

# XIV Congreso Internacional de Museos Inclusivos

*Tema destacado 2021 —¿Museos después de la pandemia?*

8–10 de septiembre de 2021 | Congreso virtual  
Museo de Lisboa, Lisboa, Portugal

Libro de resúmenes





**Fourteenth International Conference on the Inclusive Museum**

<https://onmuseums.com/>

First published in 2021 in Champaign, Illinois, USA  
by Common Ground Research Networks  
[www.cgnetworks.org](http://www.cgnetworks.org)

© 2021 Common Ground Research Networks

All rights reserved. Apart from fair dealing for the purpose of study, research, criticism, or review as permitted under the applicable copyright legislation, no part of this work may be reproduced by any process without written permission from the publisher. For permissions and other inquiries, please contact [support@cgnetworks.org](mailto:support@cgnetworks.org).

Common Ground Research Networks may at times take pictures of plenary sessions, presentation rooms, and conference activities which may be used on Common Ground's various social media sites or websites. By attending this conference, you consent and hereby grant permission to Common Ground to use pictures which may contain your appearance at this event.

Designed by Ebony Jackson

**XIV Congreso Internacional de Museos Inclusivos**

<https://museosinclusivos.com/>

Publicado por primera vez en 2021 Champaign, Illinois,  
EE.UU. por Common Ground Research Networks, NFP  
[www.cgespanol.org](http://www.cgespanol.org)

© 2021 Common Ground Research Networks

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida mediante cualquier procedimiento sin el permiso por escrito del editor. Para los permisos y otras preguntas, póngase en contacto con [soporte@cgespanol.org](mailto:soporte@cgespanol.org)

Common Ground Research Networks puede tomar fotografías de las sesiones plenarias, salas de presentación y actividades del congreso para su utilización en los perfiles sociales o sitios web de Common Ground. Al asistir a este congreso, usted consiente y concede permiso a Common Ground para utilizar fotografías que pueden incluir su imagen

ISBN: 978-0-949313-07-2

## **Editor**

Amareswar Galla, Former Vice President, ICOM; and Chairperson, ICOM Cross Cultural Taskforce, Paris; Current Chief Curator, Amarvathi Heritage Town, Board of Tourism, Culture and Heritage, Andhra Pradesh, India; and Visiting Professor, School of Planning and Architecture, SPAV, India

## **Red de Investigación de Museos Inclusivos**

### **Comité Científico**

Corazon S. Alvina, Former Director, National Museum of the Philippines, Manila, Philippines

Laishun An, Vice President of ICOM, Deputy Director of the International Friendship Museum of China; Secretary General of Chinese Society of Museums, Beijing, China

Lcda Lucía Astudillo Loor, Directora, Museo de los Metales, Cuenca, Ecuador

Henry C. (Jatti) Bredekamp, Former Chief Executive Officer, Iziko Museums of Cape Town, South Africa

Alissandra Cummins, Director, Barbados Museums and Historical Society, Barbados

Ann Davis, Former Director, The Nickle Arts Museum, University of Calgary, Alberta, Canada

Associate Professor Dr. Nevra Ertürk, Head of Department of Conservation and Restoration of Cultural

Assets, Yildiz Technical University, Istanbul, Turkey

Mlle Christine Hemmet, Responsable de l'unité patrimoniale des collections Asie, Musée du quai Branly, Paris, France (Retired)

Hans-Martin Hinz, Immediate Past President of the International Council of Museums, Berlin and Deputy Minister of Culture for Berlin, Berlin, Germany

## **Red de Investigación de Museos Inclusivos**

### **Comité Científico**

Rohit Jigyasu, UNESCO Chair Professor, Research Centre for Disaster Mitigation of Urban Cultural Heritage, Ritsumeikan University, Kyoto, Japan

Tereza C. Moletta Scheiner, Former Vice President of ICOM; and Former Coordinator, Postgraduate Program in Museology and Heritage, Federal University of the State of Rio de Janeiro – UNIRIO, Rio de Janeiro, Brazil  
Coordinator, Postgraduate Program in Museology and Heritage, Federal University of the State of Rio de Janeiro – UNIRIO, Rio de Janeiro, Brazil

Adi Meretui Ratunabuabua, Traditional Chief; and Director, Fiji Museum; Suva, Fiji Islands

Samuel Sidibe, Director, National Museum of Mali; President, ICOM Mali, Bamako, Mali

Shahid Vawda, School of Social Sciences, University of Witwatersrand, Johannesburg, South Africa

Jørgen Wadum, Keeper of Conservation & Director of CATS, Statens Museum for Kunst/National Gallery of Denmark & Chairman of the Department of Conservation & Restoration at the Faculty of Humanities, University of Amsterdam, Amsterdam, Netherlands

W. Richard ‘Rick’ West, Jr., President and CEO, Autry National Center for the American West, Los Angeles; Founding Director and Director Emeritus, National Museum of the American Indian, Smithsonian Institution, Washington DC, USA

### **Directora de Edición**

Regina Quero, Common Ground Research Networks, EE.UU

# Índice de resúmenes

<b>Sesiones paralelas</b> .....	7
El museo de arte como espacio para el conocimiento: Alumnado del Grado en Educación Primaria como visitante .....	8
Propuestas curatoriales como herramienta de difusión histórica: Un estudio de caso desde la historiografía tradicional .....	9
Nuevos retos ante la conexión entre Educación Artística, escuela y museo .....	10
La virtualidad en los museos tras la pandemia: Perspectivas de futuro .....	11
La transformación digital de los museos: El museo virtual aplicado al aula .....	12
Museos y espacios arquitectónicos históricos: La digitalización como herramienta para la difusión de información.....	13
La arqueología experimental como herramienta de difusión patrimonial: Un caso de estudio en audiencias infanto-adolescentes que presentan discapacidad .....	14
Nuevos caminos hacia la sostenibilidad: Programación de actividades en museos en pandemia .....	15
Entre lo traslúcido y lo opaco: Museos arqueológicos y género.....	16
SILENCIO está en un museo: Una lectura sociomuseológica del Museo Viviente de la Impunidad.....	17
La accesibilidad de los museos virtuales: ¿Un recurso universal?.....	18
Innovación en la inclusividad de los museos a través de proyectos de Aprendizaje y Servicio Solidario: ¿Por qué los museos deberían desarrollar proyectos de AYSS y cómo lograrlo?.....	19
Los Museos Subacuáticos como espacios expositivos: Cuestiones legales.....	20

# *Sesiones Paralelas*

# **El museo de arte como espacio para el conocimiento: Alumnado del Grado en Educación Primaria como visitante**

Naiara Herrera Ruiz De Eguino, Profesora, Universidad del País Vasco,  
España

*Palabras clave: Museos, Visitantes, Conocimiento, Cultura, Educación Primaria, Experiencia*

**U**n museo de arte concede un amplio abanico de vías a través de las que desarrollar el conocimiento. Las obras que en él se exponen son portadoras de relatos y están en constante interacción entre sí y con todo aquello que les circunda, desafiando al visitante a que genere su propio camino interpretativo. Y es que cada visitante tiene sus propios deseos y necesidades. En este caso, el interés recae sobre los estudiantes del Grado en Educación Primaria. Tomando como eje central el museo de arte como espacio para el conocimiento, el principal objetivo de esta comunicación es indagar qué tipo de relaciones e interacciones surgen al realizar una visita preparada específicamente para futuros profesores de educación primaria, con el fin de analizar la potencialidad de los museos de arte como lugares para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se analizan teorías que contemplan el interés del tema y se realizan diversas visitas al museo Artium (Vitoria-Gasteiz) con alumnado del Grado en Educación Primaria de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), de las que se recogen diversos datos y observaciones. También se mantienen conversaciones con las educadoras de dicho museo. En conclusión, se constata que al visitar un museo de arte el alumnado del Grado en Educación Primaria refuerza, a través del contacto con lo real, diversas competencias tanto propias del área de Educación Artística como transversales e interdisciplinares, y que es una actividad a través de la que crecen el interés y la motivación.



# **Propuestas curatoriales como herramienta de difusión histórica: Un estudio de caso desde la historiografía tradicional**

Mónica Tatiana Méndez, Estudiante, Universidad del Valle, Valle del Cauca, Colombia

*Palabras clave: Historia Pública, Propuesta Curatorial, Historiografía Tradicional, Museología, Museografía*

**L**a historia pública plantea llegar a un público amplio, más allá de la academia. En ella, podemos observar cómo la museología y museografía contribuyen a este propósito, concibiendo que una propuesta museal pueda desarrollarse desde una línea historiográfica tradicional, en la que se exploren diferentes públicos y formas de presentar nuestros resultados investigativos. Esta ponencia tiene como objetivo mostrar, a través de un estudio de caso, las propuestas curatoriales como herramienta para la divulgación histórica. Partiendo de la investigación curatorial, presentada por la autora para optar por su título de Historiadora: *Del uso al consumo: ganado mayor en Cali, 1910-1940*, donde la historia económica tiene un papel fundamental, divisamos un claro ejemplo de convergencia con la historia pública, pues ésta sirve como herramienta para elaborar una propuesta curatorial, desde su monografía, donde los objetivos de ésta, en unión con las fuentes, son la guía de la exposición y se identifica un público para que reflexione, a partir del recorrido, sobre la historia detrás del consumo de sus alimentos. Con este estudio de caso podremos observar que no hay una temática marcada para proponer una exposición museal; cualquier línea historiográfica que se trabaje puede adaptarse a las formas de la historia pública, traspasando nuestras investigaciones de la academia a un público general.

# Nuevos retos ante la conexión entre Educación Artística, escuela y museo

Pedro Victorio Salido López, Profesor, Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, España

*Palabras clave: Cultura, Educación, Museo, Visitantes*

La Educación Artística es una de las materias más recurrentes en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, pues reúne los ingredientes necesarios para atender una formación de carácter integral e innovador desde las primeras etapas educativas. Entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de las artes y las imágenes propicia el desarrollo de la percepción, la creatividad, la sensibilidad y de una iniciativa personal que permite hacer frente a la resolución de situaciones no necesariamente artísticas. La formación inicial de docentes debe facilitar a sus educandos los medios y las capacidades didácticas necesarias para llevar a las aulas un conocimiento artístico renovado. Desde esta perspectiva formativa, el presente trabajo pretende ser una propuesta para acercar el arte a la escuela a través de la oferta educativa de las instituciones museísticas, convertidas de un tiempo a esta parte en germen de actividades culturales. Para su desarrollo hemos tomado como referencia la oferta didáctica de los principales museos españoles. Del análisis llevado a cabo se desprende que los aportes de los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC) de aquellos, reinventados en el contexto de la COVID-19, son un referente fundamental para desarrollar en el colectivo docente competencias propias de un enfoque metodológico novedoso en el contexto de la educación en artes. Esta orientación se aleja de la formulación y el desarrollo de actividades miméticas y carentes de un ingrediente cultural que, en ocasiones, han puesto un sello de identidad erróneo al concepto de Educación Artística.

# La virtualidad en los museos tras la pandemia: Perspectivas de futuro

Victoria Fernández Fernández, Doctoranda, Universidad de Oviedo, España  
Roser Calaf  
Miguel ángel Suárez Suárez, Docente, Universidad de Oviedo, España

*Palabras clave: Museo, Redes Sociales, Web, Interacción*

La situación vivida en las instituciones museísticas a raíz de la pandemia ha sido complicada, pero también diversa. La necesidad del cierre sin previo aviso al inicio de la cuarentena, junto con los diversos cierres perimetrales posteriores, hicieron que cada museo desarrollase una estrategia única y totalmente adaptada a la institución. Sin embargo, un elemento que estuvo presente en casi la totalidad de estas estrategias fue el uso de las Redes Sociales (RRSS) como herramienta para mantener la relación con el público, que también estaba cautivo en sus casas. Todos estos cambios y la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en prácticamente todos los ámbitos han generado cambios en los museos, incorporando la virtualidad en su actividad cotidiana. Surge así la cuestión sobre si esta “nueva normalidad” que ha traído consigo la virtualidad en nuestro día a día, ha llegado para quedarse también en los museos. A raíz de esta pregunta, dentro de el marco de la tesis doctoral “La evaluación de la acción educativa en museos. Estudio de casos en Galicia, Asturias y Cantabria” (FPU18/00750), se han realizado entrevistas en profundidad a los directores de los departamentos educativos o gerentes de ocho museos de la franja cantábrica para conocer las potencialidades y dificultades que, desde su punto de vista, tiene la virtualidad en general, y las RRSS en particular, así como su previsión de futuro respecto a estas nuevas herramientas en el plano museístico.

# La transformación digital de los museos: El museo virtual aplicado al aula

Daniel Pérez, Director, Sociedad científica “El Museo Canario”, Las Palmas, España

M<sup>a</sup> Del Carmen Gil Vega, Responsable del Departamento de Didáctica, El Museo Canario, Las Palmas, España

*Palabras clave: Museos, Investigación, Digitalización, Museos virtuales, Internet*

Implementar estrategias digitales en los museos para adaptarlos a la sociedad actual es una necesidad que se ha visto acelerada por la situación generada por la covid-19. En esta presentación se aborda una experiencia de virtualización de “El Museo Canario” que tiene como objetivo facilitar el acceso y la comprensión de las colecciones del museo a un público diverso. Se ha creado una herramienta digital en la que se combinan la visita virtual y la obtención de modelos 3D de piezas arqueológicas. Este recurso constituye una guía del museo a partir de la que generar diferentes experiencias de aprendizaje. Se analiza, de forma preferente, su aplicación en el ámbito educativo, donde el proyecto ha adquirido especial protagonismo y donde ha sido evaluada su incidencia. La acogida de la propuesta y las posibilidades que el entorno digital ofrece para trabajar con distintas audiencias, facilitar la inclusión y promover la participación, ponen de manifiesto la relevancia que la incorporación de las TIC tiene para los museos, así como el papel creciente del público en línea de estas instituciones.

# Museos y espacios arquitectónicos históricos: La digitalización como herramienta para la difusión de información

Jennifer Carolina Cruz Barbosa, Universidad Politécnica de Madrid,  
Madrid, España

*Palabras clave: Digitalización, Museos, Medios Digitales, Accesibilidad*

Los museos y espacios urbanos históricos son puertas abiertas a la documentación y apreciación de obras a través de la historia, la arquitectura y el arte. Fueron creados para comunicar y crear el diálogo. Uno de los debates actuales relativo a los límites del museo es su accesibilidad digital, por lo que se encuentran antes la necesidad de adaptación e integración de los contenidos hacia los canales de comunicación contemporáneos, tales como redes sociales y plataformas. Este acto logra la inclusión de los diferentes públicos mediante un proceso semiótico que invita a los usuarios a tomar un rol activo dentro del consumo de la información, logrando espacios de diálogo abiertos. La integración de los museos con la Web 2.0 se logra con digitalización del todo. Al momento de compartir a través de los medios digitales los objetos y el valor de los espacios, el alcance del público se logra tanto dentro como fuera del museo y se permite una interacción que promueve la relación y una experiencia significativa entre la persona y el objeto digital. Esta digitalización, en primer lugar, sirve para la publicidad del espacio, ya que se alcanza un posicionamiento dentro de la web. En segundo lugar, es útil para lograr que el espectador interactúe de forma dinámica con el contenido, a través de interfaces atractivas, usables y accesibles. Finalmente, sirve para compartir información con el público que no puede visitar físicamente en museo, logrando de esta manera la inclusión y la promoción cultural sin barreras.

# La arqueología experimental como herramienta de difusión patrimonial: Un caso de estudio en audiencias infanto-adolescentes que presentan discapacidad

María Isabella Quiroz Gárate, Representante Comisión, Colegio de Arqueólogos, Región Metropolitana de Santiago, Chile

*Palabras clave: Difusión, Patrimonio Cultural, Inclusión, Arqueología Experimental, Discapacidad, Infancia, Adolescencia*

La difusión del patrimonio arqueológico en Chile ha logrado impactar en audiencias no especializadas; no obstante, aún permanecen invisibilizadas como público destinatario las personas con discapacidad. Esta ponencia tiene por objetivo mostrar, a través de un caso de estudio, la arqueología experimental y las pautas de diseño universal para el aprendizaje, como herramientas exploratorias para la divulgación patrimonial inclusiva. Desde el marco de la arqueología pública esto es especialmente relevante, puesto que la difusión patrimonial sólo resulta efectiva en cuanto logra conectar con las audiencias. Por ende, precisa un enfoque inclusivo donde se prioricen las necesidades específicas de cada público adecuando los contenidos según se requiera. La metodología empleada de carácter cualitativo (estudio de caso y cuestionario abierto) permitió evaluar que la arqueología experimental (potenciada por la educación diferencial) se configura en su conjunto como herramienta de difusión patrimonial en audiencias infanto-adolescentes con discapacidad cognitiva y visual, aunque precisa de una interacción presencial entre los participantes para una mayor efectividad, dada la naturaleza del proceso de aprendizaje, el cual implica la observación e imitación de gestos técnicos necesarios para la realización de un objeto.

# Nuevos caminos hacia la sostenibilidad: Programación de actividades en museos en pandemia

Sara Castellano Sansón, Estudiante, Universidad de Salamanca, Madrid,  
España

*Palabras clave: Museos, Sostenibilidad, Planificación, Programación, Actividades*

**H**a llegado para quedarse. Bajo esta frase muchos de los profesionales de museos han calificado sus actividades y programas, especialmente ligados al ámbito de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, pero también de forma general, a las derivadas de un contexto de crisis provocado por la pandemia a nivel mundial. El caso español, marcado por una gestión eminentemente pública, ha visto como la programación de las actividades en sus museos se ha revitalizado por un nuevo impulso directamente relacionado con la demanda social. La población ha consumido y disfrutado de la cultura de forma masiva durante los meses más duros de la cuarentena y los museos, como servicio público, han respondido a ello con la renovación de buena parte de su programación. Basado en estadísticas nacionales e internacionales y en casos de estudio prácticos se analiza el papel de los museos en la apertura hacia una gestión más sostenible. Estas prácticas sostenibles pasan por la perdurabilidad en el tiempo de sus acciones, tratándose también de un establecimiento de relaciones duraderas, algo que está en la razón de ser del museo como espacio de memoria, que no es otra que la de perdurar en el tiempo.

# Entre lo traslúcido y lo opaco: Museos arqueológicos y género

Andrea Mouriño Schick, Doctoranda, Universidad de Vigo, Ourense, España

*Palabras clave: Género, Discursos, Representaciones, Museos Arqueológicos, Inclusividad, Teoría del Discurso*

Los museos arqueológicos son unos de los pocos espacios donde la sociedad puede entrar en contacto con la materialidad del pasado a través de una serie de medios y lenguajes (escritos, orales e icónicos). Dentro del marco de la arqueología pública y los estudios de género, presentamos un estudio sobre los discursos museológicos construidos alrededor de la prehistoria, analizando para ello diversos equipamientos museográficos. El objetivo es identificar los patrones divulgativos imperantes y definir las situaciones y objetos históricos que configuran el discurso, tanto en su vertiente textual como visual, desde una perspectiva de género. De igual forma, se pretende analizar y conceptualizar los mensajes e ideas generadas sobre la representación de la humanidad prehistórica que toman cuerpo y relevancia en la sociedad actual. En otras palabras, conocer cómo se construye, produce y comunica el conocimiento científico al tejido social, en especial a audiencias no especialistas, observando a través de las gafas violetas. Para ello se implementa una metodología sistemática creada ex profeso fundamentada en las estrategias y herramientas de análisis propias de la Teoría del Discurso y de la Semiótica. Los resultados muestran la opacidad del género imperante en los discursos al representar una visión deshumanizada, tecnocrática y sexista de la prehistoria en la que se proyecta la dualidad antagónica de género propia de la cultura occidental. Asimismo, evidencian la necesidad de reflexionar sobre el proceso de transmisión del conocimiento expuesto y su marco de comprensión en los museos arqueológicos, donde los estereotipos y sexismos están lejos de superarse.



# **SILENCIO está en un museo: Una lectura sociomuseológica del Museo Viviente de la Impunidad**

Gabriela Coronado Téllez, Estudiante, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Portugal

*Palabras clave: Sociomuseología, Expografía, Derechos Humanos, Equidad de Género, Memoria*

**T**eniendo en cuenta que los museos no son neutrales y pueden ser activos, como una herramienta para posicionarse ante la injusticia o un medio por el cual se exija que los Derechos Humanos sean respetados, movimientos activistas se organizaron y personas que no se conocían se encontraron para crear uno. Este espacio de denuncia retrató la impunidad que se vive en México. La expografía y las obras hablaban de la comunidad en la que estaba inserida, pues era esta misma la que se encontraba expuesta ejemplificando la impunidad. Un museo vivo formado por personas. La exposición se convierte entonces en una manera de gritar, de revelar, de recordar los hechos traumáticos, de escribir la historia y de evidenciar las injusticias que atentan contra el presente, esperando que dichas denuncias contribuyan a una concienciación de la comunidad, a una condena social de los crímenes. La exposición es como un llamado a la acción para que cada persona se responsabilice y se sume a la creación de un futuro en el que hechos como los que se muestran no puedan tener lugar. Este artículo es un esfuerzo por comenzar a describir desde una perspectiva sociomuseológica el Museo de la Impunidad, un evento itinerante, vivo y potente que tuvo lugar el domingo 9 de mayo de 2021 en Quintana Roo, México.

# La accesibilidad de los museos virtuales: ¿Un recurso universal?

Nidia Aliseda, Estudiante, Universidad Complutense de Madrid, Madrid,  
España

*Palabras clave: Inclusión, Accesibilidad, Diseño Universal, Museo Virtual, Colaboración Multidisciplinar*

**E**n la actualidad, y especialmente a raíz de la pandemia, la virtualización de los museos y de las exposiciones temporales se ha acrecentado notablemente. Estos recursos, a priori de carácter universal, realmente no alcanzan a la totalidad del público potencial, ya que presentan numerosas barreras para ciertos colectivos. El presente estudio pretende hacer visible las dificultades con las que se encuentran los colectivos para acceder a estos recursos y proponer soluciones o mejoras para reducirlas y generar museos más inclusivos. Para ello, se ha trabajado con una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa. Por un lado, se han desarrollado encuestas enfocadas tanto a público general como a colectivos específicos (personas con discapacidad visual, auditiva, intelectual o personas autistas, entre otros), abarcando todo el territorio español. Por otro, se ha trabajado de forma directa con instituciones y usuarios pertenecientes a estos colectivos, así como especialistas en la materia, mediante actividades o entrevistas. El resultado de estas colaboraciones y puestas en común ha sido la elaboración de una pequeña guía con pautas para mejorar la accesibilidad de estos recursos online. Este documento se plantea como un punto de partida sobre el que seguir avanzando y obtener nuevas colaboraciones, con el fin de generar museos virtuales realmente inclusivos y con diseño universal.

# **Innovación en la inclusividad de los museos a través de proyectos de Aprendizaje y Servicio Solidario: ¿Por qué los museos deberían desarrollar proyectos de AYSS y cómo lograrlo?**

Mariana Yazmín Damián Alvarado, Estudiante, Universidad Nacional Autónoma de México, México

*Palabras clave: Museos, Pandemia, Aprendizaje, Accesibilidad, Inclusión, Diseño, Cultura, Derechos, Servicio Solidario*

**A** pesar de los múltiples esfuerzos realizados, todavía queda un largo camino por recorrer para lograr la plena inclusión de las personas con discapacidad a la sociedad, lo cual incluye a los museos. Sin embargo, los museos se enfrentan a múltiples obstáculos para lograr esta inclusión como lo son la falta de presupuesto y conocimientos especializados en el tema. Debido a la pandemia, estos obstáculos han aumentado exponencialmente. El desarrollo de proyectos de Aprendizaje y Servicio Solidario (AYSS) para lograr la accesibilidad se presenta como una alternativa para solucionar ambos obstáculos. El AYSS es una metodología de enseñanza que combina el servicio a la comunidad con la instrucción académica para lograr que los estudiantes aprendan y, al mismo tiempo, resuelvan problemáticas sociales. De esta forma se puede aprovechar el conocimiento de los estudiantes para crear proyectos que desarrollen la accesibilidad y fomenten la inclusión en los museos. A partir de una experiencia similar en la UNAM decidí escribir mi tesis sobre el tema para crear un modelo de comunicación que sirva de guía para desarrollar proyectos de AYSS, en conjunto con las universidades, que desarrollen la accesibilidad en los museos. Dicha metodología ha probado ser exitosa, como lo fue el caso del proyecto METxParsons en el 2013, donde el MET de Nueva York y la escuela de arte Parsons desarrollaron proyectos de accesibilidad para el museo. Los proyectos de AySS son una gran oportunidad para que los museos se desarrollen y ayuden a su comunidad.

# Los Museos Subacuáticos como espacios expositivos: Cuestiones legales

Almudena Gomiz Macein, Doctoranda, Universidad de Málaga, España

*Palabras clave: Museos, Patrimonio Subacuático, Regulación Legal*

**E**n los últimos tiempos, el hombre ha dotado al mar de un carácter expositivo donde poder disfrutar de restos arqueológicos sumergidos, bien mediante itinerarios o sitios de buceo, bien como museos e incluso como parques acuáticos, donde, en principio estos bienes arqueológicos se encuentran legalmente protegidos por la Convención de la UNESCO del año 2001 como “patrimonio cultural subacuático”. Pero también en estos años nos encontramos con iniciativas museísticas subacuáticas llevadas a cabo ex profeso, empleando el espacio acuático como sala de exposición para obras de arte contemporáneas creadas con tal fin, dotadas de un incuestionable valor artístico y cultural, donde se plantea el debate de su marco de protección jurídica y eficacia, máxime teniendo en cuenta la polémica definición de Patrimonio Cultural Subacuático que realiza la Convención de la UNESCO sobre el requisito temporal centenario que establece para su calificación. Igualmente, pese a su denominación como “museo subacuático” la normativa reguladora de los museos parece que tampoco responde a su protección y ámbito legal de aplicación, por lo que resulta preciso efectuar un análisis jurídico descriptivo para descomponer esta problemática de este tipo de museos con objeto de determinar su actual situación legal y establecer sus necesidades y carencias para su correcta solución, a la vista de su cada vez mayor implementación mundial.

Fundada en 2008, la Red de Investigación de Museos Inclusivos reúne a una comunidad de facultativos de museos, pensadores e investigadores. La cuestión fundamental que plantea el Congreso es: "¿Cómo podrían las instituciones museísticas llegar a ser más inclusivas? En esta época de importantes cambios sociales... ¿Qué papel desempeñan los museos, en tanto que productos (y quizá también agentes) de estos cambios?"

El Congreso Internacional de Museos Inclusivos se fundamenta en cuatro pilares clave: internacionalismo, interdisciplinariedad, inclusión e interacción. Concurren a la sede desde insignes eruditos hasta académicos emergentes, provenientes desde todos los rincones del planeta y representantes de una heterogeneidad de disciplinas y perspectivas que abarcan un amplio espectro. La gran variedad, en cuanto a tipos de sesión y modalidades de presentación que pone a su alcance, ofrece múltiples oportunidades para estimular el debate sobre las cuestiones fundamentales y consustanciales a este ámbito de estudio, y propicia el establecimiento de relaciones con académicos que proceden de culturas y áreas temáticas de diversa índole.

