zona del bajío hasta la Península de Yucatán, y aún hasta El Salvador y Nicaragua. Su posición estratégica le permitió controlar productos como la turquesa, proveniente del norte de Mesoamérica. Las primeras evidencias de ocupación en esta zona corresponden al momento en que Teotihuacán iniciaba su declive como centro rector de Mesoamérica. A esta época corresponden asentamientos como Chingú, Magoni y Atitalaquia. A mediados del S. VII se inicia la construcción del primer núcleo urbano de la ciudad de Tollan Xicocotitlan, llamado Tula Chico y las primeras representaciones de Quetzalcóatl en relación con el planeta Venus; pero es hacia el Posclásico Temprano que Tula llega a su época de mayor apogeo, se construye Tula Grande y las



1156 d.C. (ibid.). Los acaudillaba Xólotl<sup>3</sup>. Se establecen en las numerosas cuevas de la Sierra de Guadalupe. Son bárbaros; por los mapas de Tlotzin y Quinatzin se pueden apreciar.

---

redes comerciales de la ciudad se expanden hasta Centroamérica. La ciudad de Tollan-Xicocotitlan llega al final de su hegemonía hacia la mitad del siglo XII debido a la incursión de grupos de filiación mexicana y a disputas internas. Una de las polémicas más interesantes en torno a la ciudad de Tula es la referente al mito de Quetzalcóatl, quien habría sido desterrado de esta ciudad; sin embargo de acuerdo con los especialistas no hay bases para afirmar que este evento haya tenido como escenario a la ciudad de Tula, y que el mito sirvió como un elemento de legitimación del poder político para las etnias del Posclásico Tardío. Cronología: 800 a 1200 d. C. Ubicación cronológica principal: Posclásico Temprano: 900 a 1100 d. C.

<sup>3</sup> **Xólotl** (en náhuatl: *xolotl*, 'el animal' *xolotl*, *animal*)<sup>2</sup> en la mitología mexicana y tolteca es el dios del ocaso, de los espíritus, de los gemelos y del Venus vespertino, el cual ayudaba a los muertos en su viaje al Mictlán, señor de la estrella de la tarde (Venus) y del inframundo. Xólotl era también el dios de fuego. Era el gemelo de Quetzalcóatl, y la personificación maligna de Venus. Protege al Sol cuando viaja a través del inframundo durante la noche. También llevó adelante al género humano y le entregó el fuego de la sabiduría. En el arte, Xólotl fue representado como un esqueleto, un hombre con cabeza de perro - "xólotl" también puede significar un animal monstruoso con pies invertidos en náhuatl, la lengua azteca. Era también el patrón del juego Ulama. Es identificado con Xócotl como el dios azteca del fuego.

Estratégicamente, Acatitlán se ubicó al borde del lago, por lo que el trabajo lacustre y el aprovechamiento de los recursos fue parte de la economía de la zona, en el mapa de Uppsala, del siglo XVI de Alonso de Santa Cruz se aprecia que la zona era agrícola por lo que se supone se explotaban recursos del lago y se cultivaba maíz, frijol, calabaza.

Probablemente tuvo muchos habitantes, porque después de la Conquista fue necesario construir la iglesia, que a juzgar por detalles de la portada es obra franciscana. Está dedicada a santa Cecilia, patrona de los músicos, tomando por ello el pueblo el nombre de Santa Cecilia Acatitlán."

En la parte superior de la pirámide se tenía que dejar un espacio suficiente para la ceremonia de los sacrificios humanos, por lo que el santuario se retiró hacia la parte posterior, y cerca del último peralte de la escalera se colocó la piedra de sacrificios, copiada pero sin relieves, de otra existente en el Museo Nacional de Antropología.

Por lo que respecta a la Plataforma de Tláloc, se encontraron en su parte superior vestigios del templo, el hallazgo es tan importante que por respetarlos no se reconstruyó. Se conocen cinco pirámides o basamentos con esta característica. Todas se construyeron en la región central de Mesoamérica: cuatro en la Cuenca de México y una en el Estado de Morelos. Las cinco pirámides mencionadas son: Santa Cecilia Acatitlán, Tenayuca, Teopanzolco, México-Tenochtitlán y Tlatelolco”

## CARACTERÍSTICAS ARQUITECTÓNICAS

### Pirámides

El templo mayor, es un basamento piramidal con cuatro épocas constructivas, la base de esta pirámide rectangular con medidas de 17 metros en los lados norte y sur, y 27 metros de los lados oriente poniente. La épocas constructivas implican que se realizaron estructuras sucesivas, una encima de otra. Los dos

templos contaban con basamentos escalonados con dos escaleras, separadas de alfardas que conducían a dos templos situados en la cima.

Ambas pirámides se encuentran de manera frontal hacia el poniente, donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. El eje de composición arquitectónica coincide más o menos, con el punto del horizonte donde el Sol se pone el día que pasa por el cenit del lugar (Marquina 1951:72,175, 177, 187, 221, Lám. 63). “Observando de frente las pirámides, los templos cuentan con dos escalinatas separadas por alfardas que conducen al la cima de los templos en la cima. El templo de Tláloc es el del norte y el de Huitzilopochtli el del sur.

Debido al crecimiento de la zona urbana y por la construcción de zonas habitacionales a lo largo del territorio, se fue cubriendo gran parte del sitio por lo que no existe una información real de la extensión de dicho asentamiento prehispánico.





### Trabajos arqueológicos, de conservación y rescate

La zona arqueológica se ubicaba dentro de una propiedad privada que pertenecía a Casimiro García, (dueño del terreno donde se encuentra la zona arqueológica y de quién únicamente se hace mención al nombre) quien por el desconocimiento de la importancia patrimonial, efectuó excavaciones improvisadas de

pozos con la intención de encontrar piezas arqueológicas y saquear la parte alta de las pirámides, motivo que llevó al hundimiento de la estructura, por lo que se realizó una visita de evaluación por el ingeniero José Reygadas Vértiz, jefe del Departamento de Arqueología (1926-1934). Dicha inspección obedece a la denuncia realizada



en 1926 por el Inspector de Monumentos Y.G. Herrera. Con la amenaza latente de que el montículo que aún quedaba en pie se desplomara, la Dirección de Antropología bajo la dirección de Manuel Gamio, llevó a

cabo los primeros trabajos de exploración, rescate y conservación. Dichos trabajos dieron inicio el mes de agosto del año de 1922.

No es hasta comienzos de la década de los 60's cuando



Desmante de la fachada norte de la estructura piramidal, donde se puede observar a Eduardo Pereyón dirigiendolos trabajos. Archivo de eduardo Pareyón

el entonces director del Instituto Nacional de Antropología e Historia. El Dr. Eusebio Dávalos Hurtado quien concibe la idea de restaurar la pirámide, con la intención primaria de que el pueblo conociera la vida de este espacio antes de la llegada de los españoles y la población de Santa Cecilia contara con un patrimonio arqueológico dentro de su atractivo natural y crear así un circuito turístico de la mano con el sitio de Tenayuca, el acueducto de Guadalupe y el convento franciscano de Tlalnepantla.

Este trabajo de reactivación de la zona cuenta con seis puntos esenciales, mismos que se mencionan a continuación:

### 1. *Conservación de la zona arqueológica*

- a. Pirámide. Exploración. Criterio de reconstrucción. Reconstrucción incluyendo templo.
- b. Teatro al aire libre para danzas autóctonas y representaciones de teatro y ballet con temas prehispánicos.
- c. Estacionamiento de automóviles y camiones.

- d. Jardines.
- e. Localización y reconstrucción de restos arquitectónicos cerca de la pirámide y en las faldas de los cerros cercanos y cuevas.

### 2. *Museo. En proceso de instalación en una casa del siglo XIX*

- a. Salas de exhibición.
- b. Oficina con lugar para venta de reproducciones ...
- c. Comedor y cocina para servicio de cafetería.
- d. Vestidor para artistas.
- e. Sanitarios.
- f. Bodegas de objetos arqueológicos y herramientas.
- g. Habitación del guardián.
- h. Jardín.

### 3. *Conservación de monumentos coloniales*

- a. Iglesia del siglo XVI. Restauración exterior e interior. Arreglo del atrio. Arreglo de una pequeña placita en su costado norte. Acondicionamiento de un salón anexo a la sacristía como museo de arte religioso.
- b. Portada del cementerio del siglo XVI. Restauración y consolidación.

#### 4. *Conservación del pueblo*

- a. Ley estatal de conservación del poblado como sitio pintoresco y de bellezas naturales.
- b. Reglamento de la ley haciéndose énfasis en los siguientes aspectos: Restricciones necesarias en construcción sobre todo en la pequeña plaza y en el área de la pirámide. Crecimiento del pueblo. Empedrado de calles y plazas. Reforestación general. Utilización de cercas de órganos. Posibilidad de apertura y ampliación de calles. Tránsito de vehículos. Servicios de agua y luz. Instalaciones sanitarias.

- c. Mercado.
- d. Campo deportivo.
- e. Lugar para venta de objetos de arte popular del Estado de México.
- f. Vías de comunicación asfaltadas con Tlalnepantla y otros lugares cercanos y alrededor del pueblo, aprovechándose calzadas arboladas existentes.

#### 5. *Creación de parques y jardines*

- a. Posibilidad de convertir a la Sierra de Guadalupe en parque nacional.
- b. Protección de las bellezas naturales: ojos de agua, rocas, cuevas, etcétera.

#### 6. *Circuito turístico*

Considerando las carreteras existentes, se pueden visitar los siguientes lugares cercanos a Santa Cecilia Acatitlán: Villa de Guadalupe, acueducto colonial entre la Villa de Guadalupe y Tlalnepantla, Pirámide de Tenayuca, iglesia y convento de Tlalnepantla, Hacienda de Santa Mónica, Presa de Guadalupe y convento de Tepotzotlán.



El proyecto fue dirigido en 1962, por el arquitecto y arqueólogo Eduardo Pareyón Moreno reconstruyó y consolidó el basamento piramidal y reconstruyó el templo que lo corona. A partir de la Ley estatal de conservación del poblado como sitio pintoresco y de bellezas naturales, se pretendió alcanzar no sólo la conservación de la zona si no del pueblo de Santa Cecilia, con las restricciones pertinentes de construcción en la plaza y en el área circundante a la zona con utilización de cercas y órganos; posibilidad de apertura y ampliación de calles; tránsito de vehículos; servicios de agua y luz.

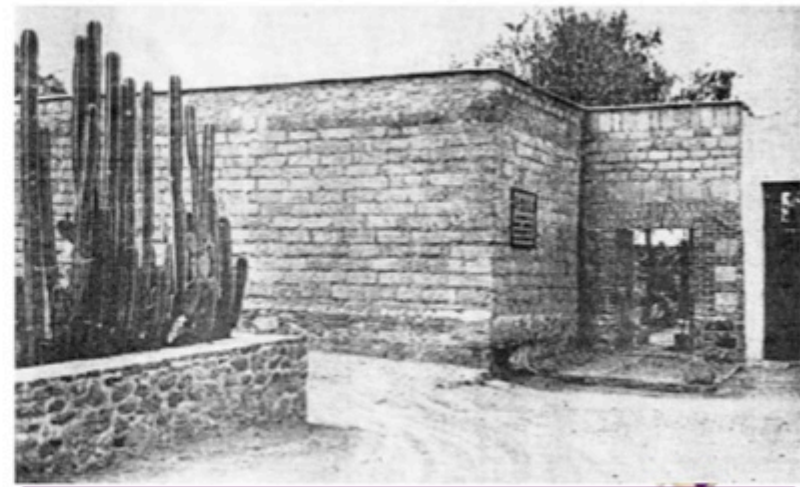
también se creó un jardín en la zona arqueológica para aludir al Teutlalpan del recinto ceremonial de Tenochtitlán, el cual se acondicionó con bandas para la comodidad de los visitantes (op. cit.:23-24).

Desafortunadamente, este sitio arqueológico fue afectado en 1972 por la construcción del cementerio Jardines del Recuerdo, aunque Pareyón denunció este hecho y trató de generar un proyecto para su

exploración y conservación dentro del cementerio, en la actualidad el monumento ya no existe y no han quedado rastros del mismo (figuras 10 y 11), tan solo acumulaciones dispersas de material cerámico de los tipos Azteca III Tardío Negro sobre Anaranjado, Texcoco Rojo Bruñido y Texcoco Tardío Negro sobre Rojo.<sup>21</sup>

### Museo

El museo de sitio, operado por el INAH, fue situado en una casa del siglo XIX, cuyo origen real data de 1832, fue inaugurado el 1 de marzo de 1966 por Mauricio Magdaleno, subsecretario de Asuntos Culturales de la Secretaría de Educación Pública, en compañía de Eusebio Dávalos Hurtado, director del Instituto



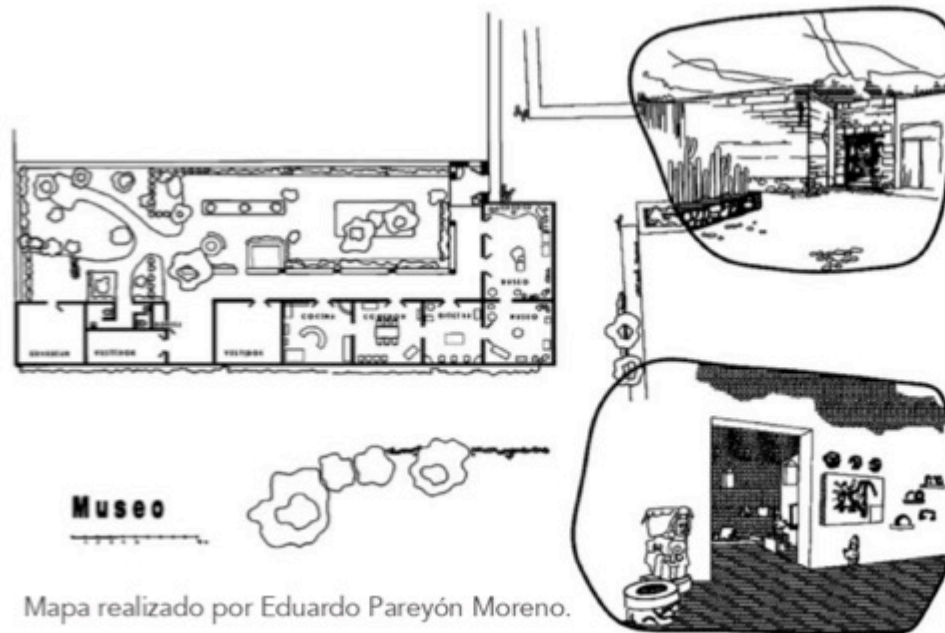
Santa Cecilia, entrada al Museo

Nacional de Antropología e Historia; Carmen de Antúnez, directora del Departamento de Museos Regionales del INAH; Jesús Arana Morales, presidente municipal de Tlalnepantla y vecino prominentes del pueblo (Pareyón 1966:27)."

El diseño museográfico y los trabajos de acondicionamiento del museo estuvieron dirigidos por María del Pilar Pareyón y el arqueólogo Eduardo Pareyón. Este espacio museístico contó con dos salones de arqueológicas, sala de publicaciones, una sala con

muebles de la época y una cocina, intención que tiene una museografía escenográfica para dar cuenta de la vida cotidiana de las calases acomodadas del siglo XIX. Al ser una zona en la que se cultiva magueyales y se trabaja el pulque, se construyó un tinacal para representar el proceso de elaboración de esta bebida.

Visto en planta, las habitaciones se distribuyen en escuadra, con las puertas hacia el corredor. Los dos primeros salones están dedicados a la exposición de



Mapa realizado por Eduardo Pareyón Moreno.



piezas arqueológicas, lo que permite al visitante enterarse de varios aspectos de la vida.

Su acervo está compuesto por extraordinarios monolitos, esculturas y piedras labradas, así como de otros lugares de la zona de influencia mexicana. Como parte del museo se exhiben una sala y una cocina típica de la época anterior a la revolución mexicana.

Este museo se encuentra en remodelación actualmente por lo que no es posible conocer el discurso y el diseño museográfico que pretende su renovación.

### Iglesia

La iglesia de Santa Cecilia es un templo del siglo XVI con arquitectura con características barrocas construido a base de bloques de piedra trabajados en forma de



Patio interior de la casona del siglo XIX que actualmente alberga el Museo de Sitio de Santa Cecilia Acatitlán. Archivo Felipe Solís



tabiques remodelado en el siglo XVIII.

Las estructuras exteriores de la pirámides arqueológicas fueron retiradas para ser utilizadas para la construcción

semejantes a las exteriores y al centro la imagen de la Virgen Santa Cecilia.



de la iglesia.

Vista general de la capilla de Santa Cecilia. Aearchivo Felipe Solís.

En su interior, un techo construido sobre vigas de madera. Al fondo el altar principal de estilo neoclásico enmarcado por un arco del triunfo y con columnas





## PROYECTO EXPOSITIVO

### RUTA INMERSIVA

### RECORRIDO

### INFORMACIÓN RECABADA PARA LAS DETONACIONES SENSORIALES<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Esta investigación esta basada en investigaciones de los siguientes autores:  
-Both, Amd Adje. La música prehispánica. Sonidos rituales a lo largo de la historia, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XVI, núm 94, Noviembre-Diciembre, 2008, México, INAH, 2008, p. 88.

-Dupey García, Élodie. De vírgulas, serpientes y flores. Iconografía del olor en los códices del Centro de México, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

-Dupey García, Élodie. Olores y sensibilidad olfativa en Mesoamérica, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

-García González, Miguel. Efluvios mensajeros. El copal y el yahutli en los sahumadores del Templo Mayor, en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

-Gómez, Luis Antonio. Los instrumentos musicales prehispánicos. Clasificación general y significado. en *Arqueología Mexicana*, Volumen XVI, núm 94, Noviembre-Diciembre, 2008, México, INAH, 2008, p. 88.

-Montúfar López Aurora. Copal, Humo aromático de tradición ritual mesoamericana. en *Arqueología Mexicana*, Volumen XXIII, núm 135, Septiembre-Octubre, 2015, México, INAH, 2015, p. 88.

Paisajes de hedores y sus nexos con la cosmovisión.

#### Ofrendas aromáticas para dioses

La utilización de sahumeros<sup>5</sup> conocidos en la época prehispánica como *tlémaitl*, "manos de fuego", u en un plano metafórico era el portador del fuego sagrado, utilizados por sacerdotes y la quema de hierbas, gomas y resinas cuya combustión despide humos aromáticos. Esto es posible saberse gracias a materias orgánicas encontradas en braseros y sahumeadores.

#### Ofrenda de fuego

Consistía en echar copal en un incensario lleno de brasas y acercarlo a las imágenes de los dioses ante de dirigirlo hacia las cuatro direcciones del mundo y volcar los restos en un brasero, donde el copal se consumía. Las ofrendas

---

<sup>5</sup> El sahumador se describe como un incensario agujerado en forma de cazo o sartén; sobre el cual se colocaban los carbones y brasas incandescentes tomadas de los braseros de los templos, y se quemaban resinas aromáticas como el copal y el yauhtli. Su forma es similar a la de una cuchara grande. Llevan un mango largo hueco que sirve para sostenerlos.



dirigidas a los dioses se realizaba antes del amanecer, en los templos cuatro veces en el día y cinco en la noche, para celebrar a Huitzilopochtli y a Tlaloc.

Además de los sahumerios, sobresalían hedores provenientes de los sacrificios humanos, olor a sangre fresca por la extracción del corazón y decapitaciones donde se vaciaban los cuerpos de su sangre, misma que era extendida principalmente por las escalinatas de los templos.

El vaho de los alimentos se destinaba igualmente a los dioses, los que a través del olor de la comida se alimentaban.

#### Difuntos y sus perfumes

#### Aromas y costumbre funeraria

Para la realización de los perfumes se utilizaban cinco ingredientes fundamentales:



**Fragancia:** Para sus materias primas de las que se obtenía la fragancia fueron pétalos de flores, cortezas, semillas y raíces de intensa fragancia donde la extracción se realizaba por medio del prensado o la maceración.

**Excipiente aromático:** al conseguir aguas y extractos perfumados de esas maceraciones, se debían



precipitarse en un excipiente aromático la textura corpórea y untuosa, ya que su principal finalidad era la fijación del perfume como loción corporal. Las grasas y aceites, gomas y resinas (extraídas de madera de oyamel o abetos y ocote blanco, este último es un árbol muy resion cuya madera desprende un aroma cítrico) eral los excipientes aromáticos para la fijación de los perfumes que quedó ligado a un segundo componente: el pigmento corporal. El resultado fue la obtención de ungüentos perfumados con características cromáticas que se convertían también en cosméticos que aunaron color y aroma en un mismo producto. Igualmente la agregación de sales era importante para restar humedad den esos productos.

Loa aromas de las flores y el incienso coexistieron con el olor a almizcle de los animales y olores de basura. También el olor de pericones además de ser un aroma intenso alejaba a los insectos y mosquitos.



#### El yauhtli, dioses acuáticos

Es una planta perenne de flores amarillas sus hojas frescas son de fuerte olor y sabor a anís, cuando está seco y se quema, produce un olor desagradable con aroma a laurel. Junto con el cempaxúchitl, era considerada flor de los muertos, en especial para aquellos que morían a causa del rayo y cuya esencia iría a Tlalocan; además es considerado como el copal de los pobres, por su fácil obtención. El yauhtli servía para pedir a los dioses acuáticos que lloviese. Cuando los sacerdotes de Tláloc pedía agua, hacían ruidos y señales de lluvia, utilizaban los mangos de los sahumeros



como sonajas y luego echaban esta hierba para sahumar a las cuatro direcciones. La planta se puede ver en los tocados del conjunto de dioses del pulque, deidades relacionadas con vegetación, agua, la abundancia y la fertilidad; así como en algunas imágenes del bastón que sostiene Tláloc.

**El copal y el yauhtli (pericón): los mensajeros inmateriales**  
Ambos eran considerados en ritos agrícolas y peticiones de lluvia, se creía que el copal calentaba el aire previniendo las heladas y también atraía a las nubes que producen lluvia, ya que al hacer combustión, de la resina emana un humo denso muy blanquecino y fragante.

El humo permitía la comunicación entre hombres y dioses, vínculo que une lo terrestre con lo celestial



#### **Vírgulas serpientes y flores (nivel háptico)**

Las escenas en los códices representan los aromas por flujos, volutas o vírgulas, dichos símbolos de lo aromático sugieren el olor que brota de los objetos.

#### **Música prehispánica. Sonidos**

##### **La música prehispánica, Sonidos rituales**

Tanto los sonidos del ambiente natural como la música instrumental y vocalista año estrechamente relacionados. Gran parte del instrumental musical prehispánico se conformó paralelo senté a los centros ceremoniales.

Los instrumentos mesoamericanos pertenecen a los dos grupos de percusión: idiófonos y membrana finos, así como a las distintas formas de aerófonos.

##### **Los idiófonos**

Son instrumentos musicales cuyo generador de sonido es el propio cuerpo que vibra. El chichahuatzli es un idiofono que sueña con un golpe indirecto de sacudimiento, descrito como "palo de sonajas".

Simbolizaba el rayo solar que fertilizaba la tierra. Era la insignia de Xipe Tótec, el dios de la fecundidad de la tierra.

El ayauhchicahuaztli, "sonaja o sinajas de niebla", descrito como tabla con sinajas, procuraba mágicamente la lluvia.

#### *Los membráfonos*

Son instrumentos musicales cuyo generador de sonido es una membrana que vibra. El huéhuetl (tambor) es un membráfono de golpe directo. Tiene forma tubular cilíndrica con fondo abierto y una membrana de piel arriba, se tocaba de pie y con las manos.

**Extracto:** en los idiófonos el generador de sonido es el propio cuerpo que vibra (sonajas); en los membráfonos, es una membrana que vibra (tambor), y en los aerófonos, es el aire oscilante( flautas trompeta de caracol).

#### *Los aerófonos*

Son instrumentos musicales cuyo generador de sonido es el aire oscilante. La palabra tlapitzalli (flauta) es el nombre genérico aplicable a los aerófonos.

En la fiesta de tóxcatl, "sequedad o falta de agua"

### **DETONACIONES**

#### **DISPOSITIVOS**

##### *Audionavegación*

Se trata de una forma de navegación guiada, a través de descripción sonora, que permite a los usuarios con discapacidad visual desplazarse de forma independiente por el entorno de opciones, menús o contenidos del



software.



#### a. La voz en la audionavegación

El tipo de voz a utilizar en la navegación puede ser, bien humana o bien procedente de una síntesis por ordenador. Actualmente se utiliza de forma habitual la voz humana, principalmente debido a que presenta una gran claridad y facilidad de entendimiento, es normalmente compatible con la tecnología existente, y dispone de toda una variedad de posibilidades en cuanto a raza, edad o género.

La voz sintetizada presenta una gran flexibilidad a la hora de efectuar modificaciones, un bajo coste de producción y permite la modificación de características como la velocidad o verbosidad, aunque algunos idiomas o tipos de voz pueden no estar disponibles. En su contra está la deficiente y plana entonación que hoy día aún suelen presentar, incomparable con la voz de un locutor profesional.

Existen algunas cuestiones referentes a la grabación de voz humana, que han de tenerse en cuenta, como son la

claridad de la voz elegida, la importancia de utilizar en ocasiones los servicios de narradores profesionales, y en su caso elegir un locutor que tenga disponibilidad en el



futuro.

#### b. Interacción

Es imprescindible que la audionavegación sea coherente y de uso fácil y sencillo. Para una mayor concreción, existen ciertas directrices extraídas de la configuración de los menús para DVD que recomienda la NCAM (Schmidt, 2003), que precisan lo siguiente:



1. Anuncio del paso de un elemento a otro del menú, y confirmación por parte del interfaz de la opción elegida antes de actuar.
2. Petición de instrucciones en una única ocasión cada vez que el usuario seleccione una acción.
3. Retorno al principio del menú una vez que el usuario llega al final de éste. De igual forma, es planteable que una vez que el usuario se posiciona al principio del menú, y pulsa la flecha en dirección hacia arriba, le conduzca al final de éste.
4. Establecimiento de unas pautas de repetición de las instrucciones de navegación en función del diseño realizado y de la experiencia de usuario acumulada, de forma que se asegure que éstas se reiteran lo suficiente como para satisfacer las necesidades de información de uso de quien utiliza la audionavegación.



### c. Del interfaz gráfico al interfaz de audio

Es importante lograr lo que Schmid denomina “traducir de lo visual a lo verbal”. El usuario debe conocer que determinadas opciones de menú siempre van a ofrecer Guías multimedia accesibles.

Acceder respuestas predecibles, y le ayudará a confiar en el dispositivo y en la información que le aporta para llevar a cabo la visita del museo.

No podemos olvidar que el procesamiento de la información que lleva a cabo una persona ciega es diferente a la que realiza un vidente. El sonido, por sí mismo, no ayuda de forma significativa a construir estructuras espaciales (Subirats, 1997). La banda auditiva no permite percibir ciertas peculiaridades que el vidente recibe en forma de colores, aumento de fuentes o disposición de elementos. Para salvar estas distancias, la audionavegación deberá responder perfectamente a las necesidades de información de la persona con discapacidad visual, dotándola de percepciones relativas



al ámbito gráfico, pero sin redundar en datos excesivos o nada significativos.

### Creación del menú de audionavegación

Existen unas directrices o normas básicas a tener en cuenta en el diseño de un menú para audionavegación:

- Anunciar de forma oral el número de elementos que conforman la lista de ítems del menú, numerando éstos. De esta forma el usuario con discapacidad visual

tendrá mayor orientación.

- Cuando se produzca el paso de una sublista a otra, dentro de una misma pantalla, las listas podrían estar nombradas, incluso en el caso de que en la versión gráfica no sea así.

## SANTA CECILIA Dispositivos Signoguías

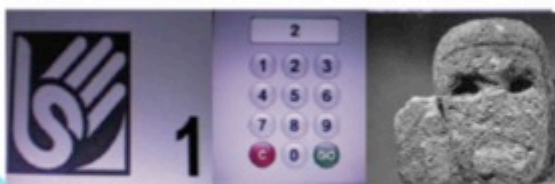
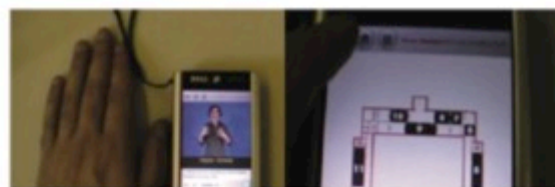






Figura 9. Muro de cráneos.  
Reconstrucción hipotética de uno de los aleros del templo de Santa Cecilia Acatitlán, formado por un paño de pequeños clavos de piedra de forma cilíndrica y adornado con cráneos humanos.

Núm. de catálogo: 11-4220  
Núm. de inventario MNA: 000068  
Procedencia: Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México  
Materia prima: tezontle y andesita

Dimensiones:  
Altura máxima: 167 cm  
Anchura máxima: 143 cm  
Espesor máximo: 45 cm



Figura 15. Lápida.  
Prisma cuadrangular, pobremente trabajado, decorado con un círculo en el centro.

Núm. de catálogo: 11-4265  
Núm. de inventario MNA: 000052  
Procedencia: Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México  
Materia prima: riolita

Dimensiones:  
Altura máxima: 17 cm  
Anchura máxima: 15 cm  
Espesor máximo: 9 cm



Figura 4. Cabeza humana.  
La figura está muy deteriorada, al grado de que sólo son notables los ojos. El pelo apenas está delineado. Lleva un moño rectangular en la nuca y orejeras.

Núm. de catálogo: 11-4271  
Núm. de inventario MNA: 000058  
Procedencia: Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México  
Materia prima: riolita

Dimensiones:  
Altura máxima: 31 cm  
Anchura máxima: 39 cm  
Espesor máximo: 12 cm



Figura 13. Altar.  
Altar de forma cilíndrica, de poca altura, decorado con una banda de chalcáhuatl.

Núm. de catálogo: 11-4262  
Núm. de inventario MNA: 000049  
Procedencia: Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México  
Materia prima: riolita

Dimensiones:  
Altura máxima: 10 cm  
Diámetro máximo: 22 cm



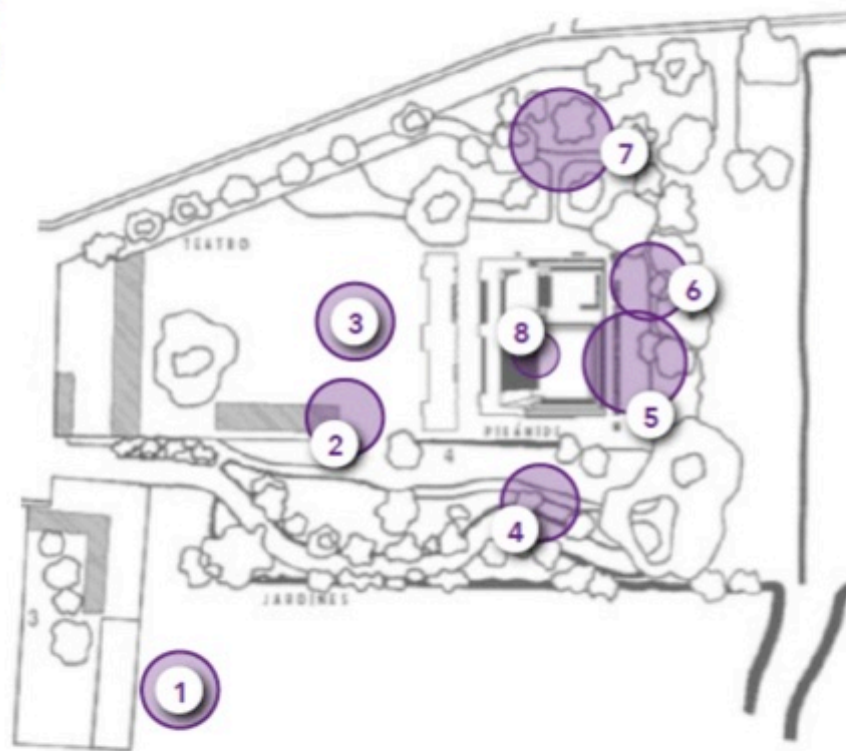
# SANTA CECILIA

## Zonificación y recorrido



## SANTA CECILIA Detonaciones

- 1 Pieza táctil
- 2 Instalación sonora
- 3 Maqueta ubicación
- 4 Instalación sonora
- 5,6 Instalación olfativa
- 7 Instalación audivisual
- 8 Instalación sonora



### 1. Pieza táctil



**Muro de cráneos**  
Reconstrucción de uno de los alerons  
del templo de Santa Cecilia Acatitlán

No. catálogo: 11-4220

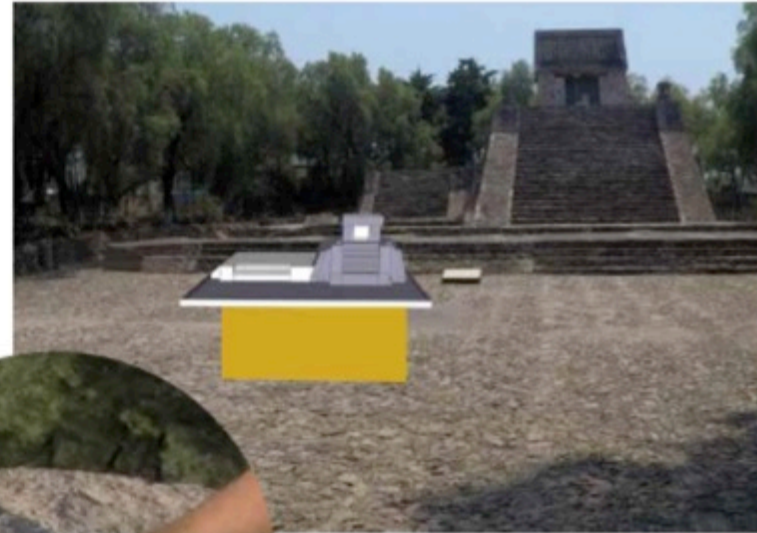
Tezontle y adesita



## 2. Instalación sonora



### 3. Maqueta/ubicación



#### 4. Sonora



5,6. Olfativa







### Anexo 3: Narrativa de visita-guion de visita narrada

19 DE OCTUBRE
Momento clave
<p>CONTEXTO: PARTE TRASERA DEL TEMPLO DE SANTA CECILIA. SE MUESTRA LA CARTOGRAFÍA TÁCTIL</p> <p>IGLESIA del siglo XVI franciscana Santa Cecilia patrona de los músicos, poetas y ciegos. Fiesta patronal 22 de noviembre.</p> <p>Acatitlán, es un vocablo náhuatl compuesto por <i>ácatl</i> “caña” y <i>tentil</i>, “orilla”. su significado en conjunto se traduce como “lugar entre las cañas” o en la orilla del cañaveral</p> <p>Acatitlán se ubicó al borde del lago, la zona era agrícola por lo que se supone se explotaban recursos del lago y se cultivaba maíz, frijol, calabaza.</p>
<p>CONTEXTO: NOS ADENTRAMOS A LOS PATIOS DE LA CASA PORFIRIANA-MUSEO</p> <p>MUSEO/HACENDADOS Casa Porfiriana (Sala, Comedor, Cocina, Tinacal) El museo de sitio, fue situado en una casa del siglo XIX (1832), fue inaugurado como museo el 1 de marzo de 1966.</p> <p>Al ser una zona en la que se cultiva magueyales, y se trabaja el pulque, se construyó un tinacal para representar el proceso de elaboración de esta bebida.</p> <p>Tina, recipiente y cali casa, es decir la casa de las tinas. Cuartos donde se elaboraba el pulque. Se utilizaban tinas hechas de cuero de res o de madera. Aguamiel fermentada para pulque</p> <p>Conejo o tochtli: el conejo tenía una estrecha relación con la luna y el pulque. La luna se representaba mediante una vasija y frecuentemente se incluía la imagen de un conejo en su interior; los centzontotochtin (cuatrocientos conejos o innumerables dioses conejos) eran las divinidades de la bebida embriagante. La borrachera se interpretaba como la posesión</p>

temporal por parte de unos de estos dioses

**CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA  
PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA**

**ANTECEDENTES**

La zona arqueológica se ubicaba dentro de una propiedad privada que pertenecía a Casimiro García, efectuó excavaciones con intención de encontrar piezas saquear la parte alta de las pirámides

Con la amenaza latente de que el montículo cayera, en 1922 la Dirección de Antropología bajo la dirección de Manuel Gamio, llevó a cabo los primeros trabajos de exploración, rescate y conservación.

En la década de los 60's Eusebio Dávalos Hurtado director, concibe la idea de restaurar la pirámide, y crear así un circuito turístico de la mano con el sitio de Tenayuca, el acueducto de Guadalupe y el convento franciscano de Tlalnepantla. El diseño museográfico el arqueólogo Eduardo Pareyón en los años 60's

**CONTEXTO: TZOMPANTLI**

**TZOMPANTLI:** Náhuatl tzontli-cráneo y antli hilera hilera de cráneos

El uso de la cabeza como elemento de exhibición pública era muy importante

Las cabezas exhibidas eran de los individuos sacrificados en honor de los dioses, Los cráneos generalmente se ensartaban mediante un agujero que se hacía en las sienes.

CONTEXTO: SE CAMINA HACIA LA PARTE TRASERA DE LA CASA, POR LOS JARDINES.

#### CHICHIMECAS (Linaje de perro)

Los orígenes de Acatitlán son en 1200 d. c., con la llegada de grupos chichimecas provenientes del norte. guerreros seminómadas comenzaron a invadir y apropiarse de ciudades hacia Mesoamérica, dio como resultado la caída o el nacimiento de nuevas sociedades debido a la asimilación de los chichimecas de las estructuras sociales y culturales de los pueblos al sur

Los tolteca-chichimecas se asentaron aquí guiados por su dirigente Xólotl dios del ocaso, de los espíritus, el cual ayudaba a los muertos en su viaje al Mictlán.. Xólotl era también el dios de fuego. fue representado como un esqueleto, un hombre con cabeza de perro.

Santa Cecilia Acatitlán, fue uno de los muchos centros ceremoniales que se asentaron alrededor de la cuenca de México donde los chichimecas veneraban a Huitzilopochtli, deidad asociada al sol y a Tláloc dios de la lluvia.

Gonzalo de las Casas nació en Toledo, España, hacia 1510. Se acercó en México y fue Alcalde Mayor y encomendero en la Mixteca. Escribe sobre ellos

*Cuando guerreaban... siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol...Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle sólo el casco mondo tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos.*

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES

CONTEXTO: SE MUESTRA EL MAPA ANTES DE SUBIR LA PIRÁMIDE.

Características arquitectónicas pirámides

Ambas pirámides se encuentran de manera frontal hacia el poniente, donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. “Observando de frente El templo de Tláloc es el del norte izquierda y el de Huitzilopochtli el del sur derecha.

En la parte superior de la pirámide se realizaba la ceremonia de los sacrificios humanos. Las medidas del basamento de 17 metros en los lados norte y sur, y 27 metros de los lados oriente poniente.

El edificio era el ombligo o centro del mundo, ya que convergían todos los rumbos geográficos tanto los puntos cardinales como la conexión del cielo y el inframundo

## PONIENTE

Para los pueblos mesoamericanos, el movimiento de los astros y particularmente del Sol determinaba la estructura del universo, y con base en ella definían también la orientación de sus ciudades y templos principales.

El Sol nace por el oriente y se eleva y empieza a bajar hacia el poniente, es decir, la forma piramidal del edificio se asemeja al movimiento de ascenso-descenso que hace el sol

Pirámides como el centro del universo. Varias características les son propias:

- Construidas en lugares considerados sagrados
- El edificio guarda una orientación hacia el poniente.
- tienen relación con la dualidad vida-muerte.
- Al ser el centro del universo, los templos son el medio de comunicación entre los niveles terrestre, celeste y el inframundo.

## **MICTLÁN el lugar de los muertos inframundo de la mitología**

El universo horizontal estaba comprendido por puntos cardinales

Y el universo vertical comprendía solamente dos partes, la superior y la inferior.

El sentido de la muerte y la religión para los pueblos prehispánicos los hombres existían para adorar y alimentar a los dioses con ofrendas, era condicionante para la continuación

de la vida

TEZCATLIPOCAS HUITZILOPOCHTLI “el colibrí zurdo Dios solar y guerrero

cuatro tezcátlipocas, los dioses hacedores del mundo vertical y horizontal, siendo el tezcátlipoca azul cuyo reino sagrado o punto cardinal era el sur. Nacido de cuatlicue la tierra.

HUITZILOPOCHTLI: solsticio de invierno, temporada de secas, guerra ciclo astral día y noche, fuego y sol, calor, luz maduro color ocre

era representado por lo general llevando un colibrí o un casco con plumas en la cabeza, y una serpiente bajo su pierna izquierda, un espejo, o un escudo de guerrero. El casco era su único rasgo distintivo. Esta pudo haber sido una razón por la cual los aztecas aceptaron a los españoles tan fácilmente: los cascos que llevaban los conquistadores españoles eran notablemente semejantes al de Huitzilopochtli. En un irónico giro, la brutal masacre de Tenochtitlán por los españoles se produjo cuando los aztecas se reunían el día de la fiesta de Huitzilopochtli.

TLÁLOC solsticio de verano, temporada de lluvias, agricultura, vegetación, ciclo de la vegetación, agua, frío, oscuridad, color azul, agricultura, fertilidad,

Dios de la lluvia, Deidad encargada de traer la lluvia que hacía posible las cosechas, pero también tempestades que podían acabar con ellas. Le dan forma de *chac mool*:

características de los atributos, anteojeras circulares, bigotera, y colmillos, discos que simbolizan gotas de agua y los colores azul y negro. Lo concebían, los mexicas conformado de dos serpientes que se entrelazaban en la nariz y se juntaban frente a su boca.

CHAC MOOL

La forma del *chacmool* como base sólida, cualidad ideal para la realización de, al menos, tres usos rituales evidentes.

1.- Mesa de ofrendas: donde se colocaría un sinnúmero de dones, entre ellos tamales, tortillas, carne de guajolote, tabaco, plantas alucinógenas, flores, papel salpicado con hule, plumas, pulque, balché e incienso.

2.- sería la de recipiente para la sangre y los corazones de los sacrificados.

3.- sería la de *téhcatl* o piedra de los sacrificios

## TLALOQUES

eran quienes ayudaban a Tláloc a distribuir la lluvia sobre la tierra. Portaban grandes vasijas llenas de agua que rompían con palos para derramarla sobre la tierra, produciendo así el sonido de los relámpagos.

*OFRENDAS SONIDOS Y FRAGANCIAS HEDORES* y sus nexos con la cosmovisión  
ofrendas aromáticas para dioses

La utilización de sahumeros conocidos en la época prehispánica como “manos de fuego”, en un plano metafórico era el portador del fuego sagrado, utilizados por sacerdotes y la quema de hierbas, gomas y resinas cuya combustión despide humos aromáticos.

Su forma es similar a la de una cuchara grande, compuesto por una cazoleta hemisférica y un mango largo hueco que sirve para sostenerlo;

## OFRENDA DE FUEGO

Consistía en echar copal en un incensario lleno de brasas y acercarlo a las imágenes de los dioses ante de dirigirlo hacia las cuatro direcciones del mundo y volcar los restos en un brasero, donde el copal se consumía.

Las ofrendas dirigidas a los dioses se realizaba antes del amanecer, en los templos cuatro veces en el día y cinco en la noche, para celebrar a Huitzilopochtli y a Tlaloc.

Además de los sahumeros, sobresalían hedores provenientes de los sacrificios humanos,

olor a sangre fresca por la extracción del corazón y decapitaciones donde se vaciaban los cuerpos de su sangre, misma que era extendida principalmente por las escalinatas de los templos.

## EL COPAL Y EL YAUHTLI (PERICÓN): LOS MENSAJEROS INMATERIALES

SU HUMO permitía la comunicación entre hombres y dioses, vínculo que une lo terrestre con lo celestial

### COPAL

Ambos eran considerados en ritos agrícolas y peticiones de lluvia, se creía que el copal calentaba el aire previniendo las heladas y también atraía a las nubes que producen lluvia, ya que al hacer combustión, de la resina emana un humo denso muy blanquecino y fragante.

El *YAUHTLI*, o *pericón* relacionada con los dioses acuáticos. significa niebla. El calendario agrícola, la flor va a ser el reloj de la naturaleza que se asoma con la aparición de las lluvias

Es una planta de flores amarillas sus hojas frescas son de fuerte olor y sabor a anís, cuando está seco y se quema, produce un olor desagradable con aroma a laurel.

Cuando los sacerdotes de Tláloc pedía agua, hacían ruidos y señales de lluvia, utilizaban los mangos de los sahumerios como sonajas y luego echaban esta hierba para sahumar a las cuatro direcciones. La planta se puede ver en los tocados del conjunto de dioses del pulque, deidades relacionadas con vegetación, agua, la abundancia y la fertilidad.

Actualmente se coloca en 4 puntos de los sembradíos y se evita al diablo. Sincretismo (conciliación de doctrinas distintas)

ICONOGRAFÍA DEL OLOR EN LOS CÓDICES DEL CENTRO DE MÉXICO. VÍRGULAS, SERPIENTES Y FLORES.

Habían Acuerdos en el mundo prehispánico para representar cosas invisibles como la



palabra, el sonido, y los olores.

En los códices se encuentran dos grandes categorías de signos para transmitir información sobre el “olor”: la primera, las flores y sus partes constitutivas y, la segunda, los flujos, las volutas y las vírgulas, a veces con rasgos zoomorfos.

Vírgulas que sugerían el olor brotan de un objeto particularmente apreciado por su perfume en la antigua Mesoamérica: la bola de hule, cuya combustión generaba un humo aromático que era el deleite de los dioses.

Volutas zoomorfas: serpiente, jaguar y pluma de quetzal

Algunas de las vírgulas y volutas que indican lo aromático presentan rasgos zoomorfos, asemejándose a serpientes o a plumas de quetzal, mientras que otras ostentan los elementos gráficos típicos del jaguar.

## SONIDOS RITUALES

Instrumental musical prehispánico guardan íntima relación con centros ceremoniales.

Los instrumentos mesoamericanos pertenecen a los dos grupos de percusión: idiófonos y membráfonos y aerófonos.

Extracto: en los idiófonos el generador de sonido es el propio cuerpo que vibra (sonajas); en los membráfonos, es una membrana que vibra (tambor), y en los aerófonos, es el aire oscilante( flautas trompeta de caracol)

CONTEXTO: MUSEO DE SITIO

### **MUSEO DE SITIO**

Museo de la escultura mexicana, reúne piezas arqueológicas de figuras del Posclásico Tardío (1300-1521).

Comienza con dos primeras salas, junto con el jardín a exponer piezas escultóricas mexicas provenientes de las excavaciones de la zona, del Templo Mayor y el Museo Nacional de Antropología. Las esculturas están agrupadas alrededor de tres ejes temáticos:

- 1) Los recursos naturales, la fauna
- 2) El tipo físico y los patrones de belleza
- 3) La religión con representaciones de algunos dioses

### **Sala I de escultura Mexica**

**1er eje temático: Animales:** Las esculturas ubicadas en la primera sala son representaciones de algunos animales como felinos, serpientes, águilas, una rana, un sapo y un chapulín.

### **2do eje temático: La organización social mexica**

Así como otras de formas humanas ataviadas con diferentes prendas de vestir y adornos como collares, orejeras, máscaras y gorros.

**3er eje temático: Indumentaria** muestra los patrones de belleza idealizados a través de formas humanas con collares, orejeras, máscaras y gorros.

### **Sala II de escultura Mexica**

#### **4to eje temático: La religión**

#### **5to eje temático: El centro ceremonial de México Tenochitlán**

La segunda sala muestra esculturas que representan algunas deidades prehispánicas como Chicomecóatl, mítica Diosa de la Agricultura, Mictlantecuhtli, señor del inframundo, Tláloc, dios de la lluvia, así como un Chac-Mool.

El tercer eje, referente a la religión, muestra esculturas en piedra con representaciones de deidades mexicas como Mictlantecuhtli, un Chac-Mool, deidades asociadas con las fuerzas de la naturaleza. Las piezas expuestas están talladas en materiales como tezontle, riolita, andesita y basalto. En el jardín se encuentran representaciones de caracoles, cráneos tallados y serpientes enroscadas, entre otras.

#### Anexo 4: Clasificación de audios para el análisis etnográfico

12 de octubre
Momento clave
<p>CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR</p> <p>A: lo que pasa es que aquí, la cultura que se estableció fue la chichimeca tolteca, los chichimecas vienen del norte del país, no sabemos con exactitud de qué parte; algunos dicen que de San Luis Potosí, otros que vienen de Zacatecas, pero era un grupo importante, todo el lado norte del país era su territorio. Entonces Xólotl, era un dirigente que se vino a establecer hasta acá y luego a Tenayuca, cuando llegó acá se encontró con los Toltecas, muchos arqueólogos dicen que los toltecas o círculo de la Alianza ya estaba en decadencia, entonces se fusionan y se vienen para acá.</p> <p>A: exacto, entonces allá en Tenayuca es el centro, ya Santa Cecilia es otro barrio que le rinde tributo. Cuando llegan los españoles y la conquista, esto poco después se hace una hacienda, en la cual se trabaja el pulque y la cosecha de temporada, lo único que sobrevive de eso es esta partecita nada más. Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban "las catarinitas" hay una que está de rosita era la mayor, Catalina; una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde esta la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al Museo de sitio), ahí eran las recámaras.</p> <p>Como siempre ha sido de adobe, comentan que un familia directo las mandó a matar por dinero, se hace el hoyo, se meten, se sale todo de control (al huir) y mueren ahorcadas. Tenemos muebles estilo porfiriano.</p>
<p>CONTEXTO: SALA EXPOSICIÓN COCINA</p> <p>A: Aquí tenemos una cocina de la época muy bonita, tipo herradura, le metían palos de leña y todo para calentar la comida y todo. Tenemos bastantes cazuelas, desde las más chiquitas hasta las más grandotas; tenemos el metate, tenemos el molcajete, tenemos al patrón de las cocinas ¿alguien sabe cómo se llama? San Pascual Bailón (Risas). Tenemos planchas, se metían al carbón para calentar y órale con eso se planchaba, era medio difícil en aquellos años porque había que aventarle el almidón y demás ya no es como ahorita.</p>

A: Arriba de nosotros hay una tabla, esa tabla es el llamado “garabato” y ahí viene el dicho “un ojo al gato y otro al garabato” es esa tabla colgaban todas las carnes y pescado para que no se las llevara el gato, no había refrigerador.

PM: Arriba de nosotros hay una tabla, esa tabla es el llamado “garabato” y ahí viene el dicho “un ojo al gato y otro al garabato” es esa tabla colgaban todas las carnes y pescado para que no se las llevara el gato, no había refrigerador.

MA: es una tabla ancha...

(varios comienzan a describir la tabla) ((incomp.)) 25 de ancho y un metro y medio de largo y está colgada por unos lazos.

#### CONTEXTO: SALA SOBRE PULQUE

JC: (como detonante) ((incomp.)) precisamente porque se hacía mucho pulque por ser zona de magueyales

A: esta era una zona pulquera

PM: ¿hasta qué año se dejó de trabajar? (Refiriéndose al pulque)

A: por ahí de mil novecientos cincuenta y... algo. La fecha en que las matan (refiriéndose a las dueñas) con ellas se acabó todo. Entonces aquí tenemos la representación de un tinacal, tenemos barriles, tenemos donde se fermentaba el aguamiel para se hiciera el pulque, tenemos jícaras, medidas, tenemos los carros, vasos, tenemos también la herramienta para hacer el huequito al maguey y que de ahí saliera el aguamiel (((incomp.)))

PM: Esas piezas que nos dicen que están, ¿podemos tocarlas?

A: no, porque está cerrado con candado

#### CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA Y COMEDOR

JC: “Tinacal”, también viene de un vocablo náhuatl, que es “tina” que significa recipiente y “cali” que es casa entonces se traduciría como “la casa de las tinas” y hay una analogía bien bonita con los conejos, porque, bueno.. la diosa de los magueyes es mayahuel y los

conejos era considerados también parte de esas deidades. Conejos o “tochtli”, siempre tienen mucha relación el conejo con la luna y con el pulque, entonces la representación era una vasija con un conejo al centro y se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído por los “centzontochtlin” que eran los cuatrocientos conejos o los innumerables dioses conejo, esa era la idea de la embriaguez, la conexión con lo divino y lo que yo sé del pulque que tiene gran relación con la mixteca, sale del aguamiel, se deja que el aguamiel fermente y se mezcla con nuevo aguamiel y de ahí surge el pulque. El buen pulque, la consistencia es como agua no tan baboso, el buen pulque es como agüita.

A: lo que te sobre del pulque lo echas al piso y si se forma un alacrán también es el buen pulque.

MA: cuando yo estudié, la mayor parte de la gente tomaba mucho el aguamiel, más las mujeres tomaban aguamiel y nosotros los hombres tomábamos el pulque. El aguamiel en las mujeres, en épocas cuando están dando a amamantar a un bebé, es bueno que tomen aguamiel no pulque para que tengan suficiente leche para el bebé, es la tradición del mexicano ((incomp.)) muchas mamás jóvenes no tienen leche y ahí le ponen que un nopal caliente que la sábila y cuando toman aguamiel ya producen leche.

A: y aquí tenemos los tarros, es como ahorita... que una margarita que un desarmador. Acá también manejaban ese tipo de bebidas dependiendo el tarro, tomaban la “catrina” un tantito largo el tarro normal largo, un tornillo un tarro en espiral, ellos en aquel tiempo también usaban sus medidas. “dame un tornillo”, “dame un chivo”, le decían chivo porque tenían un dibujito de chivo ((incomp.))

CONTEXTO: TZOMPANTLI COSTADO  
DE CASA PORFIRIANA

JC: Tzompantli, también tiene un vocablo náhuatl, su significado es “hilera de cráneos” y tiene dos connotaciones: uno son, precisamente los cráneos por el sacrificio para los dioses y otra después de ataques, dice Bernal Díaz del Castillo, narra que a los españoles los empalaban haciéndoles un hueco en la sien, colocaban los cráneos en hilera junto con los cráneos de sus caballos, esto hace también una relación con la mixteca con lo que se llamaban mojoneras, que se colocaban en los límites de los terrenos como aviso ante las intrusiones. Las mojoneras, son la misma lógica pero los cráneos en vez de estar empalados se hacían como bultos que se colocaban en los límites para asustar a los intrusos y no llegaran a atacar.

PM: ¿esos cráneos de dónde los tomaban?

JC: De las batallas y de sacrificios humanos. Eran cráneos de las personas que sacrificaban

A: Acá tenemos una pila bautismal, dicen los arqueólogos que en algún momento pudo haber sido una columna que se fracturó y la ocuparon para piedras de sacrificios y aquí reposar, tiene un huequito donde escurría la sangre, entonces llega la conquista y para apaciguar el pueblo, meten la religión, entonces aquí tenemos dos dibujos (señalando la pila) el dibujo de la parte de arriba es la flor de lis que vienen en el manto de la virgen y en la parte de abajo tenemos dibujos prehispánicos, entonces se hace pila bautismal, entonces imagínense cuántos juanes y franciscos se bautizaron.

PM: ¿Qué trazos de las figuras prehispánicas vienen ahí en la parte baja?

A: es una hoja con cuatro pétalos, y también manejamos otra figurita que señala la bóveda celestial que es el cielo, ellos el aire lo manejaban como una tipo flechita (se refiere a la vírgula o voluta) ((incomp.)) entonces ese es el dibujo que manejan prehispánicamente aquí.

CONTEXTO: SE CAMINA POR LA PATIO TRASERO DE LA HACIENDA

VOCES: se menciona que el piso está muy irregular, que se tenga precaución al caminar.

JC: como nos comentaba el compañero, los chichimecas se asentan en 1200 d.c. bajan del norte, se mezclan. Se decía que los chichimecas eran los bárbaros de la sociedad y en la mezcla con otras sociedades se vuelven toltecas, se civilizan. Quisiera yo leer algo que menciona este Gonzalo de Casas que nos puede ilustrar cómo es que se veían a los chichimecas porque eran guerreros salvajes y nómadas... nos cuenta: *Cuando guerreaban... siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol...Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle sólo el casco mondo tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos.*

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES

JC (se espera a que se reúnan todos al centro en frente de las pirámides). Hice un mapa más puntual de las pirámides. Estamos en frente de la pirámide, estas dos pirámides, están dedicados a Tláloc y a Huitzilopochtli, del lado sur, tenemos a Huitzilopochtli y del lado norte a Tláloc. SE MUESTRA LA CARTOGRAFÍA TÁCTIL ... en la parte superior de la pirámide hay una chac mool, ¿qué es un chac mool? Es una escultura en forma de humano acostada sobre su espalda, con las piernas dobladas hacia el pecho y un recipiente en las manos y entre las piernas. Se dice tiene tres usos para hacer los sacrificios humanos por su forma de mesas, colocar todas sus ofrendas a los dioses a Huitzilopochtli, en este caso.

Huitzilopochtli se le llama también colibrí zurdo o del sur, porque hay 4 tezcacatlípocas que hacen el mundo junto con Xipe Totec, Quetzalcóatl, Tezcacatlípoca. Siempre las pirámides van a estar hacia al poniente donde se oculta el sol, siempre van a asemejando el ascenso y descenso del sol, siempre al dar al poniente va a hacer referencia a donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. (Se habla de los puntos cardinales)

Vuelven a tocar el mapa

El basamento, que es la parte baja de la pirámide, la parte frontal mide alrededor de 27 metros y de aquí al fondo alrededor de 17 metros. Se platica sobre la reconstrucción

Aquí también se hacían sacrificios y ofrendas a Tláloc, el tenía unos ayudantes que se llamaban los tlaloques, son los ayudantes de Tláloc que llevaban una vasija de barro llena de agua y con un mazo rompían la vasija para llenar de agua los campos y la tierra, ese golpe se decía que eran los relámpagos.

¿Qué tipos de ofrendas o qué se quemaba? Se usaba mucho el yahutli o pericón, que es una flor amarillista, (Blanca Lisbet, menciona: como amarilla)

JC: perenne, que dura muchísimo tiempo tal vez dos años, muere y vuelve a renacer pero es de la familia de la flor de los muertos, cempasúchil, es justo casi del mismo color amarillito, son hermanas y se dice que después de la época prehispánica se utilizaba el pericón, se amarraban varios ramos en forma de cruz y se quemaban justo en los límites de los sembradíos porque el olor que desprende. Luego que lleguen a su casa quemaban laurel y es un olor muy fuerte entonces es un olor muy similar al de pericón, se quemaba en las orillas y se decía que así se espantaba al diablo y no hiciera daño a los sembradíos. Otro de los rituales que se hacían mucho era con los sahumeros, una especie de vasija que se ofrecía moviéndose a los cuatro puntos cardinales con olor a copal, este olor lo pueden oler mucho en el centro histórico por el zócalo haciendo limpias, el humo del copal era la conexión entre lo divino y lo humano, este humo que desprende conecta con la parte humana y se decía que ahuyentaba las nubes que podrían tener heladas y no afectara los sembradíos.

DT: oye, ¿y para que utilizaban el caracol?

JC: todos estos rituales o llamamientos a los dioses se hacía como saludo a los puntos cardinales, siempre en la mañana, dos en la tarde y en la noche. Para, sembradíos, mejores cosechas, todo lo que tenga que ver con sonidos rituales son conexiones entre lo humano y lo divino. Cuando vienen los chichimecas aquí con Xólotl, el dios del ocaso, siempre es representado con un esqueleto y un rostro de perro. No sé si han escuchado hablar de los xoloitzcuintles, estos perros acompañaban a los chichimecas que eran nómadas y era un fácil alimento para ellos, se podían comer al perro y su comida los iban acompañando. En la entrada del Mictlán, este perro era muy importante porque definía si las personas podían entrar al Mictlán y sus nueve regiones. Es importante la vida y su concepción, ellos creían que la muerte era una continuación de la vida, no terminaba la vida en la tierra. Si quieren podemos subir a las pirámides, ¿quién desea hacerlo?

MA: son 24 escalones

CONTEXTO: DESPUÉS DE BAJAR LAS  
PIRÁMIDES. REALIZANDO ENCUESTA

AM-PM-JC (plática en relación a la cartografía táctil,

AM: ¿Crees que le haga falta algo para cuestiones de ubicación?

PM: pues pudiera ser por ejemplo un título general, como le pusieron, iglesia, pirámide y ya, todo lo demás como es táctil va siguiendo la ruta entonces ya con la mano tú te vas guiándote. No todos los ciegos saben braille, entonces esta bien ustedes hacerle la aclaración de “iniciamos en este punto”, “luego llegamos por la avenida”, “entramos hacia la derecha” “comenzamos con la iglesia” ya así.

JC: entonces el error es iglesia en braille que le falta una “i”.

AM: por ejemplo, del tamaño ¿te parece que sí está bien? ¿O si llegaras a un lugar y hubiera uno de estos más grande ya no te serviría tanto?

PM: no sí, mientras más grande mejor, este así está bien, pero entre más grande mejor, de hecho si pudieran hacer la piramidita con la misma madera o con otro material, pero que se sienta la pirámide o la iglesia, la guía está bien porque la vas siguiendo, pero ya cuando llegas al punto, puedes hacer como una maquetita ahí mismo de las piezas que hay.

JC: ¿te puedo dar una encuesta?

PM: sí, de una vez la contestamos. ((incomp.)) pero sí mientras más grande mejor porque así podemos tocar más a detalle.

Ana comienza a hacer la encuesta

AM: ¿identificaste dificultades que te impidieran llegar a esta zona si vienes por cuenta propia?

PM: el camino empedrado

AM: Consideras suficiente la información ofrecida por el museo independientemente del guía?

PM: no porque por ejemplo, ((incomp.)) si no fuera por el guía nosotros no podemos ver,

AM: ¿entonces consideras necesaria la asistencia de un guía?

PM: (01:09:39 -01:09:41) mientras el lugar no sea accesible es totalmente necesario.

AM: ¿habría un tema que a ti te gustaría que se agregara?



PM: me gustaría por ejemplo se agregara más sobre las plantas, percibir los aromas, tocarlas eso sobre el pericón.

AM: ¿qué apoyos y en la museografía en general sugieres para que se más agradable tu visita y sea mejor tu experiencia?

PM: podría ser que se agregue señalización con maquetas, y luego ya toda la parte de accesibilidad, réplicas para tocar, cédulas en braille, para mejorar la experiencia. Eso ayuda mucho más que el personal.

19 DE OCTUBRE

Momento clave

CONTEXTO: PARTE TRASERA DEL TEMPLO DE SANTA CECILIA. SE MUESTRA LA CARTOGRAFÍA TÁCTIL

JC: Esta es la plaza que acabamos de pasar, este es el templo, este es el poniente, ahorita vamos a hablar más sobre esto... este es una zona magueyera, se hacía muchísimo pulque en esta zona ((incomp.)) (siguen explorando todos el plano) ahorita les vamos a dar otro más puntual justo cuando estemos enfrente de las pirámides. Entonces sí funciona el plano para ubicarse?

RO: sí, sí. (Refiriéndose a su amiga) ve pensando que recomendaciones vas a dar... para la mejora

JC: La mejora, ustedes me van a ir diciendo, queremos hacer maquetas.

GR: eso está muy bueno eso

JC: primero son los planos y posteriormente queremos hacer las maquetas

IP: es que tiene fondo negro y alto contraste, a mí me funciona

JC: si se están haciendo en alto contraste para baja visión y también con braille, entonces estas son las pruebas que estamos haciendo para hacer este espacio más accesible y posteriormente se pretenden hacer las mejoras y las maquetas que son muy importantes para ubicarnos.

RO: Huele a pirul, a hierbas de pirul, ¡hay qué rico!

JC: Ahorita nos van a enseñar un poco de las plantas que hay aquí.

CONTEXTO: NOS ADENTRAMOS A LOS PATIOS DE LA CASA PORFIRIANA-

## MUSEO

CR: Estamos entrando a la Zona Arqueológica, nos vamos a saltar por ahora el museo

MN: está muy angosto

JC: Esta es la Hacienda, ya estamos entrando a la casa, esta casa es porfiriana es de 1832, ahorita vamos a dejar el museo al final.

RO: si puede repetir, (ella se encontraba grabando audio con su celular)

JC: Claro, es casa porfiriana, es una forma de "L", ahorita estamos en el pasillo, del lado izquierdo tenemos la zona de las habitaciones, eran las habitaciones de la hacienda, posteriormente tenemos una sala un comedor una cocina y un tinacal. Porqué un tinacal, precisamente porque era una zona magueyera y es en los tinacales donde se vertía el pulque. Viene también "tinacal" de un vocablo náhuatl "que es tina" que significa recipiente y "cali" que significa casa, entonces se traduce como la casa de las tinas. Estas tinas eran de cuero, de piel de vaca o de madera, actualmente son de plástico. Si quieren avanzamos...

## CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA ENFRENTA DE SALA

JC: aquí tenemos una habitación, no podemos entrar por cuestiones de conservación, esperamos a nuestro compañero nada más, para que nos ayude con la visita de

JC: les presento al compañero del INAH

A: Hola soy Arturo, bienvenidos aquí al Museo Eusebio Dávalos, Zona Arqueológica de Santa Cecilia, acá donde están ustedes, estamos en una parte donde era la construcción de aquellos años. Aquí trabajaban el pulque y cosecha de temporada, tenemos aquí una sala con sus muebles de la época, estilos afrancesados del porfiriato, tenemos cuadros antiguos de personas de aquellos años. Tenemos dos cuadros a su mano izquierda. Pasamos la otra habitación.

IP: ¿no podemos pasar?

JC: No podemos pasar, está bloqueado

JV: como con rejas ¿no?

## CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA

## PORFIRIANA ENFRENTA DE LA COCINA

A: acá ya estamos lo que viene siendo el comedor, tenemos sillas, tenemos diferentes... tenemos ahí unos cuadros, bueno se los voy a describir, ahí está el cuadro de las últimas dueñas que estuvieron aquí. Al centro de la pared de mano izquierda hay un cuadro donde vienen las últimas dueñas que les apodaban las “catarinitas”, hay cazos, platos. Esta gente era de dinero, parece que no pero el pulque sí dejaba un billete. (RISAS) ahora pasamos a la siguiente sala.

Bueno, acá estamos en la siguiente sala es una cocina de aquella época, una cocina muy bonita, en forma de herradura. Tiene sus cazuelas, su metate, su molcajete, planchas antiguas con las que antes se planchaba.

JV: las de carbón...

A: sí, como las de sus abuelitas.

GR: ¿hay unas cazuelas colgadas en la pared?

A: También, tenemos cazuelas de diferentes tamaños, tenemos a la izquierda al santo de las cocinas,

LA: órale ¿cuál es ese santo?

A: no me acuerdo quién es ese santo.

GR: ¿a poco las cocinas también tienen santo?

A: sí, san Pascual Bailón.

LA: ah, el de las cosas perdidas

A: pero también de las cocinas, las abuelitas cuando vienen aquí se ponen contentas porque se acuerdan de cómo estaba en su pueblo.

LA: ¡ay qué hermoso!

## CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA PORFIRIANA, ENFRENTA DE LA SALA DE PULQUERÍA

A: estamos en la representación de un tinacal, tenemos las barricas, las jícaras, los vasos, la herramienta que se necesitaba para capar el maguey, hacerle una cazuelita y sacarle el aguamiel, o sea antes de ser pulque es aguamiel, lo sacan con el acocote, ¿qué es el acocote? Un como tubo largo, chupaban el pulque, lo echaban en una cubeta y se traía al tinacal ya fuera en una barrica o en piel de vaca, ahí lo dejan reposar para que se hiciera pulque. Nada más que este imagínense como si fuera pulcata, entonces por eso les decía

que los abuelitos se ponen contentos aquí.

JC: La diosa del maguey es Mayahuel y había una relación con el conejo o el tochtli y se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído un momento por los dioses. Los conejos eran considerados dioses, eran los "centzontotchtin" los innumerables dioses conejo o los cuatrocientos conejos, entonces cuando tú te embriagabas los conejos tomaban posesión de tu cuerpo y esa era la relación que tenían con la embriaguez.

LA: era un momento de iluminación

JC: Exacto, eran momentos de iluminación y la conexión entre lo humano y lo divino.

CONTEXTO: PASILLOS DE LA CASA  
PORFIRIANA JARDÍN FRONTAL

SE DISPERSAN Y LA ATENCIÓN SE VA A LOS JARDINES

LA: oigan, disculpen y ¿cómo se llama esta flor?

se camina, se va preguntando sobre las plantas que van pasando, murmullos, risas. Cecilia les va explicando sobre las flores, floripondios y los describe ((incomp.)) "grandes" "ah, hay de colores" "nos pueden regalar unas flores"

CONTEXTO: TZOMPANTLI

GR: "aquí está empiedrado"

A: de este lado, aquí tenemos una piedra bautismal. Para que ustedes toquen, la parte de arriba van a tener la flor de lis, la parte de abajo, son figuras prehispánicas, este también se utilizaba para hacer sacrificios, pero llegó la religión y lo hicieron pila bautismal. Entonces toquen para que...

GR: qué será esto, qué figuras son estas?

A: eso que está tocando es la flor de lis

A: ya ven que algunos estaban tocando los cráneos, son Tzompantlis, bueno la representación de un Tzompantli, originalmente el tzompantli era con cabezas de verdad, eran gente que atraían en combate, era con cráneos humanos de verdad, era con gente que atrapaban en combate, les mochaban la cabeza y acá lo empalaban...

JC: Tzompantli también viene de un vocablo náhuatl que es Tzontli que es cráneo y antli

que es hilera, entonces se podría traducir como hilera de cráneos, entonces decía Bernal Díaz del Castillo en unas narraciones que era este fraile que vino de España, decía que la exhibición de los cráneos era muy importante para asustar a los enemigos cuando se dieron estas batallas con los españoles decía Bernal que se colocaban los cráneos de los españoles junto con los cráneos de sus caballos, se colocaban también en las fronteras de los territorios y esto se parece mucho algo que hacen en la mixteca que son las mojoneras que hacen un bulto de cabezas que se colocan en los límites y asustar a los intrusos y no se metieran a los terrenos. Bien o eran cráneos de batallas y cráneos para sacrificios a los dioses.

CONTEXTO: SE CAMINA HACIA LA PARTE TRASERA DE LA CASA, POR LOS JARDINES.

JC: era zona chichimeca, ¿no Arturo?

A: sí, exacto, Chichimeca-Tolteca. Los chichimecas son del Norte del país, no sabes con exactitud de qué parte, algunos nos comentan que de San Luis Potosí o Zacatecas, pero dominaban la parte norte de la república, ahí estaban. Eran trece grupos, uno de esos grupos lo traía Xólotl, se encamina para acá Xólotl y en su andar se encuentra a los toltecas, del estado de Hidalgo. Algunos arqueólogos nos comentan que la grandeza de los Toltecas ya estaba en decadencia, entonces llegan estos amigos y se funcionan, los toltecas le meten a los chichimecas sus deidades, porque los chichimecas nada más creían en los elementos, pero los toltecas estaban más estructuralizados y ellos ya tenían sus deidades... Llegan y se establecen por un tiempo en los cerros que tenemos aquí que es el del Tenayo, Coatepec, la presa y algunos de Ecatepec. Lo sabemos porque ahí habían vestigios en las cuevas, ya el instituto sacó lo más que pudo, se taparon. Hasta tiempo después bajan a lo que es Tenayuca fundan todo, porque es el centro Tenayuca de esta cultura, ya Santa Cecilia es un barrio más que le rinde tributo y la pirámide de Tenayuca no está tan lejos de aquí, llegamos caminando sin problemas... pero vénganse vamos a la pirámide.

RO: eran los perros chichimecas

JC: Sí, linaje de perro, justamente por su deidad Xólotl, que era el dios del ocaso. Han escuchado sobre los xoloetcuicles?, (afirman que sí) en el Mictlán eran los primeros que recibían a los humanos y ellos decidían si podían seguir por el Mictlán, porque la vida y la muerte esta dualidad en esa época era importante. Ellos vivían para los dioses y al morir era el seguimeinto de la vida, no se acababa.

CONTEXTO: SE CAMINA POR LOS JARDINES HASTA ESTAR FRENTE A LAS PIRÁMIDES

Se platica sobre los árboles, “hay zapotes” “árboles de pirul y árboles de durazno” ((incomp.)) se camina, se ubica un hormiguero y se habla sobre él

Ro: Cambia la temperatura, ¿verdad?

JC: Ahora nos encontramos en la parte inferior de Huitzilopochtli, si nos colocamos de frente, la pirámide de la derecha está dedicada a Huizilopochtli y la de la izquierda, del lado norte, tenemos la de Tláloc. Siempre las pirámides van a dar hacia el poniente porque es el rumbo de los muertos, el ocaso, el camino de los muertos cuando se está metiendo el sol.

A: Aquí también se hacían sacrificios, a Tláloc y a Huiztilopochtli. Tenían diferentes personas que sacrificar a Tláloc hasta niños le sacrificaban y a Huitzilopochtli el dios del sol y de la guerra eran gente que atrapaban en combate y la sacrificaban. Acá por el esternón es como les cortaban y les sacaban el corazón.

GR: El libro del “Azteca” que leí está muy bueno ese libro, narraban así clarito cómo les sacaban el corazón y lo embarraban en las piedras.

JC: Exacto. La sangre tiene un olor, había muchos olores más, se usaba mucho el copal se usaba el yahutli que es el pericón, esta conexión entre las divinidades y lo humano se daba con el humo. Entonces el copal se ofrecía en los puntos cardinales y este copal, su humo se colocaba en un sahumerio que es una vasija con tres patas

RO: ¿Cómo un molcajete?

JC: ándale, como un molcajete pero mucho más liviano, y se decía que el humo ahuyentaba a las nubes con frío o heladas para que las cosechas fueran muchísimo mejores y sobre el yahutli o pericón que actualmente se utiliza para quemarlo. Si queman una hoja de laurel, el olor del pericón va a oler muy similar a es olor fétido, fuerte (gestos) se agarraba un puño de pericon que es esta flor familia de la flor de los muertos el Cempacúchitl, entonces se agarraban dos racimos y se amarraban en fforma de cruz y se colocaban en los límites de los sembradíos en los cuatro puntos y este olor al quemarse espantaba al diablo para que la cosecha no tuviera maldad.

CONTEXTO: SE MUESTRA EL MAPA ANTES DE SUBIR LA PIRÁMIDE.

JC: Tláloc tenía unos ayudantes que se llamaban los tlaloques que le ayudaban a expandir el agua, ellos llevaban un recipiente y rompían estos recipientes con un mazo y se decía que el ruido, que surgía por ese golpe eran (interrupción, al mismo tiempo de voz no ubicada) eran los truenos (risas)

(a lo lejos) Se menciona que el chac mool que se encuentra arriba en las pirámides no es original, que en el museo iremos a verlo, se habla sobre las ofrendas de cacao y copal en

ese chac mool a lo lejos (Partes incomprensibles)

JC y MN “charla sobre el mapa antes de subir (00:29:50-00:32:12)

JC: ¿Quieres checar el mapa?

MN: Sí, ¿estamos colocados de frente?

JC: (JC guía la mano de M sobre el plano) Esta es la pirámide de Huizilopochtli

MN: ¿Es la que estamos viendo ahorita?

JC: Sí, justo estamos enfrente, ahorita vamos a subir por estos escalones que son 24

MN: ah, y esta es la parte de arriba

JC: Sí, esta es la parte de arriba y aquí, no lo puse pero hay un Chac mool

MN: ah, ya entendí, este es el que vamos a ir a ver ahora

JC: Y del lado izquierdo tenemos la pirámide de Tláloc.

JC: (a todos) Esta pirámide es la que les comenté al inicio que se reconstruyó en los 60's ya que este espacio estaba dentro de los terrenos de hacendados. Las señoras que nos mencionaron "las catarinitas" hijas de Casimiro García quien por desconocimiento escava la parte superior de la pirámide buscando algún tipo de tesoro, se cae la pirámide. En 1922 se recupera con Manuel Gamio que es uno de los referentes de la arqueología mexicana moderna era director de antropología le quitan este espacio a Casimiro García. Posteriormente, ya hasta 1966 el Dr. Eusebio Dávalos Hurtado junto con este Eduardo Pareyón rehacen este espacio, la pirámide. Ellos tenían un plan de reactivar toda la zona, porque era una zona prehispánica muy importante. Teníamos a Tenayuca, a unos 10 minutos, el acueducto de Guadalupe y el templo franciscano, también muy cerca. Entonces querían hacer un circuito turístico pero bueno por cuestiones externas no se pudo...

JC: es una pirámide de alrededor de 15 metros de altura, la parte frontal mide 27 metros y de fondo 17 metros, tiene 24 escalones.

L: Ah, es chiquita entonces

comentarios generales, risas, comienzan a subir. Contaron los escalones y se comentan este detalle entre ellos. Se hace las descripción de la parte superior sobre el chac mool. Se comienzan a tomar fotos con el chac mool

**Anexo 5: Clasificación de momentos clave de videos para el análisis etnográfico**

Localidad: Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México
--

<b>Nombre del Investigador / Facilitadores</b>	
<b>Tipo</b>	<b>Nombre</b>
Museógrafa	Ana Martha Sánchez
Antropóloga Social	Cecilia Rojas
Antropólogo Social	Juan Carlos Montes

<b>Guías de visita</b>	
<b>Nombre</b>	<b>Dignidad</b>
Arturo INAH	Encargado de la zona arqueológica
INAH	Encargado de la zona arqueológica
Juan Carlos Montes	Antropólogo

<b>Testimoniante/visitante a la zona del sábado 12 de octubre de 2019</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Discapacidad</b>	<b>Edad</b>	<b>Abreviatura abr.</b>
1	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Discapacidad Visual Adquirida	25	DA
2	Carmina Barrera	Baja visión Adquirida	29	CB
3	Janet García Jiménez	Discapacidad visual adquirida	33	JG
4	Georgina García Jiménez	Madre de Janet (sindiscapacidad)	45	GG
5	Marco Antonio García Ontiveros	Padre de Janet (sin discapacidad)	46	MA
6	Perla Marlene Castro	Discapacidad visual adquirida	38	PM
10	Blanca Lisbet Tapia González	Discapacidad visual adquirida	37	BL
11	Dolores Tovar Mendoza	Discapacidad visual adquirida	40	DT
12	Javier del Espíritu Santo Curiel	Discapacidad visual adquirida	45	JE



<b>Testimoniante/visitante a la zona sábado 19 de octubre de 2019</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Discapacidad</b>	<b>Edad</b>	<b>Abreviatura abr.</b>
1	Romi Olán	Discapacidad Visual Adquirida	53	RO
2	Gabriela Rubio	Discapacidad Visual Congénita	42	GR
3	Marisela Nava	Discapacidad Visual Congénita	48	MN
4	Josue de Paz	Sin discapacidad	13	JP
5	Ilse Guadalupe Pérez	Baja visión Adquirida	29	IP
6	David Hinojosa Damian	Discapacidad visual adquirida	38	DH
10	Lucero Ávalos	Discapacidad Visual Congénita	23	LÁ
11	Jorge Molina Villegas	Discapacidad Visual Adquirida	40	JV
12	Gustavo Vélez Martínez	Sin Discapacidad	45	GV

#### **Contexto general de ambos días (12 y 19 de octubre de 2019)**

El punto de reunión para llegar todos juntos a la zona arqueológica fue el metrobús Tenayuca, justo afuera de los torniquetes. Al estar todos reunidos, nos dirigimos a la zona arqueológica en 3 taxis, ya que existe un sitio de este transporte a un costado del metrobús. El costo por unidad de transporte es de 60 pesos. Posteriormente, después de unos diez minutos los taxis nos dejan enfrente de la iglesia de Santa Cecilia. Ahí nos volvemos a reunir todos para dar inicio al recorrido.

La visita guiada formalmente da inicio al costado norte del templo de Santa Cecilia donde se mostró la primera cartografía táctil, los visitantes exploraron y utilizaron la cartografía satisfactoriamente; ubicaron dónde nos encontrábamos antes de dar inicio al recorrido al interior del museo de sitio y se dieron una idea general del espacio (se demostrará posteriormente).

Los encargados de la zona arqueológica, me solicitan los documentos de entrada donde se expresa que los visitantes con discapacidad se encuentran exentos del pago de acceso así como dónde se acuerda que también nos encontramos exentos de hacer alzado de material videográfico y de audio.

La visita fue guiada tanto por los encargados de la zona arqueológica, como por Juan Carlos Montes.

Posteriormente entramos a la casa porfiriana dejando al final por cuestiones del recorrido ya planeado, al museo Eusebio Dávalos Hurtado, después del recorrido a la casa porfiriana, se hizo el recorrido por el jardín, se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas, se mostró la segunda cartografía dando medidas de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) 10 de los 12 visitantes decidimos subir. Arriba del basamento piramidal se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales. Al bajar nuevamente se realizó una encuesta a cada uno de los visitantes. Al finalizar se dio un recorrido por los jardines donde se habló mucho sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y al último entramos al museo de sitio donde se tocaron las piezas arqueológicas. Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3:40 de la tarde. El personal del museo les dio a los visitantes, frutas como obsequio tanto guayabas como tejocotes, y se hizo socialización de todos juntos en el jardín frontal de la casa porfiriana. Al salir del museo todos pedimos unidades de transporte con la aplicación UBER, todos a diferentes puntos, mientras que algunos fuimos de regreso a la estación Tenayuca del metrobús, esto porque muchos iban a la escuela nacional para ciegos "Ignacio Trigueros" ya que dicha escuela tiene internado y algunos debían regresar.

## EJES DE ANÁLISIS

**Sobre cartografía táctil**

**Sobre elementos museográficos y recorrido**

**Sobre sentido y percepción**

**Sobre inmersión, relato, descripción verbal**

**Sobre cartografía táctil en material de video**

**12 de octubre**

**Clip de video y descripción de momentos clave**

**FOTO**

**Video GOPR4478.MP4**

-Se da inicio el recorrido mientras se platica sobre el significado de Acatitlán, es en este momento donde se les presenta la

cartografía táctil, los visitantes comienzan a explorar de manera táctil el plano. Georgina García quien es normovisual, le apoya a Javier del Espíritu Santo que tiene discapacidad visual adquirida, colocando sus dedos en el mapa, en dónde nos encontrábamos en ese momento. Georgina quien es normovisual, le apoya posicionando los dedos de Javier en el punto donde nos había dejado el taxi a todos minutos antes. Inmediatamente, Javier, se ubica y comienza a explorar de manera táctil y fluida, haciendo el recorrido con sus dedos justo partiendo por donde habíamos caminado y deteniéndose en el punto donde nos encontrábamos en ese mismo instante. Dolores Tovar, visitante con discapacidad visual adquirida, igualmente comienza a explorar deteniéndose más en la lectura del braille.

**Video GOPR4487.MP4**

-En este video se comienza a separar el grupo, se mantenían en parejas. Marlene al acercarse a la pirámide apunta el celular de manera instintiva hacia la pirámide mientras se mantiene grabando. (esto puede indicar el cambio de estar transitando al jardín hacia la planicie donde se encuentra la pirámide debido a los cambios de sonido o de ambiente. Todo el grupo se concentra enfrente de la pirámide. JC: "hice un mapa más puntual de las pirámides. Estamos enfrente de las pirámides. Se mencionan algunas características de la pirámides."Están dirigidos a Tláloc y a Huiztiliopochtli. Del lado sur. Está la piramide de Huitzilopochtli (ana menciona "el que está a la derecha") y del lado norte tenemos a Tláloc (ana: "del lado izquierdo). Se muestra el mapa de las pirámides.

Primero se le muestra el mapa a Janet quién desliza sus manos justo por dónde

nos encontramos, explorando el mapa desde la parte inferior, justo donde nos encontramos. La madre de Janet le sostiene el mapa mientras Janet se enfoca en leer el braille del mapa.

**Video GOPR4488.MP4**

Mientras todos se mantienen escuchando la narración que en ese momento JC está contando sobre la pirámide y la zona, Dolores se encuentra explorando el mapa, comienza de otra manera. No desde el punto en el que nos encontramos como lo hace Janet en momentos anteriores, Dolores comienza de la parte superior izquierda, leyendo el braille, hacia la derecha y hacia abajo, mientras tanto en la narración, JC da las medidas de las bases y la ubicación hacia el poniente de donde se dirige la pirámide donde se oculta el sol. Dolores se mantiene explorando ya el relieve de la pirámide de Huiztilopochtli, deteniéndose en el braille. Al terminar el mapa, se lo da a Ana y le dice “está bonito” Marlene pide el mapa para conocerlo: mientras Marlene explora el mapa JC da nuevamente las medidas del basamento “la parte baja de la pirámide, la frontal mide alrededor de 27 metros mientras que de costados, de fondo alrededor de 17 metros” mientras se dice esto Marlene sigue el relieve justo en donde se le está mencionando las medidas. en este caso no le pone atención al braille SE TOMARON DOS FOTO




**Video GOPR4496.MP4**

En este video se comienza a subir la pirámide, al encontrarnos arriba. El compañero del INAH se encuentra narrando. Arriba ya todos, existen ya diversos intereses, algunos se enfocan en la escultura de chac mool, otros, muchos de los visitantes, suben con poco apoyo de sus

<p>acompañantes mientras que Marlene requiere apoyo para subir. (este elemento puede indicar que el adquirir ceguera hace tres años atrás requiere aún de asistencia. Algunos otros decidieron quedarse abajo tal es el caso de Carmina, la Georgina García madre de Janet. Arriba estamos Los compañeros del INAH. Padre de Janet, Daniel Alfredo (quien llegó sólo a la zona arqueológica debido a que no llegó al punto de reunión que fue en el Metrobus Tenayuca.</p>	
<p><b>Video GOPR4509.MP4</b></p> <p>Se inicia el descenso de la pirámide, es posible ver que algunos de los visitantes con ceguera bajan sin apoyo y de manera autónomo mientras que algunos, por un conocimiento anterior de haber subido, requieren mucho menos apoyo en el descenso. Esto es por el conocimiento previo. Hay foto del descensos</p>	
<p><b>Video GOPR4511.MP4</b></p> <p>Marlene y JC se encuentran hablando sobre el mapa táctil. Marlene explora el mapa y se comienza una charla. JC le explica el material y cómo se realizó este mapa táctil.</p> <p>AM le pregunta a Marlene si cree ella que requiera algunos elementos extras para cuestiones de ubicación. Menciona que está bien, y como es táctil uno va siguiendo la ruta. Ella no tomó muy en cuenta braille dijo “no todos los ciegos saben braille, entonces es bueno ustedes hacerle la aclaración de “iniciamos en este punto, entramos por la avenida, entramos hacia la derecha, empezamos con la iglesia y así, es estarles diciendo.”</p>	
<p><b>Video GOPR4512.MP4</b></p>	

<p>Se ve a Daniel explorando la cartografía táctil, ya que por el momento en que llegó no lo había explorado.</p> <p>Marlene habla sobre a practicidad de que se colocara a modo de maqueta, es decir hacer alzados de los puntos clave. Sobre el camino se entiende muy bien. Entre más grande es más fácil, pero el tamaño está bien. Am le comentó que si cada uno tuviera un mapa para irse ubicando fuera práctico. Marlene menciona que con que exista una de estas en puntos estratégicos es más que suficiente debido a que podría ser un estorbo si se lleva cada uno su mapa durante el recorrido. Menciona que es necesario que una persona con discapacidad llegue y no requiera un guía. Este punto es relevante sobre la necesidad de autonomía de la visita.</p>	
<p><b>19 de octubre</b></p>	
<p><b>Video GOPR4548.MP4</b></p> <p>Todo el grupo explora, por turnos, el mapa táctil</p>	
<p><b>Video GOPR4561.MP4</b></p> <p>Se muestra el segundo mapa táctil que es específicamente de las pirámides, JC comenta nuevamente cómo están posicionadas mientras ellos exploran el mapa táctil. Es posible notar que hacen mayor énfasis primero en el braille y después exploran lo que se encuentra alrededor del texto en braille. El mapa es explorado por turnos por cada unos del los visitantes.</p> <p>Algunos lo exploran de manera individual y otros como por ejemplo Gabriela, me pregunta dónde estamos ubicados para comenzar a explorar el mapa, lo que indica que va de lo particular a lo general. Mientras que otros requieren de explorar</p>	

<p>todo el mapa para después comentar dónde estamos ubicados. JC le da el recorrido táctil a Gabriela, la explicación de qué es cada uno de los elementos, ella da un recorrido táctil antes de dar inicio a asenso a la pirámide. Posteriormente Gabriela apoya a Marisela indicándole el recorrido que se hará antes del asenso, justo siguiendo lo que anteriormente se le explicó sobre el recorrido, menciona los escalones que se subirán y cual es cada una de las pirámides, igualmente coloca los dedos de Marisela justo donde se encuentra el chac mool. Ambas visitantes tienen ceguera congénita. Es importante que el mapa esté posicionado justo como están las pirámides, Gabriela comenta “sí, está muy bien, solo falta el Chac mool del que nos hablará arriba y todo esto vacío” al terminar de explorar Gabriela dice “entonces así, sí le entendí” Marisela le comenta a Ana: “sí, está muy bien diseñado, sí se entiende sólo poniendo la mano, sólo indicarnos dónde estamos y poner la mano y luego ya dirigirnos para entender mejor”. Esto indica que es posible que exista un apoyo sólo para dar idea abstracta del espacio para lograr ya que ellos se desplacen autónomamente</p>	
<p><b>Video GOPR4562.MP4</b></p> <p>Nuevamente Gabriela apoya a una de sus compañeras, ahora a Romi Olán, siguiendo la misma ruta que jc le explicó a ella menciona “acá debería de estar el chac mool, él no lo puso, pero ahí se encuentra y ahorita nos lo va a mostrar, ahorita lo vamos a ver, creo”</p>	
<p><b>Video GOPR4563.MP4</b></p> <p>Todos están subiendo la escalinata sin apoyo de alguien</p>	

<p><b>Video GOPR4564.MP4</b></p> <p>Se le puso mucha atención al chac mool en este clip de video, se muestra a romi, marisela y Gabriela explorándolo de manera táctil</p>	

<b>Sobre elementos museográficos y recorrido en material de video</b>	
<b>12 de octubre</b>	
<b>Clip de video y descripción de momentos clave</b>	<b>Comentarios para análisis</b>
<p><b>Video GOPR4479.MP4</b></p> <p>Comenzamos a avanzar CB, JG, AM, GG, PM DT, se agrega al equipo MA y JE caminando por detrás de la iglesia dirigiéndonos a la entrada principal del museo. Las personas con discapacidad visual, en este momento se apoyan de las personas normovisuales ya sea colocando sus manos en su hombro o tomándose de su brazo. Esto muestra aún la necesidad de apoyo. Marlene pregunta a todo el</p>	



<p>grupo “pudieron tocar todos el mapa?” contestan afirmativamente JC¿pregunta, “se entendió bien el mapa? De nuevo todos dan una respuesta afirmativa.</p>	
<p><b>Video GOPR4482.MP4</b></p> <p>Avanzamos hacia el cuarto del pulque y se comienza a hablar sobre que es una zona pulquera sin embargo se deja de trabajar. Nuevamente Arturo comienza a describirles los objetos que se encuentran en el cuarto. Marlene pregunta “esas piezas que nos dicen que están podemos tocarlas?. Menciona MA, padre de Janet que “no, porque están cerradas con candado” Marlene se mantiene grabando con su celular</p>	
<p><b>Video GOPR4507.MP4</b></p> <p>Misma lógica de narración y escucha pero en distintos grupos, la plática se descentraliza y comienzan a platicar, algunos a nivel contemplativo, sea del paisaje o sea de la propia narración</p>	
<b>19 de octubre</b>	
<p><b>Video GOPR4555.MP4</b></p> <p>Nos encontramos ya en la parte del jardín zona trasera de la hacienda en fila india todos. Pregunta Ilse si nosotros estamos grabando, AM contesta afirmativamente e Ilse y lucero sacan sus celulares para comenzar a grabar, este es un elemento que indica la necesidad de registro de la visita.</p>	
<p><b>Video GOPR4557.MP4</b></p> <p>Todos se encuentran en el jardín escuchando a Arturo. Esta zona es un punto importante debido a que puede ser zona de socialización y de descanso, previo a recorrido del jardín y de la pirámide</p>	

**Video GOPR4569.MP4**

El grupo se encuentra adentro del museo de sitio. Todos se encuentran tocando las piezas. Lucero toca el conejo, JC hizo referencia a los 400 conejos en la sala dedicada al pulque dentro de la hacienda, Lucero pidió que si le podía leer la cédula mientras ella exploraba la pieza del conejo (hay foto). JC, lee la cédula, la cual no agregó ninguna información extra. Se percibe todo el grupo recorriendo individualmente dependiendo de los intereses de cada uno, no es necesario apoyo más que indicar lo que ellos están tocando, como por ejemplo una víbora, ellos exploran de manera individual. (Foto)

Por ejemplo a Romi, sólo se le menciono que lo que tocaba era un jaguar y ella comenzó a nombrar las partes del rostro del jaguar, sin haberle comentado que era sólo el rostro y no el cuerpo completo (foto)

<b>Sobre sentido y percepción en material de video</b>	
<b>12 de octubre</b>	
<b>Clip de video y descripción de momentos clave</b>	<b>Comentarios para análisis</b>
<p><b>Video GOPR4479.MP4</b></p> <p>El papá de JG, dirige la mano de sus hija hacia la pared de la entrada del museo para que toque el material del que está hecho la construcción. Comienzan a mencionar que el ruido ha desaparecido y los sonidos son más naturales. Comienzan a ingresar a la hacienda.</p>	
<p><b>Video GOPR4489.MP4</b></p> <p>Se comienza este clip mencionando lo que es un tlaloque. Los visitantes se mantienen alrededor escuchando la narración. Algunos tomando fotografías a la pirámide (este es un rasgo importante porque ya se encuentran ubicados espacialmente (Hay foto de esto con Javier tomando fotos a la pirámide)</p> <p>Aquí se comienza la narración del huautli o el pericón, el tema de flores que se daban en el espacio. Marlene menciona “son como amarillitas” esto hizo la detonación de la memoria visual sobre la flor</p>	
<p><b>Video GOPR4497. MP4</b></p> <p>En este clip se mantiene la misma lógica. El compañero del inah platicando sobre mucho de lo que se había ya relatado. Todos alrededor de él escuchando mientras que Javier del</p>	

<p>Espíritu Santo se mantiene con Arturo del inah hablando sobre ya intereses más puntuales, específicamente rasgos sobre el terreno, el paisaje. Acá es notoria una contemplación al paisaje desde la no visualidad</p>	
<p><b>Video GOPR4504.MP4</b></p> <p>Marlene se encuentra narrando, mientras graba en su celular un poco de contexto de lo que se ha platicado. El interés sobre y ala narración se ha perdido un poco ya que es repetitivo, lo que ya se había dicho en el trayecto se repitió ya que el compañero del inah no había estado en dicho recorrido.</p>	
<p><b>Video GOPR4506.MP4</b></p> <p>Marlene se interesa por el chac mool, se le describe como era el chac mool ya que no tiene cabeza. Lo que implica que existe un trabajo imaginativo sobre lo que no hay mientras se reconstruye mentalmente; ambos personas JC y Marlene se encuentran hablando ambos sobre lo que no existe pero trasladándolo a una reconstrucción mental. La narración y la ausencia de vista se colocan a un mismo nivel. Son espacios en donde ambos estamos hablando de cosas que no vemos ya, pero existe una recostrucción mental sobre lo que hubo (Hay foto de este clip). Inmediatamente sin explorarlo mucho, da información sobre la vasija que se encuentra entre sus rodillas, elemento que no se había explicado, sólo se dio la ubicación de la cara , la posición y las rodillas. Por lo que ella aumenta elementos que no fueron explicados. Ella menciona también “la cabeza debería estar aquí” un elemento imaginativo ya que no toca absolutamente nada, hace un gesto</p>	

donde supone, acertadamente se encontraba la cabeza.

**Video GOPR4514.MP4**

Se hacen pausas en el jardín. El compañero del inah platica sobre lo que se siembra en ese jardín (HAY FOTO DE ESTO) corta un pedazo de la planta y la pasan entre ellos para explorarla. Marlene platica sobre el color. Sabores algunas plantas mencionan, son para la diabetes, para el hígado. Una de las flores que se encuentran en el jardín y que se le puso énfasis fue el floripondio por cualidades.

19 de octubre

**GOPR4553.MP4**

En la parte del Tzompantli, Arturo describe la pileta de sacrificios, mientras exploran todos con sus manos la pileta. Marisela Nava, al explorar táctilmente la pileta le menciona a Romi Olán “pero mira tiene figuras en la parte de abajo” Romi pregunta “¿qué figuras son éstas?” JC le responde, justo ahora estás tocando la flor de loto. SE TOMARON DOS FOTOS



**Video GOPR4554.MP4**

Se encuentran todos explorando el tzompantli, mientras se narran aspectos relacionados con este elemento, SE

<p>TOMÓ FOTO</p>	
<p><b>Video GOPR4558.MP4</b></p> <p>Se comienza el recorrido por el jardín, hay un silencio de todos los visitantes, la contemplación del sonido se hace presente. se escuchan muchos silbidos de pájaros, el ambiente cambia mucho en relación al interior de la hacienda. Aquí un punto relevante sobre la inmersión, no es necesario colocar elementos o ambientaciones extras, sin embargo es importante detonar sonidos u olores de los elementos a los que se hace referencia en las narraciones (chechar cómo lo trabaja el museo amparo) el silencio que se percibe en el grupo, hace pensar que existe un disfrute del ambiente como es, sin necesidad de integrar elementos tecnológicos extras. En algunos momentos Arturo interviene explicando sobre las plantas que existen a los alrededores del jardín. (Hay foto de este recorrido)</p>	
<p><b>Video GOPR4559.MP4</b></p> <p>Nos encontramos ya enfrente de la pirámide, se dan datos en relación a la posición. JC interviene “si nos</p>	

<p>posicionamos de frente, la pirámide de la derecha esta dedicada a Huitzilopochtli y la de la izquierda del lado norte, a tlaloc. Siempre las pirámides dan al poniente” Arturo interviene y prosigue con la explicación.” La posición cuando se les comenta que se pongan de frente, muchos reaccionan y voltean hacia la pirámide, esto indica también que se ubican espacialmente sin necesidad de algún apoyo.</p>	
--	--

<b>Sobre inmersión, relato, descripción verbal, en material de video</b>	
<b>12 de octubre</b>	
<b>Clip de video y descripción de momentos clave</b>	<b>Comentarios para análisis</b>
<p><b>Video GOPR4478.MP4</b></p> <p>Carmen barrera interviene en la explicación del vocablo de Acatitlán, y el contexto, mencionando que se dice “que todo lo que se siembre en esta zona, se da”.</p> <p>Mientras tanto continúa Carmina Barrera platicando sobre la fertilidad de la tierra de la zona, Marlene, Janet, Georgina Dolores y Javier se mantienen escuchando y explorando todo el plano.</p>	
<p><b>Video GOPR4480.MP4</b></p> <p>Nos encontramos ya adentro de la hacienda y Arturo, trabajador del INAH, nos da la bienvenida y menciona el contexto del asentamiento el cual es chichimeca. Todos se encuentra escuchándolo, comienza a hacer una descripción del cuarto primero que es la sala, menciona: “Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban “las catarinitas”: hay una que</p>	

<p>está de Rosita, era la mayor, Catalina, una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde está la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al Museo de sitio), ahí eran las recámaras.</p>	
<p><b>Video GOPR4481.MP4</b></p> <p>Arturo del INAH, comienza a describir cómo está distribuida la habitación mencionando sobre la existencia de unas tablas al interior que es el llamado garabato. Cabe destacar que no existe la posibilidad de acceder a estos espacios ya que se encuentra enrejados y con candado, el público sólo puede conocer estos espacios viendo desde afuera. PM pregunta sobre la forma del garabato, y MA contesta describiendo de esta forma: “es una tabla ancha como, todos comienzan a dar elementos para poderles describir a las personas con discapacidad visual de manera más detallada posible. Marlene pregunta sobre la ubicación exacta de esa tabla (garabato) y se acerca a la reja con su celular para comenzar a grabar lo que se le está describiendo. En este momento Carmina dirige la mano de Marlene que tiene el celular para que lo grabe. Janet se acerca a una de las piezas arqueológicas para explorarla de manera táctil mientras que su padre le lee la información de la cédula (SE TOMÓ FOTO)</p>	



**Video GOPR4483.MP4**

Contexto: en parte de la sala del pulque: Es en ésta parte donde mayor tiempo se estuvo, ya que los datos se tornaron una plática entre todos, risas y la referencia a las bebidas alcohólicas fueron detonantes importantes. MA habla sobre la relación del pulque, el aguamiel con la maternidad. Arturo habla y describe los tarros y los distintos nombres que se le dan. Sobre el vaso “tornillo” menciona que es justo por la forma de tornillo haciendo gestos con sus manos. Se tomo foto.

**Video GOPR4484.MP4**

Se avanza hacia el tzompantli, en este momento los visitantes se comienzan a interesar por varios elementos que se encuentran en esta zona mientras escuchan. Carmina, baja visión, lee el cedulario, mientras otros escuchan y algunos exploran las piezas arqueológicas con las manos. Mientras Arturo y JC se enfocan en explicar lo que es un tzompantli. Es posible notar que en este momento ya no se toman ni de los brazos ni de los hombros, se logra percibir intereses distintos sobre objetos que se encuentran en esta parte y es ese interés que logra también una autonomía. Mientras se dan la información sobre los objetos, misma que no tiene cualidad de descripción verbal de la pieza sino que es información abstracta del objeto, las personas exploran la pieza

mientras escuchan la información, este elemento tiene rasgos de que la descripción verbal puede ser suplida por información relevante sobre la pieza mientras ellos incorporan otro tipo de información que los hace conocer con mayor puntualidad y ahondar en el propio objeto. En este caso el objeto es la pileta de sacrificios y los tzompantlis. Es aquí también donde la libertad que da el espacio mismo se hace notorio, al no estar censurado para el público permite esa relación entre objeto, información verbal y abstracta así como información táctil e imaginativa. SE TOMÓ FOTO

Video GOPR4486.MP4

Se comienza el recorrido por el jardín que se encuentra a los alrededores de la pirámide. El recorrido es en fila india. Se escucha en el video a AM haciendo la descripción de lo que hay en el jardín, “en este lugar hay muchas flores. Se rompe la fila india y se camina en parejas. Este recorrido de parejas permite una socialización, si bien es posible también que las personas normovisuales pongan más atención en el detalle por la necesidad de describir, existe un binarismo que es necesario en algunos puntos, específicamente al entrar a espacios de distintas características. MA, padre de Janet, muestra las piedras para que se toquen que se encuentran como pequeñas separaciones del jardín y el camino. JC comienza a hablar sobre los antecedentes de los chichimecas se hace la lectura de Gonzalo de casas mientras se escucha este relato, Marlene se encuentra grabando. Se avanza hacia las pirámides. El transitar es con un tiempo constante y permanente aunque es posible notar la diferencia de quienes obtuvieron la discapacidad a temprana edad con los de

<p>adquisición tardía. Es mucho más fluido el transitar en quienes han tenido más tiempo con la discapacidad.</p>	
<p><b>Video GOPR4490.MP4</b></p> <p>En este clip se habla sobre los rituales. Al parecer Janet, (suposición ya que sólo se escucha la voz, pero la dirección de la vista de JC se enfoca al lugar donde se encuentra ella.), menciona el caracol, sobre unos de los sonidos de los rituales prehispánicos. Esto indica también la importancia de integrar el sonido de los elementos a lo que se hace referencia en la narración, no sólo darle imaginativamente vida, pero esto es lo que detona al no escuchar, se hizo un enlace con lo que se conoce.</p>	
<p>19 de octubre</p>	
<p><b>Video GOPR4560.MP4</b></p> <p>Nos encontramos platicando sobre el yautli o el pericón, sus características. Para explica qué es el pericón, se hizo referencia a una planta mucho más conocida, el cepacúchitl, cuando se hace esta referencia, ellos hacen exclamación de acierto o de que se comprendió. Este rasgo es relevante ya que se hizo referencia a elementos que ellos conocen para poder dar a comprender de lo que se habla.</p>	

## Anexo 6: Encuesta de visita 12 de octubre de 2019

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Discapacidad Visual</b>	<b>Género</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibáñez Martínez	25	Discapacidad visual Adquirida	Masculino
2	CB	Carmina Barrera	29	Baja visión Adquirida	Femenino
3	JG	Janet García Jiménez	33	Discapacidad visual adquirida (baja visión)	Femenino
4	GG	Georgina García Jiménez Madre de Janet (sindiscapacidad)	45	Madre (sin discapacidad) Padre (sin discapacidad)	Femenino
5	MA	Marco Antonio García Ontiveros Padre de Janet (sin discapacidad)	46	Padre (sin discapacidad)	Masculino
6	PM	Perla Marlene Castro	38	Discapacidad visual adquirida	Femenino
7	BL	Blanca Lisbet Tapia González	37	Discapacidad visual adquirida	Femenino
8	DT	Dolores Tovar Mendoza	40	Discapacidad visual adquirida	Femenino
9	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	45	Discapacidad visual adquirida	Masculino

No desearon contestar la encuesta para ayudar a su hija, sin embargo los comentarios en relación al plano fueron que nadie había hecho una visita para su hija. El elemento plano fue muy relevante

Blanca Lisbet Tapia González se fue momentos antes

### **Variable Psicosociales**

Este tipo de variable se relacionan con el contexto de la visita. En el caso de

nuestro estudio, nos hemos limitado a una sola pregunta. Esta pregunta apunta principalmente a los hábitos de consumo cultural dentro del contexto, es decir, si es capaz de visitar el museo con su entorno cercano.

2.- Sobre la visita a las zonas arqueológicas			
¿ Cómo supiste de la existencia de esta zona arqueológica?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Por la invitación del grupo En Foro
2	CB	Carmina Barrera	Por la invitación del grupo En Foro
3	JG	Janet García Jiménez	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp
4	PM	Perla Marlene Castro	Por la invitación de Juan Carlos
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Por Marlene
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Por el grupo de whatsapp “Inclusión y equidad y turismo”

3.- Sobre las dificultades de llegar a la zona arqueológica			
Identificaste alguna dificultad que te impidiera llegar a la zona arqueológica por cuenta propia			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	El camino empedrado
2	CB	Carmina Barrera	No
3	JG	Janet García Jiménez	No
4	PM	Perla Marlene Castro	Camino empedrado
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	No

6	JE	Javier del Espiritu Santo Curiel	No

4.- Sobre la frecuencia de visita a las zonas arqueológicas			
¿Visitas habitualmente zonas arqueológicas?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	No, por falta de tiempo
2	CB	Carmina Barrera	No
3	JG	Janet García Jiménez	Sí
4	PM	Perla Marlene Castro	Sí, parte cultural
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	No, por cuestiones de accesibilidad
6	JE	Javier del Espiritu Santo Curiel	Muy poco

5.- Sobre los motivos de visitar las zona arqueológica			
¿Por qué has decidido visitar este museo?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Me llamó mucho la atención tenerlo cerca y no saber de él
2	CB	Carmina Barrera	Por cultura, y que aunque está cerca de donde vives no lo conoces
3	JG	Janet García Jiménez	Por conocer la cultura
4	PM	Perla Marlene Castro	Inclusión

5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Me invitaron
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Desconocía que existía y me intrigó, vivo cerca y no lo conozco

**Variables de interacción :** Estas variables son el resultado de la interacción de los tres agentes presentes en la visita de un museo (territorio, comunidad y visitante).

6.- Sobre la información ofrecida por el museo sin los guías			
¿ Considera suficiente la información ofrecida por el museo independientemente del guía?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Está bien explicado
2	CB	Carmina Barrera	Muy detallada
3	JG	Janet García Jiménez	Sí,
4	PM	Perla Marlene Castro	No puedes tocar, faltan cédulas en braille, guía podotáctil, sin guía no podríamos disfrutar
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Está bien explicada
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Sin guía no entiendo

7.- Sobre la necesidad del acompañamiento del guía			
¿Considera necesaria la asistencia de un guía?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Sí, por el apoyo y la información

2	CB	Carmina Barrera	Sí, por una mayor explicación
3	JG	Janet García Jiménez	Sí, para conocer mejor la historia
4	PM	Perla Marlene Castro	Sí, mientras el lugar no sea accesible
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Sí, para descripción
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Sí, por la explicación

#### 8.- Sobre las cualidades de la información-narración proporcionada por los guías

¿Te pareció adecuada la información proporcionada por el guía?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Sí, completa
2	CB	Carmina Barrera	Sí, muy bien detallada
3	JG	Janet García Jiménez	Sí, porque me compartió su conocimiento sobre el lugar
4	PM	Perla Marlene Castro	Sí
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Sí, explicó a detalle el entorno
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Sí, me ubico en el lugar

#### 9.- Sobre los temas complementarios de visita

¿Qué temas te gustaría que se agregarán a la visita?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Está completa
2	CB	Carmina Barrera	Mayor carteles



3	JG	Janet García Jiménez	---
4	PM	Perla Marlene Castro	Plantas, aromas, copal, todo lo que se habló en cuestión de sentidos
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Está muy completa la descripción
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Sobre la hacienda y el porfiriato

10.- sobre el nivel cognitivo y corporal en el recorrido

¿Ha sido sencillo el recorrido del espacio arqueológico?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Sí, por el apoyo del guía
2	CB	Carmina Barrera	Sí, fácil acceso
3	JG	Janet García Jiménez	Sí
4	PM	Perla Marlene Castro	Sí
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Sí, está accesible
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	Sí

11.-Sobre los gustos de visita

¿Qué es lo que más le gustó de la visita? ¿por qué?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	La fauna, un ambiente tranquilo
2	CB	Carmina Barrera	La historia

3	JG	Janet García Jiménez	Todo
4	PM	Perla Marlene Castro	La vegetación y subir
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	La casa, la hacienda
6	JE	Javier del Espiritu Santo Curiel	Subir a la pirámide

12.- Sobre los gustos de visita			
¿Qué es lo que menos le gustó de la visita? ¿por qué?			
	Abreviatura abr.	Nombre	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibáñez Martínez	Todo me agradó
2	CB	Carmina Barrera	El suelo un poco complicado de caminar
3	JG	Janet García Jiménez	Todo me gustó
4	PM	Perla Marlene Castro	Accesibilidad (caminos estrechos)
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	El piso
6	JE	Javier del Espiritu Santo Curiel	Todo me gustó

13.- Sobre las necesidades en museografía y la zona en general para mejoramiento de la visita y experiencia			
¿Qué apoyos en la museografía y en el sitio en general sugieres para que sea más agradable la visita y mejorar tu experiencia?			
	Abreviatura abr.	Nombre	Respuesta
1	DA	Daniel Alfredo Ibáñez Martínez	Está completa, pero agregar material en relieve
2	CB	Carmina Barrera	Relieves y maquetas

3	JG	Janet García Jiménez	Personal para guiarnos
4	PM	Perla Marlene Castro	Cafetería, recepción, accesibilidad, réplicas para tocar, cédulas en braille, audio por las zonas donde se platicó sobre el copal, oprimir botones
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	Que hubiera maquetas táctiles
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	El plano me funcionó para darme la idea de ubicarme, me gustaría más maquetas

14.- Sobre las necesidades dependiendo de la discapacidad para el mejoramiento de la experiencia de visita

Si tienes alguna discapacidad, ¿qué elementos requieres para mejorar tu experiencia de visita y disfrutar más de este espacio arqueológico?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	DA	Daniel Alfredo Ibáñez Martínez	---
2	CB	Carmina Barrera	Buena accesibilidad
3	JG	Janet García Jiménez	Personal para guiarnos
4	PM	Perla Marlene Castro	
5	DT	Dolores Tovar Mendoza	En general está bien
6	JE	Javier del Espíritu Santo Curiel	

**Anexo 7: Encuesta de visita 19 de octubre de 2019**

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Discapacidad Visual</b>	<b>Género</b>
	RO	Romi Olán	53	Discapacidad visual Adquirida	Femenino
	GR	Gabriela Rubio	42	Discapacidad Visual Congénita	Femenino
1	MN	Marisela Nava	48	Discapacidad Visual Congénita	Femenino
2	JP	Josue de Paz	13	Sin discapacidad	Masculino
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	29	Discapacidad Visual Congénita	Femenino
4	DH	David Hinojosa Damian	38	Discapacidad Visual Congénita	Masculino
5	LA	Lucero Ávalos	23	Discapacidad Visual Congénita	Femenino
6	JV	Jorge Molina Villegas	40	Discapacidad Visual Congénita	Masculino
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	45	Sin discapacidad	Masculino

**En relación a romi olán Gabriela rubio, más que la encuesta fue una plática en relación al plano comentaron ambas que fue una linda deciatoria, que todo fue muy interesantes y la maqueta permitió personalizar la visita haciéndolos partícipes. Sobre el recorrido del espacio mencionan que el plano ayudo mucho a ubicarlas, junto con la plática que iba también posicionándolos y ubicándolos en la zona. Les gustaría mucho que se aumenten ambientaciones, oler y tomar as cosas de lo que se habla y más cedularuo en braille. Más lectura braille que complemente la información explicada**

**Platique que por el estar cerradas las salas de la hacienda les gustaría tocar la disposición maquetas de cómo esta por dentro y beber pulque, al menos**

un traguito”

Que les encantaría copal, escuchar tambores que acompañen lo que yo iba narrando, que lo imaginan pero quisieran estar ahí

Que se coloque una cuerda para poder subir solas

### Variable Psicosociales

Este tipo de variable se relacionan con el contexto de la visita. En el caso de nuestro estudio, nos hemos limitado a una sola pregunta. Esta pregunta apunta principalmente a los hábitos de consumo cultural dentro del contexto, es decir, si es capaz de visitar el museo con su entorno cercano.

2.- Sobre la visita a las Zonas arqueológicas			
¿ Cómo supiste de la existencia de esta zona arqueológica?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Por la invitación del grupo En Foro
2	JP	Josue de Paz	Por mi mamá (Por la invitación del grupo En Foro)
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp
4	DH	David Hinojosa Damian	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp
5	LA	Lucero Ávalos	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp
6	JV	Jorge Molina Villegas	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Por la invitación del grupo En Foro en whatsapp

3.- Sobre las dificultades de llegar a la zona arqueológica			
Identificaste alguna dificultad que te impidiera llegar a la zona arqueológica por cuenta propia			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	No
2	JP	Josue de Paz	No

3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Sí, soy muy despistada
4	DH	David Hinojosa Damian	No
5	LA	Lucero Ávalos	Dinero, taxi, autobús
6	JV	Jorge Molina Villegas	No
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Es de fácil acceso y muy cerca de la CDMX

#### 4.- Sobre la frecuencia de visita a las zonas arqueológicas

¿Visitas habitualmente zonas arqueológicas?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Sí
2	JP	Josue de Paz	No, porque están muy lejos
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	No
4	DH	David Hinojosa Damian	No
5	LA	Lucero Ávalos	Sí, para conocer
6	JV	Jorge Molina Villegas	Sí, pero hace falta más difusión a grupos vulnerables
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Sí, por interés de la cultura mexicana

#### 5.- Sobre los motivos de visitar las zona arqueológica

¿Por qué has decidido visitar este museo?

	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	No sabía de su existencia, la abuela vive por aquí, me gustó saber que había pirámides
2	JP	Josue de Paz	Por mi mamá

3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Me llamó la atención, no sabía con quién venir
4	DH	David Hinojosa Damian	curiosidad
5	LA	Lucero Ávalos	Ne gustan las excursiones, aprender
6	JV	Jorge Molina Villegas	Por la invitación y poder conocer la zona arqueológica tan cerca de la CDMX
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Desconocía por completo el área arqueológica

**Variabes de interacción** : Estas variables son el resultado de la interacción de los tres agentes presentes en la visita de un museo (territorio, comunidad y visitante).

6.- Sobre la información ofrecida por el museo sin los guías			
¿ Considera suficiente la información ofrecida por el museo independientemente del guía?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Sí, Buenísima
2	JP	Josue de Paz	Sí, es muy informativo
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	No, No se muestra información completa (audios porque no sé braille)
4	DH	David Hinojosa Damian	Sí
5	LA	Lucero Ávalos	No, falta información de otra forma
6	JV	Jorge Molina Villegas	No, hace falta profundizar en la información
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Sí, es concreta y objetiva

7.- Sobre la necesidad del acompañamiento del guía			
¿Considera necesaria la asistencia de un guía?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Sí, es necesario entender
2	JP	Josue de Paz	Sí, por no haber mucho
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Sí
4	DH	David Hinojosa Damian	Sí
5	LA	Lucero Ávalos	Sí
6	JV	Jorge Molina Villegas	Sí, por falta de conocimiento y por la discapacidad visual
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Sí, para poder aclarar dudas

8.- Sobre las cualidades de la información-narración proporcionada por los guías			
¿Te pareció adecuada la información proporcionada por el guía?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Sí, muy valiosa
2	JP	Josue de Paz	Sí, porque es lo importante
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Sí
4	DH	David Hinojosa Damian	Sí
5	LA	Lucero Ávalos	Sí
6	JV	Jorge Molina Villegas	Sí, por la información y el utensilio de apoyo, da ideas
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Sí, es concreta



9.- Sobre los temas complementarios de visita			
¿ Qué temas te gustaría que se agregarán a la visita?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Más temas históricos
2	JP	Josue de Paz	Ninguno en particular
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Más información, omisiones (las piezas se deberían tocar, más replicas de lo que se habla)
4	DH	David Hinojosa Damian	Más información y descripciones
5	LA	Lucero Ávalos	Más anécdotas, una sección de datos sabías qué,, más difusión, lo que los libros no cuentan
6	JV	Jorge Molina Villegas	Instrumento de uso en el antes, durante y después
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Tiempo, antes durante y después

10.- sobre el nivel cognitivo y corporal en el recorrido			
¿Ha sido sencillo el recorrido del espacio arqueológico?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Sí, sencillo
2	JP	Josue de Paz	Sí, es rápido
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Sí
4	DH	David Hinojosa Damian	Sí, elevador jajajaa
5	LA	Lucero Ávalos	Sí, faltan guías por el empedrado
6	JV	Jorge Molina Villegas	Sí
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Sí, es muy pequeña pero ideal

11.-Sobre los gustos de visita			
¿Qué es lo que más le gustó de la visita? ¿por qué?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Todo
2	JP	Josue de Paz	La pirámide, por el tema
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Casas, comedor luego la pirámide
4	DH	David Hinojosa Damian	La parte de arriba, cosas antiguas
5	LA	Lucero Ávalos	Subir la pirámide
6	JV	Jorge Molina Villegas	La hacienda y el chac mool
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	La pirámide y la hacienda

12.- Sobre los gustos de visita			
¿Qué es lo que menos le gustó de la visita? ¿por qué?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Nada
2	JP	Josue de Paz	Nada, es muy interesante
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	No hay vías
4	DH	David Hinojosa Damian	Que se robaran todo (el saqueo del que se platicó)
5	LA	Lucero Ávalos	El bloque de los espacios, muebles. Los espacios de la casa
6	JV	Jorge Molina Villegas	Todo me gustó
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	---

13.- Sobre las necesidades en museografía y la zona en general para mejoramiento de la visita y experiencia			
¿Qué apoyos en la museografía y en el sitio en general sugieres para que sea más agradable la visita y mejorar tu experiencia?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	--
2	JP	Josue de Paz	No
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Audios
4	DH	David Hinojosa Damian	--
5	LA	Lucero Ávalos	---
6	JV	Jorge Molina Villegas	Guía y herramientas táctiles, audio entre otros para grupos vulnerables
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Audio y herramientas para tener un mayor conocimiento

14.- Sobre las necesidades dependiendo de la discapacidad para el mejoramiento de la experiencia de visita			
Si tienes alguna discapacidad, ¿qué elementos requieres para mejorar tu experiencia de visita y disfrutar más de este espacio arqueológico?			
	<b>Abreviatura abr.</b>	<b>Nombre</b>	<b>Respuesta</b>
1	MN	Marisela Nava	Tacto, más mapas. Audio explicativo que permita la visita sin guía. La atención fue buena pero quisiera tocar más maquetas
2	JP	Josue de Paz	audios
3	IP	Ilse Guadalupe Pérez	Tocar maquetas es muy tardado, agregar audios, réplicas para vivir el espacio
4	DH	David Hinojosa Damian	Sí, lectura en braille (pequeña descripción) audios
5	LA	Lucero Ávalos	Guías para caminar solos (señalética) cuerdas para subir sola con seguridad

6	JV	Jorge Molina Villegas	Audio tacto entre otros
7	GV	Gustavo Vélez Martínez	Herramientas visuales, táctiles y audios para grupos vulnerables. Pero excelente dinámica para acercar a la gente a zonas arqueológicas y actividades para la ciudadanía

## Anexo 8: Sesiones con expertos y PcDVi

### Sesión #1 ANA MARTHA SÁNCHEZ HERNÁNDEZ (ARTISTA Y MUSEÓGRAFA), IVÁN HERNÁNDEZ (PEDAGOGO CON DISCAPACIDAD VISUAL ADQUIRIDA) Y ESPOSA

#### ACTIVIDADES

**VISITA EXPLORATORIA A ZONA ARQUEOLÓGICA, CAMINATA LIBRE CON DESCRIPCIONES VERBALES**

**Sesión 1 Caminar en un espacio sin narrativa**

#### Detalles de la sesión:

<b>fecha:</b>	16 de febrero de 2019
<b>ubicación:</b>	Pueblo de Santa Cecilia Acatitlán (zona arqueológica con museo de sitio cerrado)
<b>Asistentes</b>	Ana Martha Sánchez Hernández, Iván Hernández y esposa
<b>Ocupación de asistentes</b>	Museógrafa, pedagogo con discapacidad visual y administradora
<b>métodos</b>	Observación participante, pláticas informales, recorridos libres, descripciones verbales

#### Generalidades

El museo de sitio se encontraba en remodelación para su reinauguración en el mes de mayo, el recorrido únicamente fue en la zona arqueológica y en los patios de la casa del museo. el poco cedula informativo es visual, por lo que el recorrido comenzó a ser improvisado en cuestiones de información con los conocimientos de los antecedentes que yo tenía sobre el lugar, se enfatizó en la descripción verbal por parte de la esposa de Iván y mía.

1) la zona arqueológica no cuenta con ninguna cédula introductoria, por lo que comencé a explicar lo que yo sabía sobre el espacio

2) La necesidades descriptiva por de la esposa normovisual de Iván Hernández no permite una autonomía de visita por lo que se requiere todo el tiempo de este binomio para las descripciones del espacio y de los contenidos

3) Por los comentarios de Iván se requiere de maqueta háptica antes de subir a la pirámide para dimensionar el espacio

4) Al no existir guía podotáctil, se requiere de apoyo o mediador

5) Requerimiento de plano en alto relieve y de maqueta, se conoce el espacio de lo general a lo particular a diferencia de un lugar dentro del espacio que es de lo particular a lo general, demostrar esto a partir de plano en relieve para conocer el espacio antes de recorrerlo, darse una idea de este.	
<b>Ideación ante hallazgos</b>	
1)	al no existir cédulas más que el módulo de "México es mi museo", se vio la necesidad de realizar la investigación sobre la zona arqueológica
2)	Necesidad de crear la evaluación accesibilidad tanto museográfica como espacial y de lenguaje
3)	Realización de maqueta virtual, planos del espacio y levantamiento de fichas sobre la piezas arqueológicas
4)	No existen rutas podotáctiles, ideación de ruta sonora y georeferencias
5)	La importancia de describir y narrar lo que se ve es necesario más fluido que lo háptico, los espacios son evocativos de texturas, olores, o aromas, sonidos y gustos
<b>comentarios relevantes de los informantes</b>	
<b>Ivan</b>	A veces mi esposa desea tomar fotos, para mi no es un soporte que necesite, no me es necesaria una fotografía. No la veo
	se requiere de una maqueta para que los que no vemos podamos darnos cuenta de las dimensiones de la pirámide antes de subir.
	se requieren de barandas para evitar accidentes, dentro de lo posible
	al explicar el proyecto "es muy importante que las personas a las que va dirigida ala exposición estén enteradas y participen.

<b>Sesión #2 MAGDALA RAMÍREZ (GESTORA CULTURAL)</b>	
<b>Actividades</b>	
<b>VISITA A ZONA ARQUEOLÓGICA Y ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA</b>	<b>Sesión 2: Sobre la reactivación y vivencias en torno al pueblo y zona arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán</b>
<b>Detalles de la sesión:</b>	
<b>facilitador(es):</b>	Juan Carlos Montes Rodríguez
<b>fecha:</b>	9 de marzo de 2019

<b>Asistentes</b>	Magdala Ramírez (31 años)
<b>ocupación</b>	Gestora Cultural
<b>ubicación:</b>	Pueblo de Santa Cecilia Acatitlán (zona arqueológica)
<b>métodos:</b>	entrevista semiestructurada

### ENTREVISTA DETONANTES RELEVANTES

**PREGUNTA 1: ¿Tú como gestora cultural cómo reactivarías este espacio?**

**RESPUESTA PREGUNTA 1:** Es algo que se necesita pensar, pero primero **no hay nada que te invite, llegas y están cerradas la puertas, este podría ser un espacio de encuentro de la comunidad, que funcionara como un lugar de reunión...** para distinguir y que no sea un espacio que este pensado para el público de afuera que sí basta con que venga una vez, suba la pirámide, lea las cédulas y se vaya, sino que aquí en algún momento recuerdo que el 21 de marzo, **día de la primavera se hacían festivales o encuentro de concheros entonces llagaba muchísima gente, no sé por ejemplo conectando con esas personas que conocen la tradición se pueda organizar algo en conjunto. ... apelar a la recuperación de estas tradiciones como que reconozcas la importancia que no estás en cualquier lado, no se si ayuda a que nos relacionáramos con él de otra manera pues sí, desde el orgullo –no sé si es la palabra- pero desde el amor, el reconocimiento.**

**PREGUNTA 2:¿ Qué sabes de este lugar?**

**RESPUESTA PREGUNTA 2:** No hay mucha información clara sobre la cultura de donde surgió la pirámide y el museo, siento que juegan dos lenguajes el museo y la pirámide, el museo por una parte, es esta remembranza de la casa porfiriana, es muy agradable de ver, pero al menos yo no recuerdo que hubiera un “quienes eran las personas que estaban aquí y cómo esas personas hicieron las casa porfiriana y después de la casa porfiriana cómo se encontró el basamento, o sea una línea del tiempo que a ti te permitiera integrar las cosas, siento que están como elementos aislados y entonces no pasa de que tú digas “hay qué bonito, qué padre, una pirámide pero no creo que te invite, incluso con el conjunto de la iglesia; la iglesia también a mi me tiene ilusionada porque es una iglesia muy antigua, entonces era muy importante o había mucho movimiento aquí para que se haya hecho esta iglesia del siglo XVI

Yo no sé si el INAH dijo, mantengámoslo y ya cumplamos la cuota de sitios y ya no reactivemos, y eso a mi me parece muy grave. Debe hacer un programa de mediación para que se familiaricen. Yo me pregunto ¿por qué este museo? que hay un museo de sitio que aunque ahora esté cerrado seguramente tiene

la infraestructura por lo suelos, seguro han de ser esas dos personas, las que nos abrieron, los que se encargan de todo, desde podar hasta cobrar, lo que se tenga que hacer pero pues no sé, si se podría diseñar un programa de actividades, de mediación... se podrían hacer talleres, conciertos, aquí en la zona, pero no sé hasta qué punto la institución quiera abrir ese diálogo porque no hay nada que te invite... el letrero está así como que ya es una hoja de hace diez años, físicamente está cerrado. Siento que es un lugar con mucho potencial.

No sé si el INAH piense así todos sus espacios... "restauren, conserven, pongan una cédula y ya se acabó la chamba. No sé si ahora que está la Secretaría de Cultura que se supone que es ese brazo para que los ciudadanos ejerzamos nuestro derecho a las actividades culturales, si ellos piensan que es algo que nada más en el que tú tienes un rol pasivo y dices ya lo vi ya se acabó, pero qué cuestionamientos te detona, es voluntad de tejer el diálogo al menos físicamente en este espacio no hay nada que te indique.

Es un patrimonio que necesita visibilizarse, que se necesita saber qué fue lo que pasó aquí, las personas tienen derecho a saberlo

#### Hallazgos relevantes en respuestas

1) La necesidad de conservación preventiva de este espacio y la custodia de bienes patrimoniales del mueble e inmueble, gracias al cercado de este espacio simbólicamente aleja a los visitantes, que antes tenían este espacio público como referente de espacio de convivencia, se transforma de un espacio público a un espacio que intimida lo público sin dejar de serlo.

2) el diálogo entre ambos es inexistente. Menciona que existen dos lenguajes distintos, sin embargo el lenguaje es inaccesible, por lo que el diálogo es inexistente

3) El patrimonio cultural natural, que bajo los señalamientos antes mencionados, se inserta el patrimonio arqueológico, contiene valores históricos, culturales, sociales y económicos que para su preservación y puesta en valor implicaría colocarlo en un circuito de valorización, circuito que conlleva a no únicamente a la investigación, conservación, interpretación sino también a una difusión y divulgación que conlleve a su acceso y disfrute;

4) lamentablemente dicho circuito no logra ser virtuoso ya que no existen los recursos humanos e institucionales que requiere para que se lleve a cabo una facilitación de acciones de concientización, capacitación, investigación, organización, mercadeo y difusión, entre otras, que posibiliten que las mismas comunidades puedan llevar a cabo un beneficio responsable de estos recursos.



<b>Ideación ante hallazgos</b>	
1)	Necesidad de difusión
2)	necesidad de cedulaario y de narrativa sobre el espacio
3)	necesidad de reactivación del espacio
4)	

<b>Sesión #3 ANAMARTHA SÁNCHEZ HERNÁNDEZ (ARTISTA Y MUSEÓGRAFA)</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>VISITA DE EVALUACIÓN</b>	<b>Visita evaluación de espacio expográfico</b>

<b>Detalles de la sesión:</b>	
<b>facilitador(es):</b>	Juan Carlos Montes Rodríguez
<b>fecha:</b>	16 de abril de 2019
<b>ubicación:</b>	Pueblo de Santa Cecilia Acatitlán (zona arqueológica y museo de sitio)
<b>Asistentes</b>	Ana Martha Sánchez Hernández
<b>descripción de los usuarios:</b>	Museógrafa
<b>métodos</b>	Recorridos

<b>Generalidades</b>
<b>Se realizó el recorrido establecido del espacio. La visita tiene la finalidad de seleccionar los espacios de apreciación de acuerdo a los espacios de interés. Se realizaron recorridos y levantamiento para planos y ubicación de fichas técnicas de piezas. Corroboración de algunos datos generales de la investigación, como la ubicación frontal de la pirámide hacia el poniente (corroborado con brújula), medición de base piramidal de Huitzilopochtli y de Tláloc para plano de cartografía táctil utilizado en fase 2. Definición de temas relevantes a partir de las piezas en posibles detonantes de sensación y percepción, Sobre las ideas acerca de la forma, color y sonido</b>
<b>Retroalimentación de la sesión</b>
1. El espacio tiene un recorrido natural marcado desde la propia entrada.
2. La pirámide es el punto de referencia, es importante proteger y ocupar los lugares de descanso y ubicarlos de manera adecuada en la maqueta pensada. Esta debe estar al alcance y ser un primer contacto con el espacio, para dar libertad de tránsito a los visitantes.

3. Se debe vincular a la comunidad con el espacio. Es un lugar local y se ha hablado de la integración de un sitio de servicios escolares, servicios educativos e incluso servicios comunitarios dentro del museo
4. El terreno del espacio NO se traduce, en su generalidad, en dificultad de tránsito
5. La información presentada es insuficiente, se refuerza la importancia del dossier e información que debería ser brindada al visitante
6. El acceso al espacio es confuso, no se sabe el costo de entrada o si lo hay, además del horario

#### **Ideación ante hallazgos**

1)	Aprovechar el recorrido es importante. No cambiar el tránsito natural. Incluso se debería observar en próximas visitas si el espacio cuenta con una rutina. Personas se reúnen para dar o tomar clases? Para socializar algo? Hay formalidad en las actividades que se desarrollan dentro del espacio? de qué manera influirían en las visitas recurrentes, influenciarían el recorrido propuesto?
2)	Se desarrolla la propuesta de recorrido, de maqueta 3D, esta debe ser un mapeo. Es más importante tener una maqueta que permita ubicar al visitante, que una maqueta 3D. Se debe evaluar la comodidad de la misma, independientemente de la antropometría, evaluar la relación con el espacio. Cuánto tiempo las personas con discapacidad visual analizarán el mapa para poder ubicarse dentro del espacio y lograr un tránsito libre?Cuál es la escala ideal? Sería necesaria más de una maqueta, pensando en visitas grupales o sería posible resolverlo con un único recurso? Cuánto tiempo necesitan las personas con discapacidad analizar el espacio? Este recurso necesitaría estar en un sitio techado?
3)	La vinculación comunitaria es muy importante. En este caso se encontraron personas locales disfrutando del espacio. Como espacio de identidad, es importante referir el espacio, como un espacio de exposición, exhibición y uso de la cultura local-comunitaria, así, como de ser posible, de activación de comercio local. Durante la visita se encontraron por lo menos dos grupos de danzantes, conviviendo en el sitio. Por otro lado, el sitio, tiene un espacio completamente desaprovechado, que la gente ignora. Se nota el intento de tiro visual que llame al visitante, el cual corresponde en un módulo de información digital con motivo del bicentenario de la independencia, pero este ni llama la atención, ni da información de relevancia y no atrae al visitante. Se observó que este se ignora por los visitantes observados.

4)	A pesar de ser un terreno rocoso, al aire libre e irregular, este no representa un problema de tránsito para adultos, niños y personas con discapacidad visual. Habría que hacer una evaluación mucho más profunda para evaluar los recursos de accesibilidad para personas con discapacidad motriz. Sin embargo, en su generalidad, el espacio es amable y es evidente que, únicamente se requeriría un poco de voluntad, seguir medidas de seguridad y hacer uso de elementos básicos, para facilitar una visita segura del espacio. Cabe señalar que las intervenciones en el espacio son posibles, dado que, en general, la construcción no es original.
5)	El visitante pierde interés, de acuerdo a la observación durante la visita de seguimiento, el visitante normovisual tarda de 10 a 15 minutos en recorrer todo el espacio y no se lleva más información que la visual. Es por esto que se refuerza el uso del dossier y evidentemente de los dispositivos sensoriales. Tomando en consideración, que el visitante normovisual, sólo adquiere información de este tipo, se debe probar el interés por adquirir información sensorial. Se espera despertar el interés del visitante y alargar la visita y disfrute del espacio. Es importante desarrollar dos prototipos controlados de la ruta inmersiva: con personas con discapacidad visual y personas sin discapacidad visual. Nos interesan los hallazgos en ambos casos y cruzar los aportes que ambos prototipos nos arrojen. Esperamos, existan coincidencias.
6)	Es necesario colocar la información básica del espacio, tanto del museo, como de la zona arqueológica. Al principio parecía que la información generaba confusión debido a los recientes trabajos de remodelación del museo y la reciente inauguración de la exposición de piezas, sin embargo, es un punto de vigilancia. Esta información, de qué manera se hace saber a las personas con discapacidad visual? en este momento se depende de una persona que lo haga saber, pero requerimos que el visitante adquiera esta información de manera autónoma.
<b>Comentarios relevantes de los informantes</b>	
Ana Martha Sánchez	<b>Durante la visita se propuso que la maqueta se colocara frente a la pirámide, sin embargo, se sugiere que esto se confirme con entrevistas y en el prototipo de alta fidelidad. Es probable que las personas necesiten este recurso en un lugar más temprano en el recorrido. Por otro lado, saber si es conveniente la exposición a la intemperie (factores ambientales podrían dificultar su exploración). Es</b>

importante revisar este tema en el prototipo de alta fidelidad, ya que es un punto fundamental que permitirá la autonomía de desplazamiento. Al definir este punto, el recorrido puede nutrirse con seguridad de la información sensorial. Se deben realizar prototipos con visitantes sin discapacidad visual para saber si esta ruta sensorial responde también a sus intereses, si es que se intenta hacer un espacio de convivencia, además de activar las visitas al mismo. Se debe continuar la investigación con las personas que viven en la localidad, cuáles son sus intereses de vinculación con el sitio?. Se debe realizar una propuesta de infraestructura para garantizar la seguridad en la autonomía durante el desplazamiento de los visitantes. Es importante revisar las piezas que se exponen en el museo, son todas necesarias? qué información brindan al visitante? Cómo pueden complementarse los niveles de información sensorial y educativa? Es necesario revisar la arquitectura de información: en la información didáctica, se maneja información para público general, medio e incluso especializado. en la ruta inmersiva, de qué manera se realizará esta arquitectura? De qué manera se ofrecerán los niveles de información sensorial, es posible? es de interés para la investigación? Cómo es que el recorrido le permitirá al visitante con discapacidad visual elegir qué espacios y qué sensaciones quiere experimentar, porque estas decisiones también deberían ser parte de la autonomía del recorrido. Es importante generar las herramientas de registro de hallazgos para el próximo prototipo, pues este sería de alta fidelidad. Decidir si la información se recolectará de manera grupal o individual.

<b>Sesión #4 ADRIANA GALVAN BAUTISTA (INGENIERA EN ALIMENTOS)</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>Entrevista</b>	<b>Tema: Entrevista estructurada para conocer las cualidades de un juez sensorial para utilizar información en otras fase</b>
<b>Detalles de la sesion:</b>	
<b>facilitador(es):</b>	Juan Carlos Montes Rodríguez
<b>semana:</b>	

<b>fecha:</b>	27 de mayo de 2019
<b>hora:</b>	
<b>ubicación:</b>	vía correo electrónico
<b>Asistentes</b>	Adriana Galván
<b>descripción de los usuarios:</b>	Ingeniera en alimentos y juez sensorial
<b>métodos</b>	Entrevista estructurada

<b>Pregunta 1</b>	¿Qué es la evaluación sensorial?
<b>Pregunta 2</b>	¿Qué es un juez sensorial?
<b>Pregunta 3</b>	¿cuáles son sentidos en los que tú te enfocas?
<b>Pregunta 4</b>	¿es posible manipular los sentidos?
<b>Pregunta 5</b>	Si un espacio tiene aroma, ¿se experimenta a través de los sentidos?
<b>Pregunta 6</b>	¿Cómo hacer que un espacio se deguste de manera olfativa y gustativa?
<b>Pregunta 7</b>	El cuerpo es receptor que se adapta a su entorno, se acostumbra a los olores y los olvida, ¿cómo hacer que se generen entornos olfativos sin un olvido?
<b>Pregunta 8</b>	¿qué es lo que hace un aroma, un olor o un sabor se quede en la memoria a largo plazo y rebase la memoria a corto plazo?
<b>Pregunta 9</b>	¿cómo se manipula un sentido?

<b>Respuesta 1</b>	Es la disciplina científica usada para medir, analizar e interpretar las reacciones humanas ante las características de los alimentos y materiales, así como el modo en que éstas son percibidas por los sentidos de la vista, gusto, olfato, tacto y oído.
<b>Respuesta 2</b>	<p>También se conocen como panelistas, son personas que usan los sentidos como herramientas de medición objetivas a diferentes estímulos (visuales, olfativos, mecánicos, térmicos, acústicos, químicos, eléctricos)</p> <p>Existen 2 tipos de juez sensorial:</p> <p>*Jueces entrenados (Jueces Analíticos): miden diferencias mínimas, tienen reproducibilidad, facilidad para asociar su percepción con nombres, desarrollan perfiles de sabor y de aroma, desarrollan alta sensibilidad en uno o más de sus sentidos</p> <p>* Consumidores: Determinan el gusto o preferencia, compradores habituales del producto que evalúan, determinan aceptación o rechazo de un producto nuevo o reformulado.</p>

<b>Respuesta 3</b>	Depende del propósito del proyecto, puede enfocarse únicamente en un solo sentido o en todos, en mi caso estoy relacionada con el gusto y el olfato.
<b>Respuesta 4</b>	Si es posible, pero con ciertos “trucos” sofisticados donde se engaña al cerebro, existen varios experimentos a cargo de especialistas en la materia donde perfilan los sentidos de las personas de manera “alterada”
<b>Respuesta 5</b>	Es importante saber que los atributos sensoriales son todo lo que se percibe a través de cualquiera de los sentidos. Se pueden dividir de acuerdo con los sentidos por los que son percibidos en : apariencia, sonido, textura, olor y/o aroma, gusto. Generalmente en un espacio se experimenta a través del olfato y la memoria (ya sea tratando de relacionarlo con algo, alguien o algún momento). Los sentidos generan recuerdos extraordinariamente intensos y duraderos, crean preferencias por aquellos sabores y olores que acompañan los espacios/momentos.
<b>Respuesta 6</b>	De manera olfativa puede ser transmitido mediante difusores o algún instrumento con sustancias que represente el olor que se desea degustar, también se puede proporcionar frascos con la sustancia para que sean olidos por las personas, y de manera gustativa debes dar a probar la sustancia, producto o descriptor para hacer la asociación en el cerebro.
<b>Respuesta 7</b>	Debes “exponer” al sujeto por varias ocasiones al estímulo que deseas que no olvide o bien debe ser un olor que traiga recuerdos, debes hacer que los relacione, puede ser un olor que genere un shock (generalmente se usa para olores muy desagradables), esto mismo hará que cualquier olor se quede en la memoria a largo plazo

<p><b>Respuesta</b> <b>8</b></p>	<p>Primero es importante definir lo que es un olor y un aroma, si bien van de la mano no son lo mismo, saber lo que se define como sabor, para poder entender la memoria del cerebro. El aroma son los compuestos volátiles que le dan a los alimentos o materiales su perfil característico, y un olor es la propiedad objetiva como tal que se produce. Siempre deben de ir de la mano, no hay aroma sin olor y viceversa, y el sabor es un conjunto de percepciones que abarcan desde el olfato (Percepción olfatoria, Percepción retronasal) (para comprender mejor esto, puedes comer un pedazo de paleta de tu preferencia y tapar la nariz antes de llevarla a la boca, degústala y después destapa tu nariz... el olor es lo que entra por la nariz y lo que envuelve el área retronasal es el aroma), gusto (Dulce, salado, ácido, amargo) y el Nervio Trigeminal (Temperatura ya sea frío o caliente) Astringencia, Pungencia, Palatabilidad</p> <p>Ahora bien, lo que hace que alguno de estos tres se quede en la memoria a largo plazo solo es la repetición, entre mas expuesto se encuentre uno a los estímulos y se repita en el cerebro las percepciones, la memoria de estos quedara por mas tiempo</p>
<p><b>Respuesta</b> <b>9</b></p>	<p>Se debe controlar las respuestas en el cerebro, para esto debe conocerse que una sensación es la experiencia básica de la estimulación proveniente de los sentidos: vista, oído, olfato, gusto y tacto y la percepción, es la manera como el cerebro registra y organiza las sensaciones para darles sentido.</p> <p>Siempre se encuentra primero el estímulo, después la sensación y al final la percepción, la interacción de los sentidos impacta si lo que se busca es “manipular” el sentido.</p>

**Anexo 9: Transcripción de fragmentos relevantes de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 12 de octubre de 2019**

**Localidad**

Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México
---

**Nombre del Investigador / Facilitadores**

Tipo	Nombre
Museógrafa	Ana Martha Sánchez
Antropólogo Social	Juan Carlos Montes

**Testimoniantes/visitantes a la zona**

sábado 12 de octubre de 2019				
	Nombre	Discapacidad	Edad	Abreviatura abr.
1	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Discapacidad Visual Adquirida	25	DA
2	Carmina Barrera	Baja Visión Adquirida	29	CB
3	Janet García Jiménez	Discapacidad visual adquirida	33	JG
4	Georgina García Jiménez	Madre de Janet (sindiscapacidad)	45	GG
5	Marco Antonio García Ontiveros	Padre de Janet (sin discapacidad)	46	MA
6	Perla Marlene Castro	Discapacidad visual adquirida	38	PM
10	Blanca Lisbet Tapia González	Discapacidad visual adquirida	37	BL
11	Dolores Tovar Mendoza	Discapacidad visual adquirida	40	DT
12	Javier del Espíritu Santo Curiel	Discapacidad visual adquirida	45	JE

**Contexto**

La visita guiada inició al costado norte del templo de Santa Cecilia donde se mostró la catografía táctil, los visitantes exploraron y utilizaron la cartografía satisfactoriamente; ubicaron dónde nos encontrábamos antes de dar inicio al recorrido al interior del museo de sitio y se dieron una idea general del espacio. Posteriormente entramos a la casa porfiriana dejando al final por cuestiones del recorrido ya planeado al museo Eusebio Dávalos Hurtado, después del recorrido a



la casa porfiriana, se hizo el recorrido por el jardín, se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas, se mostró nuevamente la cartografía dando medidas de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) 10 de los 12 visitantes decidimos subir. Arriba del basamento piramidal se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales, al bajar nuevamente se dio el recorrido por los jardines donde se habló mucho sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y al último entramos al museo de sitio donde se tocaron las piezas arqueológicas. Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3: 40 de la tarde.

## Planeación para la documentación y grabación

### Grabación

Día	Hora	Lugar	Notas
12/10/2019	11:30-3:40	Museo de sitio Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán	

### Equipo Técnico

Tipo	Nombre	Abreviatura abr.
Cámara y audio	Ana Martha Sánchez	AM
Facilitador	Juan Carlos Montes-Ana Martha Sánchez	JC

### Tipo de Grabación

Audio			
Formato de Grabación	Soporte	Formato de Salida	Duración de grabación
Digital	Memoria	.wav	1:52:02

Al costado de norte del templo de Santa Cecilia se dio inicio al recorrido, ahí se mostraron la cartografía táctil, posicionada del mismo modo en el que se encuentra la arquitectura. Se dieron aspectos relacionados con la construcción del templo, el sincretismo del vocablo Acatitlán con Santa Cecilia. Posteriormente entramos a la casa porfiriana donde se encuentra el museo de Santa Cecilia.

Comenzamos a dar la visita yo y el guía, esto por cuestiones de que es su espacio, la investigación yo realizada ambos discursos se fueron complementando a lo largo de la vista agregándose datos de mi parte y de su parte haciendo una narrativa más completa. La investigación del dossier se modificó totalmente ya que eran datos muy duros

(00:03:25) Al comienzo del recorrido por las réplicas de los cuartos (sala, comedor, tinaco) independientemente de lo que se comentaba en relación a la visita guiada, las personas normovisuales que acompañaban al grupo, los padres de Janet García, Georgina y Marco Antonio comenzaron a realizar la descripción

verbal de los muebles que se ubicaban en estas sala, ya que no podemos acceder, sólo nos es posible verlas desde afuera.

Contexto: En los pasillos de la casa porfiriana enfrente de sala y comedor.

INAH (00:04:05-00:04:51) lo que pasa es que aquí, la cultura que se estableció fue la chichimeca tolteca, los chichimecas vienen del norte del país, no sabemos con exactitud de qué parte; algunos dicen que de San Luis Potosí, otros que vienen de Zacatecas, pero era un grupo importante, todo el lado norte del país era su territorio. Entonces Xólotl, era un dirigente que se vino a establecer hasta acá y luego a Tenayuca, cuando llegó acá se encontró con los Toltecas, muchos arqueólogos dicen que los toltecas o círculo de la Alianza ya estaba en decadencia, entonces se fusionan y se vienen para acá.

JC (00:04:52-00:04:53): Xólotl es el dios del ocaso

Arturo INAH (00:04:54-00:06:13): Sí, exacto, entonces allá en Tenayuca es el centro, ya Santa Cecilia es otro barrio que le rinde tributo. Cuando llegan los españoles y la conquista, esto poco después se hace una hacienda, en la cual se trabaja el pulque y la cosecha de temporada, lo único que sobrevive de eso es esta partecita nada más. Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban "las catarinitas" hay una que está de rosita era la mayor, Catalina; una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde esta la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al Museo de sitio), ahí eran las recámaras.

Como siempre ha sido de adobe, comentan que un familia directo las mandó a matar por dinero, se hace el hoyo, se meten, se sale todo de control (al huir) y mueren ahorcadas. Tenemos muebles estilo porfiriano.

JC (00:06:13-00:06:39): y se hace museo el 1 de marzo de 1966

Contexto: Caminamos enfrente de la cocina

INAH Arturo (00:06:39-00:07:39): Aquí tenemos una cocina de la época muy bonita, tipo herradura, le metían palos de leña y todo para calentar la comida y todo. Tenemos bastantes cazuelas, desde las más chiquitas hasta las más grandotas; tenemos el metate, tenemos el molcajete, tenemos al patrón de las cocinas ¿alguien sabe cómo se llama? San Pascual Bailón (Risitas). Tenemos planchas, se metían al carbón para calentar y órale con eso se planchaba, era medio difícil en aquellos años porque había que aventarle el almidón y demás ya no es como ahorita.

MA (00:07:39-00:07:52): porque el almidón está caliente, para meter la ropa caliente, se sacaba y se planchaba ya con esa plancha de carbón.

INAH Arturo (00:07:52-00:08:17): Arriba de nosotros hay una tabla, esa tabla es el llamado "garabato" y ahí viene el dicho "un ojo al gato y otro al garabato" es esa tabla colgaban todas las carnes y pescado para que no se las llevara el gato, no había refrigerador.

PM (00:08:18) ¿Qué forma tiene el garabato?

MA (00:08:19): es una tabla ancha con varas comienzan a describir (varios comienzan a describir la tabla) ((incomp.)) 25 de ancho y un metro y medio de largo y está colgada por unos lazos.

(00:10:10): Comienzan a avanzar, leer cédulas preguntas solicitando más descripciones ((incomp))

CONTEXTO, habitación sobre la zona pulquera

JC (00:10:07-00:10:10): (como detonante) ((incomp.)) precisamente porque se hacía mucho pulque por ser zona de magueyales

INAH Arturo (00:10:10-00:10:13): esta era una zona pulquera

PM (00:10:13-00:10:14): ¿hasta qué año se dejó de trabajar? (refiriéndose al pulque)

INAH Arturo (00:10:14-00:10:45): por ahí de mil novecientos cincuenta y... algo. La fecha en que las matan (refiriéndose a las dueñas) con ellas se acabó todo. Entonces aquí tenemos la representación de un tinacal, tenemos barriles, tenemos donde se fermentaba el aguamiel para se hiciera el pulque, tenemos jícaras, medidas, tenemos los carros, vasos, tenemos también la herramienta para hacer el huequito al maguey y que de ahí saliera el aguamiel (((incomp.)))

PM (00:10:45-00:10:48): Esas piezas que nos dicen que están, ¿podemos tocarlas?

INAH Arturo (00:10:49): no, porque está cerrado con candado

JC (00:10:57-00:12:19): “Tinacal”, también viene de un vocablo náhuatl, que es “tina” que significa recipiente y “cali” que es casa entonces se traduciría como “la casa de las tinas” y hay una analogía bien bonita con los conejos, porque, bueno.. la diosa de los magueyes es mayahuel y los conejos era considerados también parte de esas deidades. Conejos o “tochtli”, siempre tienen mucha relación el conejo con la luna y con el pulque, entonces la representación era una vasija con un conejo al centro y se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído por los “centzontochtlin” que eran los cuatrocientos conejos o los innumerables dioses conejo, esa era la idea de la embriaguez, la conexión con lo divino y lo que yo sé del pulque que tiene gran relación con la mixteca, sale del aguamiel, se deja que el aguamiel fermente y se mezcla con nuevo aguamiel y de ahí surge el pulque. El buen pulque, la consistencia es como agua no tan baboso, el buen buen pulque es como agüita.

INAH Arturo (00:12:19-00:12:27): lo que te sobre del pulque lo echas al piso y si se forma un alacrán también es el buen pulque.

PM (00:12:27-00:13:19): cuando yo estudié, la mayor parte de la gente tomaba mucho el aguamiel, más las mujeres tomaban aguamiel y nosotros los hombres tomábamos el pulque. El aguamiel en las mujeres, en épocas cuando están dando a amamantar a un bebé, es bueno que tomen aguamiel no pulque para que tengan suficiente leche para el bebé, es la tradición del mexicano ((incomp.)) muchas mamás jóvenes no tienen leche y ahí le ponen que un nopal caliente que la sábila y cuando toman aguamiel ya producen leche.

INAH Arturo (00:13:16-00:14:00): y aquí tenemos los tarros, es como ahorita... que una margarita que un desarmador. Acá también manejaban ese tipo de bebidas dependiendo el tarro, tomaban la “catrina” un tantito largo el tarro normal largo, un tornillo un tarro en espiral, ellos en aquel tiempo también usaban sus medidas. “dame un tornillo”, “dame un chivo”, le decían chivo porque tenían un dibujito de chivo ((incomp.))

Todos bromas en relación a la bebida ((incomp.)) leen cedulas de las piezas encontradas en el patio de tzompantli.

Contexto: segundo tzompantli costado de casa porfiriana

JC (00:15:01-00:12:19): Tzompantli, también tiene un vocablo náhuatl, su significado es “hilera de cráneos” y tiene dos connotaciones. Uno es precisamente los cráneos por el sacrificio para los dioses y otra después de ataques, dice Bernal Díaz del Castillo, narra que a los españoles los empalaban haciéndoles un hueco en la sien, colocaban los cráneos en hilera junto con los cráneos de sus caballos, esto hace también una relación con la mixteca con lo que se llamaban mojoneras, que se colocaban en los límites de los terrenos como aviso ante las intrusiones. Las mojoneras, son la misma lógica pero los cráneos en vez de estar empalados se hacían como bultos que se colocaban en los límites para asustar a los intrusos y no llegaran a atacar.

PM (00:16:07-00:16:09): ¿esos cráneos de dónde los tomaban?

JC (00:16:09-00:12:19): de las batallas y de sacrificios humanos, eran cráneos de las personas que sacrificaban

INAH Arturo (00:16:17-00:17:05): Acá tenemos una pila bautismal, dicen los arqueólogos que en algún momento pudo haber sido una columna que se fracturó y la ocuparon para piedras de sacrificios y aquí reposar, tiene un huequito donde escurría la sangre, entonces llega la conquista y para apaciguar el pueblo meten la religión entonces aquí tenemos dos dibujos (señalando la pila) el dibujo de la parte de arriba es la flor de lis que vienen en el manto de la virgen y en la parte de abajo tenemos dibujos prehispánicos, entonces se hace pila bautismal, entonces imagínense cuántos juanes y franciscos se bautizaron.

RISAS

PM (00:17:05-00:17:08): ¿Qué trazos de las figuras prehispánicas vienen ahí en la parte baja?

INAH Arturo (00:17:08-00:17:34): es una hoja con cuatro pétalos, y también manejamos otra figurita que señala la bóveda celestial que es el cielo, ellos el aire lo manejaban como una tipo flechita (se refiere a la vírgula o voluta) ((incomp.)) entonces ese es el dibujo que manejan prehispánicamente aquí.

Bueno ahora sí vamos a ingresar a lo que es la pirámide.

CONTEXTO Se camina por la parte trasera patio trasero de la hacienda.

VOCES 00:17:34-00:19:34, se menciona que el piso está muy irregular, que se tenga precaución al caminar.

JC (00:21:02-00:22:31): como nos comentaba el compañero, los chichimecas se asentan en 1200 d.c. bajan del norte, se mezclan. Se decía que los chichimecas eran los bárbaros de la sociedad y en la mezcla con otras sociedades se vuelven toltecas, se civilizan. Quisiera yo leer algo que menciona este Gonzalo de Casas que nos puede ilustrar cómo es que se veían a los chichimecas porque eran guerreros salvajes y nómadas... nos cuenta: *Cuando guerreaban... siempre lo hacían estratégicamente al amanecer o al atardecer, dando la sorpresa, teniendo a sus espaldas a su Dios Sol...Eran terriblemente crueles con los prisioneros de guerra, a la persona que aprehendían así fuera hombre o mujer, lo primero que hacían era hacerle una corona en la cabeza arrancándole todo el cuero cabelludo hasta dejarle sólo el casco mondo tal como si fuera la corona de un fraile, y esto, estando vivos.*

CONTEXTO Se camina por los jardines murmullos, pláticas ((incomp.))

JC (00:24:29-00:28:23): (se espera a que se reúnan todos al centro en frente de las pirámides) Hice un mapa más puntual de las pirámides. Estamos en frente de la pirámide, estas dos pirámides, están dedicados a tláloc y a huitzilopochtli, del lado sur, tenemos a huitzilopochtli y del lado norte a tlaloc. SE MUESTRA LA CARTOGRAFÍA TÁCTIL ... en la parte superior de la pirámide hay una chac mool, ¿qué es un chac mool? Es una escultura en forma de humano acostada sobre su espalda, con las piernas dobladas hacia el pecho y un recipiente en las manos y entre las piernas. Se dice tiene tres usos para hacer los sacrificios humanos por su forma de mesas, colocar todas sus ofrendas a los dioses a huitzilopochtli, en este caso. Huitzilopochtli se le llama también colibrí zurdo o del sur, porque hay 4 tezcatlípocas que hacen el mundo junto con xipe totec, quetzalcóatl, tezcatlípoca, siempre las pirámides van a estar hacia al poniente donde se oculta el sol, siempre van a asemejar el ascenso y descenso del sol, siempre al dar al poniente va a hacer referencia a donde se oculta el sol para la iluminación del mundo de los muertos. (Se habla de los puntos cardinales)

Vuelven a tocar el mapa

EL basamento, que es la parte baja de la pirámide, la parte frontal mide alrededor de 27 metros y de aquí al fondo alrededor de 17 metros. Se platica sobre la reconstrucción

Aquí también se hacían sacrificios y ofrendas a Tláloc, él tenía unos ayudantes que se llamaban los tlaloques, son los ayudantes de tláloc que llevaban una vasija de barro llena de agua y con un mazo rompían la vasija para llenar de agua los campos y la tierra, ese golpe se decía que eran los relámpagos.

¿Qué tipos de ofrendas o qué se quemaba? Se usaba mucho el yahutli o pericón, que es una flor amarillista, (Blanca Lisbet, menciona: como amarilla)

DT(00:29:23-00:29:23) como amarilla)

JC (00:29:23-00:31:09): perenne, que dura muchísimo tiempo tal vez dos años, muere y vuelve a renacer pero es de la familia de la flor de los muertos, cempasúchil, es justo casi el mismo color amarillito, son hermanas y se dice que después de la época prehispánica se utilizaba el pericón, se amarraban varios ramos en forma de cruz y se quemaban justo en los límites de los sembradíos porque el olor que desprende, luego que lleguen a su casa quemaban laurel y es un olor muy fuerte entonces es un olor muy similar al de pericón, se quemaba en las orillas y se decía que así se espantaba al diablo y no hiciera daño a los sembradíos. Otro de los rituales que se hacían mucho era con los sahumeros, una especie de vasija que se ofrecía moviéndose a los cuatro puntos cardinales con olor a copal, este olor lo pueden oler mucho en el centro histórico por el zócalo haciendo limpias, el humo del copal era la conexión entre lo divino y lo humano, este humo que desprende conecta con la parte humana y se decía que ahuyentaba las nubes que podrían tener heladas y no afectara los sembradíos.

DT (00:29:23-00:31:09): oye, ¿y para que utilizaban el caracol?

JC (00:31:09): todos estos rituales o llamamientos a los dioses se hacía como saludo a los puntos cardinales, siempre en la mañana, dos en la tarde y en la noche. Para, sembradíos, mejores cosechas, todo lo que tenga que ver con sonidos rituales son conexiones entre lo humano y lo divino. Cuando vienen los chichimecas aquí con Xólotl, el dios del ocaso, siempre es representado con un

esqueleto y un rostro de perro. No sé si han escuchado hablar de los xoloitzcuintles, estos perros acompañaban a los chichimecas que eran nómadas y era un fácil alimento para ellos, se podían comer al perro y su comida los iban acompañando. En la entrada del mictlán, este perro era muy importante porque definía si las personas podían entrar al mictlán y sus nueve regiones. Es importante la vida y su concepción, ellos creían que la muerte era una continuación de la vida, no terminaba la vida en la tierra. Si quieren podemos subir a las pirámides, ¿quién desea hacerlo?

Murmullos

MA (00:33:34-00:33:47): son 24 escalones

Risas, bromas, en relación a subir.

INAH 2 (00:36:51): (Refiriéndose al chac mool) ahí ponían ofrendas, ((incomp.)) repitió mucha información dada debajo de la pirámide.

(00:37:51) Sonido ambiente, se dejó el audio prendido

PM (00:46:22): quería que me dijeras cómo es la figura de chac mool, ¿dónde queda para empezar? Descripción ((incomp.))

(00:37:51-00:58:57) Sonido ambiente, se dejó el audio corriendo

(00:58:57-01:04:08) se decide tomar fotos en la pirámide todos juntos, se escucha sonido ambiente, se dejó el audio corriendo.

AM-PM-JC (01:05:22-01:04:08) (plática en relación a la cartografía táctil)

AM (01:05:22-01:05:24) ¿Crees que le haga falta algo para cuestiones de ubicación?

PM (01:05:24- 01:06:05) pues pudiera ser por ejemplo un título general, como le pusieron, iglesia, pirámide y ya, todo lo demás como es táctil va siguiendo la ruta entonces ya con la mano tú te vas guiándote. No todos los ciegos saben braille, entonces esta bien ustedes hacerle la aclaración de “iniciamos en este punto”, “luego llegamos por la avenida”, “entramos hacia la derecha” “comenzamos con la iglesia” ya así.

JC (01:06:05-01:06:11) entonces el error es iglesia en braille que le falta una “i”.

AM (01:06:35-01:06:49) por ejemplo, del tamaño ¿te parece que sí está bien? ¿O si llegaras a un lugar y hubiera uno de estos más grande ya no te serviría tanto?

PM (01:06:50- 01:07:35) no sí, mientras más grande mejor, este así está bien, pero entre más grande mejor, de hecho si pudieran hacer la piramidita con la misma madera o con otro material, pero que se sienta la pirámide o la iglesia, la guía está bien porque la vas siguiendo, pero ya cuando llegas al punto, puedes hacer como una maquetita ahí mismo de las piezas que hay.

JC (01:07:35-01:07:36) ¿te puedo dar una encuesta?

PM (01:07:35- 01:07:49) sí, de una vez la contestamos. ((incomp.)) pero sí mientras más grande mejor porque así podemos tocar más a detalle.

Ana comienza a hacer la encuesta

AM (01:08:27 -01:08:31) ¿identificaste dificultades que te impidieran llegar a esta zona si vienes por cuenta propia?

PM (01:08:31 -01:08:34) el camino empedrado

AM (01:08:58 -01:09:04) ¿Consideras suficiente la información ofrecida por el museo independientemente del guía?

PM (01:09:05 -01:09:04) no porque por ejemplo, ((incomp.)) si no fuera por el guía nosotros no podemos ver,

AM (01:09:34 -01:09:39) ¿entonces consideras necesaria la asistencia de un guía?

PM (01:09:39 -01:09:41) mientras el lugar no sea accesible es totalmente necesario.

01:09:41 -01:09:57 ((incomp.))

AM (01:09:57 -01:10:05) ¿habría un tema que a ti te gustaría que se agregara?

PM (01:10:05 -01:10:10) me gustaría por ejemplo se agregara más sobre las plantas, percibir los aromas, tocarlas eso sobre el pericón.

(01:10:10-01:11:06) ((incomp.))

AM (01:11:08 -01:11:14) ¿qué apoyos y en la museografía en general sugieres para que se más agradable tu visita y sea mejor tu experiencia?

PM (01:11:16 -01:11:14) podría ser que se agregue señalización con maquetas, y luego ya toda la parte de accesibilidad, réplicas para tocar, cédulas en braille, para mejorar la experiencia. Eso ayuda mucho más que el personal.

01:11:14-01:41: ambiente, se dejó abierto el audio, hasta adentro del museo de sitio.

**Anexo 10: Transcripción de fragmentos relevantes de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 19 de octubre de 2019**

**Localidad**

Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México
---

**Nombre del Investigador / Facilitadores**

Tipo	Nombre
Museógrafa	Ana Martha Sánchez
Antropóloga social	Cecilia Rojas Lombó
Antropólogo Social	Juan Carlos Montes

**Testimoniantes/visitantes a la zona**

sábado 19 de octubre de 2019				
	Nombre	Discapacidad	Edad	Abreviatura abr.
1	Romi Olán	Discapacidad Visual Adquirida	53	RO
2	Gabriela Rubio	Discapacidad Visual Congénita	42	GR
3	Marisela Nava	Discapacidad Visual Congénita	48	MN
4	Josue de Paz	Sin discapacidad	13	JP
5	Ilse Guadalupe Pérez	Baja Visión Adquirida	29	IP
6	David Hinojosa Damian	Discapacidad visual adquirida	38	DH
10	Lucero Ávalos	Discapacidad Visual Congénita	23	LÁ
11	Jorge Molina Villegas	Discapacidad Visual Adquirida	40	JV
12	Gustavo Vélez Martínez	Sin Discapacidad	45	GV

**Contexto**

La visita guiada inició al costado norte del templo de Santa Cecilia donde se mostró la catografía táctil, los visitantes exploraron y utilizaron la cartografía satisfactoriamente; ubicaron dónde nos encontrábamos antes de dar inicio al recorrido al interior del museo de sitio y se dieron una idea general del espacio. Posteriormente entramos a la casa porfiriana dejando al final por cuestiones del recorrido ya planeado al museo Eusebio Dávalos Hurtado, después del recorrido a la casa porfiriana, se hizo el recorrido por el jardín, se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas, se mostró nuevamente la



cartografía dando medidas de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) 10 de los 12 visitantes decidimos subir. Arriba del basamento piramidal se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales, al bajar nuevamente se dio recorrido por los jardines donde se habló mucho sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y al último entramos al museo de sitio donde se tocaron las piezas arqueológicas. Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3: 40 de la tarde.

## Planeación para la documentación y grabación

### Grabación

Día	Hora	Lugar	Notas
19/10/2019	11:30-3:30	Museo de sitio Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán	

### Equipo Técnico

Tipo	Nombre	Abreviatura abr.
Cámara	Ana Martha Sánchez	AM
audio	Cecilia Rojas	CR
Facilitador	Juan Carlos Montes-Ana Martha Sánchez	JC

### Tipo de Grabación

Audio			
Formato de Grabación	Soporte	Formato de Salida	Duración de grabación
Digital	Memoria	.wav	1:20:00 deja de grabar escuchándose ruido blanco en minuto 00:38:26

Contexto: Parte trasera del Templo de Santa Cecilia mostrando la cartografía táctil a los visitantes

JC (00:00:00-00:01:30) Esta es la plaza que acabamos de pasar, este es el templo, este es el poniente, ahorita vamos a hablar más sobre esto... este es una zona magueyera, se hacía muchísimo pulque en esta zona ((incomp.)) (siguen explorando todos el plano) ahorita les vamos a dar otro más puntual justo cuando estemos enfrente de las pirámides. Entonces sí funciona el plano para ubicarse?

RO (00:01:30-00:01:43) sí, sí. (refiriéndose a su amiga) ve pensando que recomendaciones vas a dar... para la mejora

JC (00:01:43-00:01:51) La mejora, ustedes me van a ir diciendo, queremos hacer maquetas.

GR (00:01:52-00:01:53) eso está muy bueno eso

JC (00:01:53-00:01:55) primero son los planos y posteriormente queremos hacer las maquetas

IP baja visión (00:01:55-00:01:59) es que tiene fondo negro y alto contraste, a mí me funciona

JC (00:01:59-00:02:20) si se están haciendo en alto contraste para baja visión y también con braille, entonces estas son las pruebas que estamos haciendo para hacer este espacio más accesible y posteriormente se pretenden hacer las mejoras y las maquetas que son muy importantes para ubicarnos.

Siguen explorando el plano

RO (00:02:25-00:02:29) Huele a pirul, a hierbas de pirul, ¡hay qué rico!

JC (00:02:29-00:02:33) Ahorita nos van a enseñar un poco de las plantas que hay aquí.

CONTEXTO: NOS ADENTRAMOS A LOS PATIOS DE LA CASA PORFIRIANA-MUSEO

CR (00:03:06-00:03:13) Estamos entrando a la Zona Arqueológica, nos vamos a saltar por ahora el museo

MN (00:03:13-00:03:14) está muy angosto

JC (00:03:14-00:03:31) Esta es la Hacienda, ya estamos entrando a la casa, esta casa es porfiriana es de 1832, ahorita vamos a dejar el museo al final.

RO(00:03:31-00:03:34) si puede repetir, (ella se encontraba grabando audio con su celular)

JC (00:03:34-00:04:37) Claro, es casa porfiriana, es una forma de “L”, ahorita estamos en el pasillo, del lado izquierdo tenemos la zona de las habitaciones, eran las habitaciones de la hacienda, posteriormente tenemos una sala un comedor una cocina y un tinacal. Porqué un tinacal, precisamente porque era una zona magueyera y es en los tinacales donde se vertía el pulque. Viene también “tinacal” de un vocablo náhuatl “que es tina” que significa recipiente y “cali” que significa casa, entonces se traduce como la casa de las tinas. Estas tinas eran de cuero, de piel de vaca o de madera, actualmente son de plástico. Si quieren avanzamos...

Contexto: Caminamos hacia la sala

JC (00:05:21-00:05:35) aquí tenemos una habitación, no podemos entrar por cuestiones de conservación, esperamos a nuestro compañero nada más, para que nos ayude con la visita de

JC (00:05:38-00:05:42) les presento al compañero del INAH

INAH Arturo (00:05:42-00:06:28) Hola soy Arturo, bienvenidos aquí al Museo Eusebio Dávalos, Zona Arqueológica de Santa Cecilia, acá donde están ustedes, estamos en una parte donde era la construcción de aquellos años. Aquí trabajaban el pulque y cosecha de temporada, tenemos aquí una sala con sus muebles de la época, estilos afrancesados del porfiriato, tenemos cuadros antiguos de personas de aquellos años. Tenemos dos cuadros a su mano izquierda. Pasamos la otra habitación.

IP (00:06:28-00:06:29) ¿no podemos pasar?

JC (00:06:29-00:06:34) No podemos pasar, está bloqueado

JV (00:06:34-00:06:35) como con rejas ¿no?

JC (00:06:35-00:06:36) ajá

Contexto se camina hacia la cocina

INAH Arturo (00:07:01-00:08:22) acá ya estamos lo que viene siendo el comedor, tenemos sillas, tenemos diferentes... tenemos ahí unos cuadros, bueno se los voy a describir, ahí está el cuadro de las últimas dueñas que estuvieron aquí. Al centro de la pared de mano izquierda hay un cuadro donde vienen las últimas dueñas que les apodaban las "catarinitas", hay cazos, platos. Esta gente era de dinero, parece que no pero el pulque sí dejaba un billete. (RISAS) ahora pasamos a la siguiente sala.

Bueno, acá estamos en la siguiente sala es una cocina de aquella época, una cocina muy bonita, en forma de herradura. Tiene sus cazuelas, su metate, su molcajete, planchas antiguas con las que antes se planchaba.

JV (00:08:22-00:08:23) las de carbón...

INAH Arturo (00:08:23-00:08:25) sí, como las de sus abuelitas.

GR (00:08:26-00:08:27) ¿hay unas cazuelas colgadas en la pared?

INAH Arturo (00:08:27-00:08:41) También, tenemos cazuelas de diferentes tamaños, tenemos a la izquierda al santo de las cocinas,

LA (00:08:41-00:08:42) órale ¿cuál es ese santo?

INAH Arturo (00:08:42-00:08:46) no me acuerdo quién es ese santo.

GR (00:08:46-00:08:47) ¿a poco las cocinas también tienen santo?

INAH Arturo (00:08:47-00:08:52) sí, san Pascual Bailón.

LA (00:08:53-00:08:55) ah, el de las cosas perdidas

INAH Arturo (00:08:55-00:09:10) pero también de las cocinas, las abuelitas cuando vienen aquí se ponen contentas porque se acuerdan de cómo estaba en su pueblo.

LA (00:09:11-00:09:12) ¡ay qué hermoso!

INAH Arturo (00:09:12-00:09:13) ahorita la que vamos a pasar se ponen contentos los abuelitos,

00:09:13-00:09:34 risas, "está curioso eso" "por qué" se camina hacia el tinacal

INAH Arturo (00:09:34-00:10:33) estamos en la representación de un tinacal, tenemos las barricas, las jícaras, los vasos, la herramienta que se necesitaba para capar el maguey, hacerle una cazuelita y sacarle el aguamiel, o sea antes de ser pulque es aguamiel, lo sacan con el acocote, ¿qué es el acocote? Un como tubo largo, chupaban el pulque, lo echaban en una cubeta y se traía al tinacal ya fuera en una barrica o en piel de vaca, ahí lo dejan reposar para que se hiciera pulque. Nada más que este imagínense como si fuera pulcata, entonces por eso les decía que los abuelitos se ponen contentos aquí.

Risas

JC (00:10:37-00:11:12) La diosa del maguey es mayahuel y había una relación con el conejo o el tochtli y se decía que cuando uno se embriagaba estaba poseído un momento por los dioses. Los conejos eran considerados dioses, eran los "centzontotchtin" los innumerables dioses conejo o los cuatrocientos conejos, entonces cuando tú te embriagabas los conejos tomaban posesión de tu cuerpo y esa era la relación que tenían con la embriaguez.

LA (00:11:12-00:11:13) era un momento de iluminación

JC (00:11:13-00:11:17) Exacto, eran momentos de iluminación y la conexión entre lo humano y lo divino.

LA (00:11:23-00:11:24) oigan, disculpen y ¿cómo se llama esta flor?

CR (00:11:24-00:11:25) son geranios

Contexto 00:11:25-00:12:37 se camina, se va preguntando sobre las plantas que van pasando, murmullos, risas, Cecilia les va explicando sobre las flores, floripondios y los describe ((incomp.)) “grandes” “ah, hay de colores” “nos pueden regalar unas flores”

GR (00:12:26-00:12:27) “aquí está empiedrado”

INAH Arturo (00:12:37-00:13:09) de este lado, aquí tenemos una piedra bautismal. Para que ustedes toquen, la parte de arriba van a tener la flor de lis, la parte de abajo, son figuras prehispánicas, este también se utilizaba para hacer sacrificios, pero llegó la religión y lo hicieron pila bautismal. Entonces toquen para que...

Murmullos, tocan

GR (00:13:21-00:13:22) qué será esto, qué figuras son estas?

INAH Arturo (00:12:23-00:12:24) es que está tocando es la flor de lis

(00:12:24-00:14:12) tocan, murmullos

INAH Arturo (00:14:12-00:14:49) ya ven que algunos estaban tocado los cráneos, son Tzompantlis, bueno la representación de un Tzompantli, originalmente el tzompantli era con cabezas de verdad, eran gente que atrapaban en combate, era con cráneos humanos de verdad, era con gente que atrapaban en combate, les mochaban la cabeza y acá lo empalaban...

JC (00:14:49-00:15:59) Tzompantli también viene de un vocablo náhuatl que es Tzontli que es cráneo y antli que es hilera, entonces se podría traducir como hilera de cráneos, entonces decía Bernal Díaz del Castillo en unas narraciones que era este fraile que vino de España, decía que la exhibición de los cráneos era muy importante para asustar a los enemigos cuando se dieron estas batallas con los españoles decía Bernal que se colocaban los cráneos de los españoles junto con los cráneos de sus caballos, se colocaban también en las fronteras de los territorios y esto se parece mucho algo que hacen en la mixteca que son las mojoneras que hacen un bulto de cabezas que se colocan en los límites y asustar a los intrusos y no se metieran a los terrenos. Bien o eran cráneos de batallas y cráneos para sacrificios a los dioses.

Contexto (00:15:59-00:18:03) se camina hacia la parte trasera de la casa para los jardines y llegar a las pirámides, Arturo me platica que no hay nadie, que a veces los sábados llega gente y los activa, pero no hay mucha visita. Doy ubicación que nos encontramos atrás de la casa y entrando al jardín,

JC (00:18:03-00:18:04) era zona chichimeca, ¿no Arturo?

INAH Arturo (00:18:04-00:20:28) sí, exacto, Chichimeca-Tolteca. Los chichimecas son del Norte del país, no sabes con exactitud de qué parte, algunos nos comentan que de san Luis potosí o zacatecas, pero dominaban la parte norte de la república, ahí estaban. Eran trece grupos, uno de esos grupos lo traía Xólotl, se encamina para acá Xólotl y en su andar se encuentra a los toltecas, del estado de Hidalgo. Algunos arqueólogos nos comentan que la grandeza de los Toltecas ya estaba en decadencia, entonces llegan estos amigos y se fusionan, los toltecas le meten a los chichimecas sus deidades, porque los chichimecas nada más creían en los elementos, pero los toltecas estaban más estructuralizados y ellos ya tenían sus deidades... Llegan y se establecen por un tiempo en los cerros que tenemos aquí que es el del tenayo, coatepec, la presa y algunos de Ecatepec. Lo sabemos

porque ahí habían vestigios en las cuevas, ya el instituto sacó lo más que pudo, se taparon. Hasta tiempo después bajan a lo que es Tenayuca fundan todo, porque es el centro Tenayuca de esta cultura, ya Santa Cecilia es un barrio más que le rinde tributo y la pirámide de Tenayuca no está tan lejos de aquí, llegamos caminando sin problemas... pero vénganse vamos a la pirámide.

JC (00:20:28-00:20:29) para que se den un poco la idea de cómo eran los chichimecas, se lee”

RO (00:20:29-00:20:30) eran los perros chichimecas

JC (00:20:30-00:21:29) Sí, linaje de perro, justamente por su deidad Xólotl, que era el dios del ocaso. Han escuchado sobre los xoloetcuicles?, (afirman que sí) en el Mictlán eran los primeros que recibían a los humanos y ellos decidían si podían seguir por el mictlán, porque la vida y la muerte esta dualidad en esa época era importante. Ellos vivían para los dioses y al morir era el seguimiento de la vida, no se acababa.

Contexto (00:21:29-00:23:27) se camina por los jardines hacia estar al frente de las pirámides. Se platica sobre los árboles, “hay zapotes” “árboles de pirul y árboles de durazno” ((incomp.)) se camina, se ubica un hormiguero y se habla sobre él.

RO (00:23:26-00:23:27) Cambia la temperatura ¿verdad?

JC (00:23:27-00:24:24) ahora nos encontramos en la parte inferior de huitzilopochtli, si nos colocamos de frente, la pirámide de la derecha está dedicada a Huizilopochtli y la de la izquierda del lado norte tenemos la de Tláloc. Siempre las pirámides van a dar hacia el poniente porque es el rumbo de los muertos, el ocaso, el camino de los muertos cuando se está metiendo el sol.

INAH Arturo (00:24:24-00:24:58) Aquí también se hacían sacrificios, a Tláloc y a Huiztilopochtli. Tenían diferentes personas que sacrificar a Tláloc hasta niños le sacrificaban y a Huitzilopochtli el dios del sol y de la guerra eran gente que atrapaban en combate y la sacrificaban. Acá por el esternón es como les cortaban y les sacaban el corazón.

Contexto (00:24:58-00:25:10) No se ubica quien lo dice “hasta palpitando” risas, “sí, en serio, brincaba”

GR 00:25:10-00:25:22) El libro del “Azteca” que leí está muy bueno ese libro, narraban así clarito cómo les sacaban el corazón y lo embarraban en las piedras.

JC (00:25:22-00:24:24) exacto, y la sangre tiene un olor, había muchos olores más, se usaba mucho el copal se usaba el yahutli que es el pericón, esta conexión entre las divinidades y lo humano daba con el humo. Entonces el copal se ofrecía en los puntos cardinales y este copal, su humo se colocaba en un sahumero que es una vasija con tres patas

RO 00:25:47-00:25:48 ¿como un molcajete?

JC (00:25:48-00:27:25) ándale, como un molcajete pero mucho más liviano, y se decía que el humo ahuyentaba a las nubes con frío o heladas para que las cosechas fueran muchísimo mejores y sobre el yahutli o pericón que actualmente se utiliza para quemarlo, si queman una hoja de laurel el olor del pericón va a oler muy similar a es olor fétido, fuerte (gestos) se agarraba un puño de pericon que es esta flor familia de la flor de los muertos el Cempacúchitl, entonces se agarraban dos racimos y se amarraban en forma de cruz y se colocaban en los límites de los

sembradíos en los cuatro puntos y este olor al quemare espantaba al diablo para que la cosecha no tuviera maldad.

00:27:25) se muestra el mapa antes de subir la pirámide, lo posiciono se habla sobre los tlaloques. Arturo nos explica mucho sobre qué hay alrededor.

JC(00:28:20-00:29:50) Tláloc tenía unos ayudantes que se llamaban los tlaloques que le ayudaban a expandir el agua, ellos llevaban un recipiente y rompían estos recipientes con un mazo y se decía que el ruido que surgía por ese golpe eran (Interrupción y al mismo tiempo de voz no ubicada” eran los truenos risas

(a lo lejos) Se menciona que el chac mool que se encuentra arriba en las pirámides no es original, que en el museo iremos a verlo, se habla sobre las ofrendas de cacao y copal en ese chac mool a lo lejos” (Partes incomprensibles)

JC y MN “charla sobre el mapa antes de subir (00:29:50-00:32:12)

JC: ¿quieres checar el mapa?

MN: sí, estamos colocados de frente?

JC: guío su mano sobre el plano, esta es la pirámide de huizilopochtli

MN: es la que estamos viendo ahorita?

JC: sí, justo estamos enfrente, ahorita vamos a subir por estos escalones que son 24

MN: ah, y esta es la parte de arriba

JC sí, esta es la parte de arriba y aquí, no lo puse pero hay un chac mool

MN: ah, ya entendí, este es el que vamos a ir a ver ahora

JC y del lado izquierdo tenemos la pirámide de tláloc.

JC (a todos) esta pirámide es la que les comenté al inicio que se reconstruyó en los 60`s ya que este espacio estaba dentro de los terrenos de hacendados, las señoras que nos mencionaron “las catarinitas” hijas de Casimiro García quien por desconocimiento escava la parte superior de la pirámide buscando algún tipo de tesoro, se cae la pirámide. En 1922 se recupera con Manuel Gamio que es uno de los referentes de la arqueología mexicana moderna era director de antropología le quitan este espacio a Casimiro García, posteriormente ya hasta 1966 es el Dr. Eusebio Dávalos Hurtado junto con este Eduardo Pareyón rehacen este espacio, la pirámide. Ellos tenían un plan de reactivar toda la zona, porque era una zona prehispánica muy importante teníamos a Tenayuca, a unos 10 minutos, el acueducto de Guadalupe y el templo franciscano, también muy cerca. Entonces querían hacer un circuito turístico pero bueno por cuestiones externas no se pudo...

JC (00:32:33-00:32:57) es una pirámide de alrededor de 15 metros de altura, la parte frontal mide 27 metros y de fondo 17 metros, tiene 24 escalones.

LA (00:32:57-00:32:58) Ah, es chiquita entonces

00:32:58-00:34 comentarios generales, risas, comienzan a subir. Contaron los escalones y se comentan este detalle entre ellos. Se hace las descripción de la parte superior sobre el chac mool. Se comienzan a tomar fotos con el chac mool

**00:38:26 problemas de audio, se corta.**

**Anexo transcripción de momentos clave y fragmentos relevantes en videograbación de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 12 de octubre de 2019**

**Localidad**

Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México
---

**Nombre del Investigador / Facilitadores**

Tipo	Nombre
Museógrafa	Ana Martha Sánchez
Antropólogo Social	Juan Carlos Montes

**Guías de visita**

Entrevistados	Nombre	Dignidad
1	Arturo INAH	Encargado de la zona arqueológica
2	INAH	Encargado de la zona arqueológica
3	Juan Carlos Montes	Antropólogo

**Testimoniante/visitante a la zona**

**sábado 12 de octubre de 2019**

	Nombre	Discapacidad	Edad	Abreviatura abr.
1	Daniel Alfredo Ibañez Martínez	Discapacidad Visual Adquirida	25	DA
2	Carmina Barrera	Baja visión Adquirida	29	CB
3	Janet García Jiménez	Discapacidad visual adquirida	33	JG
4	Georgina García Jiménez	Madre de Janet (sindiscapacidad)	45	GG
5	Marco Antonio García Ontiveros	Padre de Janet (sin discapacidad)	46	MA
6	Perla Marlene Castro	Discapacidad visual adquirida	38	PM
10	Blanca Lisbet Tapia González	Discapacidad visual adquirida	37	BL
11	Dolores Tovar Mendoza	Discapacidad visual adquirida	40	DT
12	Javier del Espíritu Santo Curiel	Discapacidad visual adquirida	45	JE

## Contexto

La visita guiada inició al costado norte del templo de Santa Cecilia donde se mostró la cartografía táctil, los visitantes exploraron y utilizaron la cartografía satisfactoriamente; ubicaron dónde nos encontrábamos antes de dar inicio al recorrido al interior del museo de sitio y se dieron una idea general del espacio. Posteriormente entramos a la casa porfiriana dejando al final por cuestiones del recorrido ya planeado al museo Esuebio Dávalos Hurtado, después del recorrido a la casa porfiriana, se hizo el recorrido por el jardín, se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas, se mostró nuevamente la cartografía dando medidas de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) 10 de los 12 visitantes decidimos subir. Arriba del basamento piramidal se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales, al bajar nuevamente se dio el recorrido por los jardines donde se habló mucho sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y al último entramos al museo de sitio donde se tocaron las piezas arqueológicas. Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3:40 de la tarde.

## Planeación para la documentación y grabación

### Grabación

Día	Hora	Lugar	Notas
12/10/2019	11:30-3:40	Museo de sitio Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán	

### Equipo Técnico

Tipo	Nombre	Abreviatura abr.
Cámara y audio	Ana Martha Sánchez	AM
Facilitador	Juan Carlos Montes-Ana Martha Sánchez	JC

### Tipo de Grabación

Videograbación			
Formato de Grabación	Soporte	Formato de Salida	Duración de grabación
Digital	Memoria SD	Video MPG-4	Varios clips de video en GoPRO

### Calificación del documento

Nombre de archivo y tiempo horas"minutos"segundos	Momentos clave del documento
GOPR4478.MP4 00:02:02	Se da inicio el recorrido a mientras se platica sobre el significado de Acatitlán, es en este momento donde se le presenta la cartografía táctil, los visitantes comienzan a explorar de manera táctil el plano. Georgina García quien es normovisual, le apoya a Javier del Espíritu Santo que



	<p>tiene discapacidad visual adquirida, colocando sus dedos en el mapa, en dónde nos encontrábamos en ese momento Georgina le comenta dónde era el punto donde nos había dejado el taxi a todos minutos antes. Inmediatamente, Javier, se ubica y comienza a explorar de manera táctil y fluida, haciendo el recorrido con sus dedos justo por donde habíamos caminado y deteniéndose en el punto donde nos encontrábamos en ese mismo instante. Dolores Tovar, visitante con discapacidad visual adquirida, igualmente comienza a explorar deteniéndose más en la lectura del braille.</p> <p>Carmen barrera interviene en la explicación del vocablo de acatitlán, y el contexto, mencionando que se dice “que todo lo que se siembre en esta zona, se da”. Se interrumpe la plática ya que personal del INAH se acerca a mi para ver la documentación y los oficios que nos solicitaron en el INAH edomex para poder ingresar. Mientras tanto continúa Carmina Barrera platicando sobre la fertilidad de la tierra de la zona, Marlene, Janet, Georgina Dolores y Javier se mantienen escuchando y explorando todo el plano. Dolores al parecer había encontrado una falta ortográfica en iglesia, decía que ahí estaba escrito “iglesia” este dato fue posteriormente corroborado y sí estaba bien escrito. (este dato se debió a que uno de los puntos en el braille en esa palabra estaba no tan marcado ya que pudo haberse golpeado en el traslado, sin embargo sí estaba escrito de manera correcta) la manera en que se llevó a cabo la ubicación de las personas con apoyo de la cartografía táctil se vio que se dio de manera particular, es decir de ubicar puntos específicos, como la llegada del taxi y de ahí se comenzó a explorar de manera general, después se leía el braille.</p>
GOPR4479.MP4 00:01:51	<p>Comenzamos a avanzar CB, JG, AM, GG, PM DT, se agrega al equipo MA y JE caminando por detrás de la iglesia dirigiéndonos a la entrada principal del museo. Las personas con discapacidad visual, en este momento se apoyan de las personas normovisuales ya sea colocando sus manos en su hombro o tomándose de su brazo. Esto muestra aún la necesidad de apoyo. Marlene pregunta a todo el grupo “pudieron tocar todos el mapa?” contestan afirmativamente JC ¿pregunta, “se entendió bien el mapa? De nuevo todos dan una respuesta afirmativa.</p> <p>El papá de JG, dirige la mano de sus hija hacia la pared de la entrada del museo para que toque el material del que</p>

	está hecho la construcción. Comienzan a mencionar que el ruido ha desaparecido y los sonidos son más naturales. Comienzan a ingresar a la hacienda.
GOPR4480.MP4 00:02:01	Nos encontramos ya adentro de la hacienda y Arturo, trabajador del INAH, nos da la bienvenida y menciona el contexto del asentamiento el cual es chichimeca. Todos se encuentra escuchándolo, comienza a hacer una descripción del cuarto primero que es la sala, menciona: “Aquí tenemos un cuadro antiguo (señalando a la pared de la zona de la sala) dos mujeres, dos abuelitas, ellas fueron las últimas dueñas, les apodaban ”las catarinitas” hay una que está de rosita era la mayor, Catalina; una de azul, Efigenia, ellas fueron las últimas dueñas aquí. Ahorita estamos del lado donde esta la casa Porfiriana, pero como ingresaron de su mano izquierda, están las piezas arqueológicas (refiriéndose al Museo de sitio), ahí eran las recámaras.
GOPR4481.MP4 00:01:54	Hablan sobre cómo se planchaba en esa época y el uso del almidón. Arturo del INAH, comienza a describir cómo está distribuida la habitación mencionando sobre la existencia de unas tablas al interior que es el llamado garabato. Cabe destacar que no existe la posibilidad de acceder a estos espacios ya que se encuentra enrejados y con candado, el público sólo puede conocer estos espacios viendo desde afuera. PM pregunta sobre la forma del garabato, y MA contesta describiendo de esta forma: “es una tabla ancha como, todos comienzan a dar elementos para poderles describir a las personas con discapacidad visual de manera más detallada posible. Marlene pregunta sobre la ubicación exacta de esa tabla (garabato) y se acerca a la reja con su celular para comenzar a grabar lo que se le está describiendo. En este momento Carmina dirige la mano de Marlene que tiene el celular para que lo grabe. Janet se acerca a una de las piezas arqueológicas para explorarla de manera táctil mientras que su padre le lee la información de la cédula SE TOMÖ FOTO
GOPR4482.MP4 00:02:10	Avanzamos hacia el cuarto del pulque y se comienza a hablar sobre que es una zona pulquera sin embargo se deja de trabajar. Nuevamente Arturo comienza a describirles los objetos que se encuentran en el cuarto. Marlene pregunta “esas piezas que nos dicen que están podemos tocarlas?. Menciona MA, padre de Janet que “no, porque están cerradas con candado” Marlene se mantiene grabando con su celular
GOPR4483.MP4 00:01:50	Contexto: en parte de la sala del pulque: Es en ésta parte donde mayor tiempo se estuvo, ya que los datos se

	<p>tornaron una plática entre todos, risas y la referencia a las bebidas alcohólicas fueron detonantes importantes. MA habla sobre la relación del pulque, el aguamiel con la maternidad.</p> <p>Arturo habla y describe los tarros y los distintos nombres que se le dan. Sobre el vaso “tornillo” menciona que es justo por la forma de tornillo haciendo gestos con sus manos. Se tomo foto</p>
GOPR4484.MP4 00:02:09	<p>Se avanza hacia el tzompantli, en este momento los visitantes se comienzan a interesar por varios elementos que se encuentran en esta zona mientras escuchan. Carmina, baja visión, lee el cedulario, mientras otros escuchan y algunos exploran las piezas arqueológicas con las manos. Mientras Arturo y JC se enfocan en explicar lo que es un tzompantli. Es posible notar que en este momento ya no se toman ni de los brazos ni de los hombros, se logra percibir intereses distintos sobre objetos que se encuentran en esta parte y es ese interés que logra también una autonomía. Mientras se dan la información sobre los objetos, misma que no tiene cualidad de descripción verbal de la pieza sino que es información abstracta del objeto, las personas exploran la pieza mientras escuchan la información, este elemento tiene rasgos de que la descripción verbal puede ser suplida por información relevante sobre la pieza mientras ellos incorporan otro tipo de información que los hace conocer con mayor puntualidad y ahondar en el propio objeto. En este caso el objeto es la piletta de sacrificios y los tzompantlis. Es aquí también donde la libertad que da el espacio mismo se hace notorio, al no estar censurado para el público permite esa relación entre objeto, información verbal y abstracta así como información táctil e imaginativa. SE TOMÓ FOTO</p>
GOPR4485.MP4 00:00:58	<p>Se termina el recorrido por la casa y se pasa a la zona arqueológica.</p>
GOPR4486.MP4 00:03:09	<p>Se comienza el recorrido por el jardín que se encuentra a los alrededores de la pirámide. El recorrido es en fila india. Se escucha en el video a AM haciendo la descripción de lo que hay en el jardín, “en este lugar hay muchas flores. Se rompe la fila india y se camina en parejas. Este recorrido de parejas permite una socialización, si bien es posible también que las personas normovisuales pongan más atención en el detalle por la necesidad de describir, existe un binarismo que es necesario en algunos puntos, específicamente al entrar a espacios de distintas características. MA, padre de Janet, muestra las piedras</p>

	<p>para que se toquen que se encuentran como pequeñas separaciones del jardín y el camino. JC comienza a hablar sobre los antecedentes de los chichimecas se hace la lectura de Gónzalo de casas mientras se escucha este relato, Marlene se encuentra grabando. Se avanza hacia las pirámides. El transitar es con un tiempo constante y permanente aunque es posible notar la diferencia de quienes obtuvieron la discapacidad a temprana edad con los de adquisición tardía. Es mucho más fluido el transitar en quienes han tenido más tiempo con la discapacidad.</p>
<p>GOPR4487.MP4 00:02:37</p>	<p>En este video se comienza a separar el grupo, se mantienen en parejas. Marlene al acercarse a la pirámide apunta el celular de manera instintiva hacia la pirámide mientras se mantiene grabando. (esto puede indicar el cambio de estar transitando al jardín hacia la planicie donde se encuentra la pirámide debido a los cambios de sonido o de ambiente. Todo el grupo se concentra enfrente de la pirámide. Jc: “hice un mapa más puntual de las pirámides. Estamos enfrente de las pirámides. Se mencionan algunas características de la pirámides.” están dirigidos a tláloc y a huiztiliopochtli. Del lado sur. Está la pirámide de Huiztilopochtli (Ana menciona “el que está a la derecha”) y del lado norte tenemos a Tláloc (ana: “del lado izquierdo). Se muestra el mapa de las pirámides.</p> <p>Primero se le muestra el mapa a Janet quién desliza sus manos justo por dónde nos encontramos, explorando el mapa desde la parte inferior, justo donde nos encontramos. La madre de Janet le sostiene el mapa mientras Janet se enfoca en leer el braille del mapa.</p>
<p>GOPR4488.MP4 00:02:02</p>	<p>Mientras todos se mantienen escuchando la narración que en ese momento JC está contando sobre la pirámide y la zona, Dolores se encuentra explorando el mapa, comienza de otra manera. No desde el punto en el que nos encontramos como lo hace Janet en momentos anteriores, Dolores comienza de la parte superior izquierda, leyendo el braille, hacia la derecha y hacia abajo, mientras tanto en la narración, JC da las medidas de las bases y la ubicación hacia el poniente de donde se dirige la pirámide donde se oculta el sol. Dolores se mantiene explorando ya el relieve de la pirámide de Huiztilopochtli , deteniéndose en el braille. Al terminar el mapa, se lo da a Ana y le dice “está bonito” Marlene pide el mapa para conocerlo: mientras Marlene explora el mapa JC da nuevamente las medidas del basamento “ la parte baja de la pirámide, la frontal mide alrededor de 27 metros mientras que de costados, de</p>

	fondo alrededor de 17 metros” mientras se dice esto Marlene sigue el relieve justo en donde se le está mencionando las medidas. en este caso no le pone atención al braille DOS FOTOS
GOPR4489.MP4 00:02:05	Se comienza este clip mencionando lo que es un tloaque. Los visitantes se mantienen alrededor escuchando la narración. Algunos tomando fotografías a la pirámide (este es un rasgo importante porque ya se encuentran ubicados espacialmente (Hay foto de esto con Javier tomando fotos a la pirámide)  Aquí se comienza la narración del huautli o el pericón, el tema de flores que se daban en el espacio. Marlene menciona “son como amarillitas” esto hizo la detonación de la memoria visual sobre la flor
GOPR4490.MP4 00:00:45	En este clip se habla sobre los rituales. Al parecer Janet, (suposición ya que sólo se escucha la voz, pero la dirección de la vista de JC se enfoca al lugar donde se encuentra ella.), menciona el caracol, sobre unos de los sonidos de los rituales prehispánicos. Esto indica también la importancia de integrar el sonido de los elementos a lo que se hace referencia en la narración, no sólo darle imaginativamente vida, pero esto es lo que detona al no escuchar, se hizo un enlace con lo que se conoce.
GOPR4496.MP4 00:02:06	En este video se comienza a subir la pirámide, al encontrarnos arriba. El compañero del INAH se encuentra narrando. Arriba ya todos, existen ya diversos intereses, algunos se enfocan en la escultura de chac mool, otros, muchos de los visitantes, suben con poco apoyo de sus acompañantes mientras que Marlene requiere apoyo para subir. (este elemento puede indicar que el adquirir ceguera hace tres años atrás requiere aún de asistencia. Algunos otros decidieron quedarse abajo tal es el caso de Carmina, la Georgina García madre de Janet. Arriba estamos Los compañeros del INAH. Padre de Janet, Janet, Daniel Alfredo (quien llegó sólo a la zona arqueológica debido a que no llegó al punto de reunión que fue en el Metrobus Tenayuca.
GOPR4497. MP4 00:01:46	En este clip se mantiene la misma lógica. El compañero del inah platicando sobre mucho de lo que se había ya relatado. Todos alrededor de él escuchando mientras que Javier del Espíritu santo se mantiene con Arturo del inah hablando sobre ya intereses más puntuales, específicamente rasgos sobre el terreno, el paisaje. Acá es notoria una contemplación al paisaje desde la no visualidad

GOPR4498.MP4 00:00:08	Misma lógica de escucha y narración. Clip de video muy corto
GOPR4499.MP4 00:00:10	Misma lógica de escucha y narración. Clip de video muy corto
GOPR4500.MP4 00:00:05	Clip de video muy corto
GOPR4501.MP4 00:00:51	Misma lógica de escucha y narración. Clip de video muy corto
GOPR4502.MP4 00:00:06	Clip de video muy corto
GOPR4503.MP4 00:00:03	Clip de video muy corto sin embargo se muestra a las personas que no subieron, mientras platican
GOPR4504.MP4 00:00:41	Marlene se encuentra narrando, mientras graba en su celular un poco de contexto de lo que se ha platicado. El interés sobre y a la narración se ha perdido un poco ya que es repetitivo, lo que ya se había dicho en el trayecto se repitió ya que el compañero del inah no había estado en dicho recorrido.
GOPR4505.MP4 00:00:04	Clip de video muy corto
GOPR4506.MP4 00:00:58	Marlene se interesa por el chac mool, se le describe como era el chac mool ya que no tiene cabeza. Lo que implica que existe un trabajo imaginativo sobre lo que no hay mientras se reconstruye mentalmente; ambos personas JC y Marlene se encuentran hablando ambos sobre lo que no existe pero trasladándolo a una reconstrucción mental. La narración y la ausencia de vista se colocan a un mismo nivel. Son espacios en donde ambos estamos hablando de cosas que no vemos ya, pero existe una recostrucción mental sobre lo que hubo Hay foto de este clip. Inmediatamente sin explorarlo mucho, da información sobre la vasija que se encuentra entre sus rodillas, elemento que no se había explicado, sólo se dio la ubicación de la cara , la posición y las rodillas. Por lo que ella aumenta elementos que no fueron explicados. Ella menciona también “la cabeza debería estar aquí” un elemento imaginativo ya que no toca absolutamente nada, hace un gesto donde supone, acertadamente se encontraba la cabeza.
GOPR4507.MP4 00:00:23	Misma lógica de narración y escucha pero en distintos grupos, la plática se descentraliza y comienzan a platicar, algunos a nivel contemplativo, sea del paisaje o sea de la propia narración
GOPR4508.MP4 00:00:10	Misma lógica de charla
GOPR4509.MP4 00:00:31	Se inicia el descenso de la pirámide, es posible ver que algunos de los visitantes con ceguera bajan sin apoyo y de manera autónomo mientras que algunos, por un conocimiento anterior de haber subido, requieren mucho menos apoyo en el descenso. Esto es por el conocimiento previo. Hay foto del descenso
GOPR4510.MP4 00:00:10	AM junto con Daniel Alfredo, se sientan en unos de los

	escalones de la pirámide descansa menciona Daniel” yo si viera me bajo los escalones más rápido”
GOPR4511.MP4 00:01:11	<p>Marlene y JC se encuentran hablando sobre el mapa táctil. Marlene explora el mapa y se comienza una charla. JC le explica el material y cómo se realizó este mapa táctil.</p> <p>AM le pregunta a Marlene si cree ella que requiera algunos elementos extras para cuestiones de ubicación. Menciona que está bien, y como es táctil uno va siguiendo la ruta. Ella no tomó muy en cuenta braille dijo “no todos los ciegos saben braille, entonces es bueno ustedes hacerle la aclaración de “iniciamos en este punto, entramos por la avenida, entramos hacia la derecha, empezamos con la iglesia y así, es estarles diciendo.”</p>
GOPR4512.MP4 00:02:27	<p>Se ve a Daniel explorando la cartografía táctil, ya que por el momento en que llegó no lo había explorado.</p> <p>Marlene habla sobre a practicidad de que se colocara a modo de maqueta, es decir hacer alzados de los puntos clave. Sobre el camino se entiende muy bien. Entre más grande es más fácil, pero el tamaño está bien. Am le comentó que si cada uno tuviera un mapa para irse ubicando fuera práctico. Marlene menciona que con que exista una de estas en puntos estratégicos es más que suficiente debido a que podría ser un estorbo si se lleva cada uno su mapa durante el recorrido. Menciona que es necesario que una persona con discapacidad llegue y no requiera un guía. Este punto es relevante sobre la necesidad de autonomía de la visita.</p>
GOPR4513.MP4 00:00:34	Se termina el recorrido y se inicia el trayecto hacia el museo de sitio. Marlene se encuentra transmitiendo en vivo del face.
GOPR4514.MP4 00:00:55	Se hacen pausas en el jardín. El compañero del inah platica sobre lo que se siembra en ese jardín (HAY FOTO DE ESTO) corta un pedazo de la planta y la pasan entre ellos para explorarla. Marlene platica sobre el color. Sabores algunas plantas mencionan, son para la diabetes, para el hígado. Una de las flores que se encuentran en el jardín y que se le puso énfasis fue el floripondio por cualidades.
	Es importante destacar que se finalizó con el recorrido al museo en el cual se exploró de manera táctil las piezas, en el jardín de la hacienda, se le dieron guayabas y esto fue un elemento importante por el convivió que propició.
	Sobre los descansos, es importante colocar estratégicamente algunos descansos en puntos como debajo de las pirámides ya que es un punto que intuitivamente muchos descansaron a platicar y socializar

Al finalizar el recorrido, en el patio jardín de la hacienda los custodios les dieron frutas a los visitantes

**Anexo transcripción de momentos clave y fragmentos relevantes en videograbación de la Visita Guiada al Museo Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán sábado 19 de octubre de 2019**

**Localidad**

Santa Cecilia Acatitlán, Estado de México
---

**Nombre del Investigador / Facilitadores**

Tipo	Nombre
Museógrafa	Ana Martha Sánchez
Antropóloga Social	Cecilia Rojas
Antropólogo Social	Juan Carlos Montes

**Guías de visita**

Entrevistados	Nombre	Dignidad
1	Arturo INAH	Encargado de la zona arqueológica
2	INAH	Encargado de la zona arqueológica
3	Juan Carlos Montes	Antropólogo

**Testimoniantes/visitantes a la zona**

**sábado 19 de octubre de 2019**

	Nombre	Discapacidad	Edad	Abreviatura abr.
1	Romi Olán	Discapacidad Visual Adquirida	53	RO
2	Gabriela Rubio	Discapacidad Visual Congénita	42	GR
3	Marisela Nava	Discapacidad Visual Congénita	48	MN
4	Josue de Paz	Sin discapacidad	13	JP
5	Ilse Guadalupe Pérez	Baja visión Adquirida	29	IP
6	David Hinojosa Damian	Discapacidad visual adquirida	38	DH
10	Lucero Ávalos	Discapacidad Visual Congénita	23	LÁ
11	Jorge Molina Villegas	Discapacidad Visual Adquirida	40	JV
12	Gustavo Vélez Martínez	Sin Discapacidad	45	GV



## Contexto

La visita guiada inició al costado norte del templo de Santa Cecilia donde se mostró la cartografía táctil, los visitantes exploraron y utilizaron la cartografía satisfactoriamente; ubicaron dónde nos encontrábamos antes de dar inicio al recorrido al interior del museo de sitio y se dieron una idea general del espacio. Posteriormente entramos a la casa porfiriana dejando al final por cuestiones del recorrido ya planeado al museo Esuebio Dávalos Hurtado, después del recorrido a la casa porfiriana, se hizo el recorrido por el jardín, se dieron indicaciones debajo de las pirámides al frente del lado poniente de las mismas, se mostró nuevamente la cartografía dando medidas de las pirámides y número de escalones (24 escalones, medidas frontales 27 metros y de profundidad 17) 10 de los 12 visitantes decidimos subir. Arriba del basamento piramidal se retomaron varios temas de los chichimecas y de las características piramidales, al bajar nuevamente se dio el recorrido por los jardines donde se habló mucho sobre la vegetación del jardín, se llegó a la casa porfiriana y al último entramos al museo de sitio donde se tocaron las piezas arqueológicas. Se dio por finalizada la visita alrededor de las 3: 40 de la tarde.

## Planeación para la documentación y grabación

### Grabación

Día	Hora	Lugar	Notas
19/10/2019	11:30-3:30	Museo de sitio Dr. Eusebio Dávalos Hurtado y Zona Arqueológica de Santa Cecilia Acatitlán	

### Equipo Técnico

Tipo	Nombre	Abreviatura abr.
Cámara	Ana Martha Sánchez	AM
audio	Cecilia Rojas	CR
Facilitador	Juan Carlos Montes-Ana Martha Sánchez	JC

### Tipo de Grabación

Videograbación			
Formato de Grabación	Soporte	Formato de Salida	Duración de grabación
Digital	Memoria SD	Video MPG-4	Varios clips de video en GoPRO

### Calificación del documento

Nombre de archivo y tiempo horas "minutos" segundos	Momentos clave del documento
GOPR4547.MP4 00:00:15	Se muestran todos los visitantes a un costado de la iglesia de Santa Cecilia
GOPR4548.MP4 00:01:09	Exploran todos el mapa táctil, una de las características es que la mayoría de este grupo provenía de la Escuela Nacional

	para Ciegos “Ignacio Trigueros”, por lo que se enfocaron más en el braille
GOPR4549.MP4 00:00:12	Clip de video corto. Nos encontramos adentro ya del museo, en fila india todos, Arturo nos habla de la cocina.
GOPR4550.MP4 00:00:16	Clip de video inaudible.
GOPR4551.MP4 00:00:19	Se muestra más atentos a las descripciones y cómo describe Arturo la parte del pulque. Es un grupo más silencioso
GOPR4552.MP4 00:00:09	Se muestra más atentos a las descripciones y cómo describe Arturo la parte del pulque
GOPR4553.MP4 00:01:07	En la parte del Tzompantli, Arturo describe la pileta de sacrificios, mientras exploran todos con sus manos la pileta. Marisela Nava, al explorar táctilmente la pileta le menciona a Romi Olán “pero mira tiene figuras en la parte de abajo” Romi pregunta “qué figuras son éstas?” JC le responde, justo ahora estás tocando la flor de loto. SE TOMARON DOS FOTOS
GOPR4554.MP4 00:00:55	Se encuentran todos explorando el tzompantli, mientras se narran aspectos relacionados con este elemento, SE TOMÓ FOTO
GOPR4555.MP4 00:00:09	Nos encontramos ya en la parte del jardín zona trasera de la hacienda en fila india todos. Pregunta Ilse si nosotros estamos grabando, AM contesta afirmativamente e Ilse y lucero sacan sus celulares para comenzar a grabar, este es un elemento que indica la necesidad de registro de la visita.
GOPR4556.MP4 00:00:09	Clip de video dañado
GOPR4557.MP4 00:00:47	Todos se encuentran en el jardín escuchando a Arturo. Esta zona es un punto importante debido a que puede ser zona de socialización y de descanso, previo a recorrido del jardín y de la pirámide. Hay Foto
GOPR4558.MP4 00:01:04	Se comienza el recorrido por el jardín, hay un silencio de todos los visitantes, la contemplación del sonido se hace presente. se escuchan muchos silbidos de

	<p>pájaros, el ambiente cambia mucho en relación al interior de la hacienda. Aquí un punto relevante sobre la inmersión, no es necesario colocar elementos o ambientaciones extras, sin embargo es importante detonar sonidos u olores de los elementos a los que se hace referencia en las narraciones (chechar cómo lo trabaja el museo amparo) el silencio que se percibe en el grupo, hace pensar que existe un disfrute del ambiente como es, sin necesidad de integrar elementos tecnológicos extras. En algunos momentos Arturo interviene explicando sobre las plantas que existen a los alrededores del jardín Hay foto de este recorrido</p>
GOPR4559.MP4 00:02:16	<p>Nos encontramos ya enfrente de la pirámide, se dan datos en relación a la posición. JC interviene “si nos posicionamos de frente, la pirámide de la derecha esta dedicada a Huitzilopochtli y la de la izquierda del lado norte, a tlaloc. Siempre las pirámides dan al poniente” Arturo interviene y prosigue con la explicación.” La posición cuando se les comenta que se pongan de frente, muchos reaccionan y voltean hacia la pirámide, esto indica también que se ubican espacialmente sin necesidad de algún apoyo.</p>
GOPR4560.MP4 00:01:30	<p>Nos encontramos platicando sobre el yautli o el pericón, sus características. Para explica qué es el pericón, se hizo referencia a una planta mucho más conocida, el cepacúchitl, cuando se hace esta referencia, ellos hacen exclamación de acierto o de que se comprendió. Este rasgo es relevante ya que se hizo referencia a elementos que ellos conoen para poder dar a comprender de lo que se habla.</p>
GOPR4561.MP4 00:04:30	<p>Se muestra el segundo mapa táctil que es específicamente de las pirámides, JC comenta nuevamente cómo están posicionadas mientras ellos exploran el mapa táctil. Es posible notar que hacen mayor énfasis</p>

	<p>primero en el braille y después exploran lo que se encuentra alrededor del texto en braille. El mapa es explorado por turnos por cada uno de los visitantes.</p> <p>Algunos lo exploran de manera individual y otros como por ejemplo Gabriela, me pregunta dónde estamos ubicados para comenzar a explorar el mapa, lo que indica que va de lo particular a lo general (foto de esto ) mientras que otros requieren de explorar todo el mapa para después comentar dónde estamos ubicados. JC, le da el recorrido táctil a Gabriela, la explicación de qué es cada uno de los elementos, ella da un recorrido táctil antes de dar inicio a ascenso a la pirámide. Posteriormente Gabriela apoya a Marisela indicándole el recorrido que se hará antes del ascenso, justo siguiendo lo que anteriormente se le explicó sobre el recorrido, menciona los escalones que se subirán y cual es cada una de las pirámides, igualmente coloca los dedos de Marisela justo donde se encuentra el chac mool. Ambas visitantes tienen ceguera congénita. Es importante que el mapa esté posicionado justo como están las pirámides, Gabriela comenta “sí está muy bien, sólo falta el chac mool del que nos hablará arriba y todo esto vacío” al terminar de explorar Gabriela dice “entonces a sí sí le entendí” Marisela le comenta a Ana: “sí está muy bien diseñado, sí se entiende sólo poniendo la mano, sólo indicarnos dónde estamos y poner la mano y luego ya dirigírnos para entender mejor”. Esto indica que es posible que exista un apoyo sólo para dar idea abstracta del espacio para lograr ya que ellos se desplacen autónomamente (hay foto )</p>
<p>GOPR4562.MP4 00:00:47</p>	<p>Nuevamente Gabriela apoya a una de sus compañeras, ahora a Romi Olán, siguiendo la misma ruta que jc le explicó a ella menciona “acá debería de estar el chac mool, él no lo puso pero ahí se encuentra y ahorita nos lo va a mostrar, ahorita lo vamos a ver, creo”</p>
<p>GOPR4563.MP4 00:00:07</p>	<p>Todos están subiendo la escalinata sin apoyo de alguien (hay foto de esto)</p>
<p>GOPR4564.MP4 00:00:08</p>	<p>Se le puso mucha atención al chac mool en este clip de video, se muestra a romi, marisela y Gabriela explorándolo de manera táctil (hay foto )</p>

GOPR4565.MP4 00:00:58	El compañero del INAH nos explica sobre la pirámide mientras los demás escuchan y graban con sus celulares
GOPR4566.MP4 00:00:53	El compañero del INAH nos explica sobre la pirámide mientras los demás escuchan y graban con sus celulares
GOPR4567.MP4 00:00:38	El compañero del INAH nos explica sobre la pirámide mientras los demás escuchan y graban con sus celulares
GOPR4568.MP4 00:00:23	El compañero del INAH nos explica sobre la pirámide mientras los demás escuchan y graban con sus celulares
GOPR4569.MP4 00:03:57	<p>El grupo se encuentra adentro del museo de sitio. Todos se encuentran tocando las piezas. Lucero toca el conejo, JC hizo referencia a los 400 conejos en la sala dedicada al pulque dentro de la hacienda, lucero pidió que si le podía leer la cédula mientras ella exploraba la pieza del conejo (hay foto ). JC, lee la cédula, la cual no agregó ninguna información extra. Se percibe todo el grupo recorriendo individualmente dependiendo de los intereses de cada uno, no es necesario apoyo más que indicar lo que ellos están tocando, como por ejemplo una víbora, ellos exploran de manera individual. (Foto)</p> <p>Por ejemplo a Romi, sólo se le menciono que lo que tocaba era un jaguar y ella comenzó a nombrar las partes del rostro del jaguar, sin haberle comentado que era sólo el rostro y no el cuerpo completo (foto)</p>