

Alicante y Villajoyosa 13, 14 y 15 de octubre 2016



3.^{er} Congreso Internacional Educación y accesibilidad en museos y patrimonio

“ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN EN EL TURISMO
DE PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL”

ORGANIZADO POR:



MARQ
MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE



::vila::museu

PATROCINADO POR:



Actas del III Congreso Internacional celebrado en el MARQ-Museo Arqueológico de Alicante y en Vila.Museu de la Vila Joiosa.

13, 14 y 15 de octubre de 2016

Organizadas por la Diputación Provincial de Alicante:
Museo Arqueológico de Alicante-MARQ y Ajuntament de la Vila Joiosa: Vila.Museu

Editores:

Manuel H. Olcina Domènech
Antonio Espinosa Ruiz
Jorge A. Soler Díaz
Juan García Sandoval
Almudena Domínguez Arranz

Coordinación de la edición:

Juan A. López Padilla

Edita:

Diputación de Alicante: MARQ-Museo Arqueológico de Alicante

Diseño y maquetación:

Julián Hinojosa -Stereografica.com

Impresión:

MIC Producciones

ISBN: 978-84-15327-89-9

D.L.: A 597-2018

Manuel H. Olcina Domènech
Antonio Espinosa Ruiz
Jorge A. Soler Díaz
Juan García Sandoval
Almudena Domínguez Arranz

**3.^{er} Congreso Internacional
Educación y accesibilidad
en museos y patrimonio**

“ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN EN EL TURISMO
DE PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL”

Actas del 3.^{er} Congreso Internacional Educación y
accesibilidad en museos y patrimonio, celebrado en el
MARQ y Vilamuseu los días 13, 14 y 15 de octubre de 2016

DIRECCIÓN, COMITÉS Y ENTIDADES COLABORADORAS.

DIRECCIÓN CIENTÍFICA

- D. Manuel H. Olcina Domènech. Director Técnico del MARQ.
- D. Antonio Espinosa Ruiz. Director de Vilamuseu.
- D. Juan García Sandoval. Conservador de Museos de la Región de Murcia. Director de programación del MuRAM.
- D. Josep Albert Cortés i Garrido. Director-Gerente Fundación C.V. MARQ
- D. Jorge A. Soler Díaz. Jefe Unidad de Exposiciones y Difusión del MARQ.
- D^a. Almudena Domínguez Arranz. Catedrática de la Universidad de Zaragoza, Directora del Máster en Museos: Educación y Comunicación.
- D. Pedro Lavado Paradinas. Profesor de la UNED y del Máster en Museos.

COORDINACIÓN CIENTÍFICA Y TÉCNICA

- D^a. Gema Sala Pérez, Departamento de Didáctica del MARQ.
- D. Rafael G. Moya Molina, Departamento de Didáctica del MARQ.
- D^a. Carmina Bonmatí Lledó, Departamento de Difusión de Vilamuseu.

COLABORADOR. COORDINACIÓN CIENTÍFICA Y TÉCNICA

- D. Ricardo E. Basso Rial, MARQ.

SECRETARÍA TÉCNICA

- D^a. Olga Manresa. MARQ.
- D^a. Tomasa Llorca. Vilamuseu.

COMITÉ DE HONOR

- D. César Sánchez Pérez. Presidente de la Diputación de Alicante.
- D. Vicent Marzà Ibáñez. Conseller d'Educació, Investigació, Cultura i Esport. Generalitat Valenciana.
- D. Miguel A. González Suela. Subdirector General de Museos. Estatales. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- D. Gabriel Echávarri Fernández. Alcalde de Alicante.
- D. Andrés Verdú Reos. Alcalde de Villajoyosa.
- D. Manuel Palomar Sanz. Rector de la Universidad de Alicante.
- D^a. M^a Teresa Fernández Campillo. Consejera Técnica Real Patronato sobre Discapacidad.
- D. José Luis Martínez Donoso. Director General Fundación ONCE.
- D. Luis Grau Lobo. Presidente del ICOM-CE (Comité Español del International Council of Museums).
- D. Francisco Javier Ruíz García. Director Territorial de CAJAMAR.

COMITÉ ASESOR

- D^a. Annagrazia Laura. Presidenta de ENAT. European Network for Accessible Tourism.
- D^a. Viviane Sarraf. Directora Museus Acessíveis y Profesora y coordinadora del GEPAM (Grupo de Estudios y Investigación de Accesibilidad en Museos).
- D^a. Esther de Frutos González. Jefa del Servicio de Actividades Educativas del Museo del Prado. Madrid
- D^a. Victoria Rodríguez. Jefa de Educación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.
- D^a. Teresa Soldevila García. Coordinadora del Área de Responsabilidad Social del Museu Marítim. Barcelona.



- D. Andrés Carretero Pérez. Director del Museo Arqueológico Nacional. Madrid.
- D. Santiago González D' Ambrosio. Instituto del Patrimonio Cultural de España (IPCE).
- D^a. M^a Encarnación Lago González. Gerente de la Red Museística Provincial de Lugo.
- D. Aldo Grassini. Presidente del Museo Tattile Statale Omero de Ancona. Italia.
- D. Elka Weinstein. Asesora de Programas de Museo y Patrimonio del Ministerio de Turismo, Cultura y Deporte de Toronto. Canadá.
- D^a. María José Valverde. Jefa de Departamento de Educación del Museo Picasso de Málaga.

ORGANIZA

- MARQ, Museo Arqueológico de Alicante.
- Vilamuseu. Red de Museos y Monumentos de Villajoyosa.
- Fundación Comunitat Valenciana MARQ.

PATROCINA

- Diputación Provincial de Alicante.
- Ayuntamiento de Villajoyosa.
- Fundación Comunitat Valenciana MARQ.
- Fundación Cajamar.

ENTIDADES QUE COLABORAN CON EL CONGRESO:

- Centro de Recursos Educativos. ONCE Alicante.
- TRAM. Metropolità d'Alacant.
- FESORD. Federación de personas sordas de la Comunidad Valenciana. Valencia.
- Fundación FESORD C.V. Para la integración y supresión de barreras de comunicación. Valencia.
- Grupo Onda Educa. Zaragoza.
- Máster en Museos: Educación y Comunicación. Universidad de Zaragoza.
- Grup de Danses Centener de la Vila Joiosa
- Centro Ocupacional Les Talaies - ASMIVI Villajoyosa

ENTIDADES INTERNACIONALES QUE RESPALDAN EL CONGRESO:

- ENAT. European Network for Accessible Tourism.
- Museus Acessíveis. Brasil.
- National Museum of American History, Behring Center, Smithsonian Institution. USA.
- Bata Shoe Museum de Toronto. Canadá.
- Museo Tattile Statale Omero de Ancona. Italia.

ENTIDADES NACIONALES QUE RESPALDAN EL CONGRESO:

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid.
 Generalitat Valenciana.
 ICOM-CE. Comité Español del International Council of Museums.
 Real Patronato sobre Discapacidad. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Madrid.
 Subdirección General del Instituto del Patrimonio Cultural de España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Madrid.
 Ayuntamiento de Alicante.
 Museo Arqueológico Nacional. Madrid.
 Museo Nacional del Prado. Madrid.
 Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.
 Museu Marítim. Barcelona.
 Servicio de Museos y Exposiciones de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
 Máster en Museos: Educación y Comunicación. Universidad de Zaragoza.
 Red Museística Provincial de Lugo.
 Museo Picasso de Málaga.
 CEACV. Centro de Educación Ambiental de la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana.

Universidad de Alicante.
IUIT. Instituto Universitario de Investigaciones Turísticas. Universidad de Alicante.
INAPH. Instituto Universitario de Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico. Universidad de Alicante.
Dirección de Zona ONCE Alicante.
FESORD. Federación de personas sordas de la Comunidad Valenciana. Valencia.
Fundación FESORD C.V. Para la integración y supresión de barreras de comunicación. Valencia.
Alicante Accesible.
AFA Alicante. Asociación de familiares y amigos de enfermos de Alzheimer.
Asociación Vida Libre. Asociación alicantina de afectados por la ludopatía y otras adicciones. Alicante.
Asociación Alicantina Síndrome de Down. Alicante.
ASAUTE Alicante. Aules de 3^a edat. Entitat col.laboradora de la Generalitat Valenciana.
APESOA. Associació de Persones Sordes de LD'Alicantí. Alicante.
ASPALI. Asociación Asperger Alicante.
Asociación APSA. Alicante.
SPANION Alicante. Asociación de Padres de Niños con Cáncer.
ASOCIDE Comunidad Valenciana. Asociación de Ciegos de España.
Fundación DASYC.
TRAM. Metropolità d'Alacant.
Thalia. Guies turístics. Villajoyosa.
Stereografica.com . Alicante.
Grupo Onda Educa. Zaragoza.
Design for All Foundation. Barcelona.
Asociación Argandini.



La celebración en nuestras tierras del *III Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad* ha constituido un importante hito para reflexionar sobre la necesidad de la inclusión turística, vinculada a nuestro patrimonio cultural y natural. Este foro, coordinado por el MARQ y Vilamuseu con el auspicio de la Diputación de Alicante y el Ayuntamiento de Villajoyosa, es una iniciativa que desde su primera edición (Murcia, 2010) ha reflejado la preocupación y el intercambio de experiencias para que toda la sociedad pueda acceder al conocimiento y disfrute de nuestro legado patrimonial y medioambiental.

La reunión en Alicante ha supuesto un importante paso en la consolidación de este congreso. Garantizar la accesibilidad universal a nuestra riqueza es un compromiso responsable que no sólo alcanza a los participantes, profesionales de museos, galerías de arte o parques naturales, sino también a la administración central, autonómica y local, tanto como a las escuelas y universidades, centros culturales, industria, arquitectura y diseño, entre otros. Una aspiración que trasciende fronteras, como ha puesto de manifiesto la amplia participación internacional en esta cita.

Las aportaciones realizadas constituyen un importante valor para la Diputación de Alicante, comprometida en la implementación de estrategias y recursos para lograr una identidad provincial accesible, inclusiva y cohesionada socialmente. Un compromiso que se materializa cada día en las estrategias impulsadas por la Fundación MARQ y su Unidad de Didáctica y Accesibilidad que hacen de este un museo para todas las personas.

Recientemente, se han puesto en marcha dos acciones destacadas en esta línea. Una de ellas es el *Plan Provincial de Movilidad y Accesibilidad* para ayudar a los ayuntamientos de la provincia a desarrollar sus ordenanzas en esta materia con el fin de favorecer el acceso a todos los servicios y espacios, tanto públicos como privados, de las personas con discapacidad funcional. La otra es el Proyecto *Alicante Smart Province* que, de la mano de la Diputación, aspira a convertir la provincia en un territorio interconectado y en un destino turístico inteligente que vela por el acceso de los municipios con menor población a los avances tecnológicos tan necesarios para la transformación de nuestras ciudades.

Un proceso complejo y transversal en el que el patrimonio juega un papel fundamental. Para servir mejor, beneficiar más y de forma más inmediata a las personas de nuestra tierra y a quienes nos visitan.

César Sánchez Pérez
Presidente de la Diputación de Alicante.



La tercera edición del *Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad* en nuestra provincia ha sido posible por la destacada trayectoria que el MARQ y Vilamuseu vienen desarrollando en materia de accesibilidad e inclusión. En esta ocasión, tras las anteriores ediciones celebradas en Murcia, 2010, y en Huesca, 2014, se ha planteado el tema de accesibilidad e inclusión en el turismo de patrimonio cultural y natural, con especial dedicación a los espacios al aire libre.

La sensibilidad del Museo Arqueológico de Alicante MARQ en materia de accesibilidad a los espacios patrimoniales se destaca ya a fines del pasado siglo con el *Proyecto para la puesta en valor del Tossal de Manises*, yacimiento arqueológico del que es titular la Diputación de Alicante, que recoge ya en 1992 la necesidad de procurar la accesibilidad general al patrimonio. Pero sería en el diseño de su nueva sede, que abrió sus puertas el año 2000, donde se evidencia que la accesibilidad es un asunto transversal en todas las actividades del museo para conseguir una continua mejora en la experiencia de visita al mismo y a los yacimientos arqueológicos. La constitución en 2001 de la Fundación de la Comunidad Valenciana MARQ, comprometida en la proyección social de las actividades del MARQ, posibilitó el aumento de recursos humanos y materiales en materia de accesibilidad, la creación de redes de colaboración con entidades y asociaciones dedicadas a personas con necesidades especiales y el patrocinio de las actividades. Desde el programa *MARQ un museo para todos* se desarrollan recursos para facilitar el acceso personalizado del público, en especial personas con alguna discapacidad, deficiencia o necesidad especial, a la información del museo y sus parques arqueológicos.

Felicito y aliento a los actores y a la sociedad por la sensibilización y el esfuerzo en promover el acceso universal al patrimonio. Una labor, en el caso del MARQ, que valoraban los *Telefonica Ability Awards 2011* en la categoría Compañías y Organizaciones Ability, en que fue el primer museo de España en llegar a la final. O la Organización Nacional de Ciegos Españoles ONCE, que distinguió al museo en 2013 con los premios *Luis Braille* y *Solidarios*. Pero sobre todo nos anima y entusiasma el más valioso reconocimiento que se pueda recibir: la diversidad, afluencia y satisfacción del público que visita nuestros espacios patrimoniales.

César Augusto Asencio

Vicepresidente 2º y Diputado de Cultura de la Diputación de Alicante.



El III Congrés Internacional d'Educació i Accessibilitat a Museus i Patrimoni, del qual tens a les mans la seua publicació, va ser una aposta conjunta de la Diputació Provincial d'Alacant i l'Ajuntament de la Vila Joiosa, per mitjà de dos referents de la museologia valenciana: el Marq i Vilamuseu. Els equips d'ambdós museus col·laboren estretament des de fa més de vint anys en la conservació, investigació i difusió del patrimoni. Aquesta col·laboració es va formalitzar en 2015 en un conveni en el qual es dóna especial importància al treball conjunt en pro d'experiències patrimonials dissenyades per a totes les persones.

La primera acció important que emanà del conveni va ser la celebració de la 3^a edició d'aquest Congrés, un referent internacional de primer ordre en l'àmbit de la museologia social. A l'èxit de convocatòria i dels fructífers intercanvis científics produïts a les sessions, cal afegir l'efecte que el Congrés va tenir a l'àmbit valencià, com a pulsòmetre de l'accessibilitat al nostre patrimoni cultural i natural i com a instrument de sensibilització per a professionals vinculats a la seua gestió, incloent-hi el camp del turisme, que ha sigut l'eix vertebrador d'aquesta 3^a edició.

A aquest volum imprès seguirà, en uns mesos, una altra edició en pdf accessible a cura de la Regidoria de Patrimoni Històric de la Vila Joiosa per mitjà de Vilamuseu, a partir de l'esplèndid treball realitzat per l'equip del Marq i per la direcció del Congrés en la coordinació, maquetació i revisió del volum que tens a les teues mans.

La Vila Joiosa, a més, segueix present al comitè permanent del Congrés per mitjà del director de Vilamuseu, que es va incorporar a aquest òrgan precisament arran del congrés que ens ocupa. Com a Alcalde de la Vila Joiosa no em queda sinó felicitar a totes les persones que han fet possible tot el recorregut fins a la seua publicació, i desitjar que continue sent una font d'inspiració on els museus i llocs patrimonials del segle XXI puguen continuar descobrint què poden fer per a obrir-se a la diversitat.

Andrés Verdú Reos
Alcalde la Vila Joiosa





José Antonio Lasheras Corruchaga,*ad perpetuam memoriam*

El 26 de febrero de 2016 la noticia de la muerte de José Antonio nos dejó incrédulos, desconsolados. Tenía 60 años. Había sufrido una mortal colisión a la altura de Quintanas, Burgos, cuando regresaba de su última clase en el Máster en Museos: Educación y Comunicación en Huesca.

Precisamente este Máster tiene un vínculo especial con el Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio, puesto que es una de las entidades que ha colaborado más intensamente en sus diferentes ediciones, becando alumnos y alumnas para participar en la organización de las sesiones e incluso organizando el II Congreso en Huesca en 2014. También las sedes de este III Congreso han sido dos museos arqueológicos, el Marq y Vilamuseu, que, como Lasheras, se implican en abrir nuevas perspectivas a la arqueología y a la museología. La triste noticia nos llegó en plena preparación del evento, solo unos meses antes de su realización.

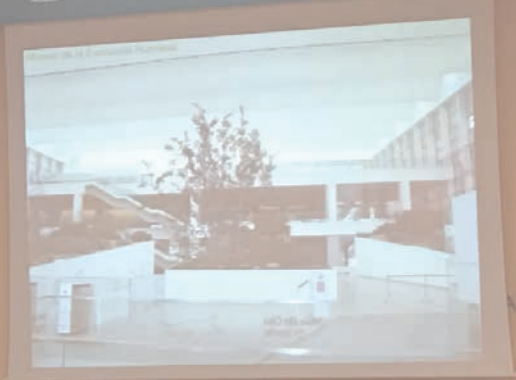
A pesar del vacío que ha dejado, su figura de arqueólogo y museólogo no ha hecho sino agrandarse y se mantiene viva en los proyectos que impulsó, tras convertirse en 1991 en director del Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira, en el que los alumnos del Máster en Museos siguen, también, realizando prácticas. Responsable del proyecto museológico del museo, este 2018 hubiera sido el adalid de la celebración del 150 aniversario del descubrimiento de la cueva.

Este barcelonés de nacimiento, arraigado en Aragón, era una persona de obstinadas convicciones y fidelidades, con un vigor intelectual bien probado. Autor de publicaciones sobre arte rupestre y museología, especialmente sobre Altamira, contribuyó desde su posición a promover el estudio sobre el Paleolítico Superior situando a nuestro país en el foco internacional de la investigación del arte rupestre.

Le entusiasmaba el placentero significado de su trabajo, al que estaba dedicado con verdadera vocación. Su penetrante mirada y su verbo brillante seducían a todas las audiencias. Quienes compartimos momentos con él lo recordamos con emoción.

Nada mejor que aprovechar esta publicación para dedicarle esta suerte de reconocimiento profesional y de amistad. Creamos a Borges: «la muerte es más inverosímil que la vida y el alma perdura cuando su cuerpo es caos».





ALICANTE



ÍNDICE



| | |
|---|----------|
| Presentación Congreso. | Pag.27 |
| SESIÓN 1º - AIRE LIBRE | |
| La actualidad del diseño para todas las personas en el panorama internacional. | Pág.33 |
| Francesc Aragall Imma Bonet | |
| Accessibility and tourism global trends | Pág. 38 |
| Annagrazia Laura | |
| La accesibilidad al patrimonio natural y cultural en la Red de Espacios Naturales Protegidos de Andalucía. | Pág. 45 |
| Javier Navarrete Mazariegos | |
| El MARQ, la inclusión y la puesta en valor del patrimonio al aire libre | Pág. 50 |
| Gema Sala Pérez Manuel H.Olcina Domènech Jorge A.Soler Díaz Rafael Pérez Jiménez | |
| Guiado de Ciegos en Montaña: rompiendo barreras del patrimonio al aire libre. De la adaptación puramente deportiva para la práctica del Montañismo, a la didáctica para la integración total de ciegos y deficientes visuales en las actividades turísticas en el medio natural. | Pág. 66 |
| Francisco Javier Bueno Sequera | |
| Desde la otra orilla. Museos y patrimonio cultural por y para jubilados. | Pág. 71 |
| Pedro José Lavado Paradinas | |
| Proyecto OPERA: acceso al ocio y a la cultura | Pág. 75 |
| Nuria Cabezas Mª Olalla Luque | |
| Accesibilidad e inclusión en las estaciones de arte rupestre de la Región de Murcia al aire libre | Pág. 79 |
| Juan García Sandoval Miguel San Nicolás del Toro Olga Rodríguez Pomares | |
| La accesibilidad en la Red de Parques Naturales de la Diputación de Barcelona | Pág. 84 |
| Jordi Hernández Rofa Josep Melero Bellmunt | |
| SESIÓN 2ª - MEDIO URBANO | |
| El programa de accesibilidad e inclusión de Vilamuseu | Pág. 91 |
| Antonio Espinosa Ruiz Carmina Bonmatí Lledó | |
| La accesibilidad de los sentidos en el patrimonio urbano | Pág. 100 |
| Enrique Rovira-Beleta Cuyás | |
| El rol de la accesibilidad para los destinos turísticos inteligentes | Pág. 105 |
| Tatiana Alemán Selva | |
| Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada. Caso práctico de implantación de criterios de accesibilidad en una Fiesta de Interés Turístico Internacional para el fomento del turismo religioso accesible | Pág. 109 |
| Mariela Fernández-Bermejo Antonio Tejada Cruz | |
| Accesibilidad en el patrimonio religioso y el espacio público del Centro Histórico de la ciudad de Puebla México | Pág. 115 |
| Christian Enrique De La Torre Sánchez Adriana Hernández Sánchez | |
| Propuesta de proceso de diseño inclusivo en productos turísticoculturales de base patrimonial | Pág. 120 |
| Joan Sibina Tomás | |
| Mapa de itinerarios peatonales accesibles | Pág. 127 |
| Julio Luján García | |
| La mirada táctil, de la degustación simbólica de los contenidos a la adaptación de las exposiciones permanentes de la Red de Museos Locales de la Diputación de Barcelona | Pág. 130 |
| Lluís Rius Font | |
| Diseño de los sistemas de wayfi nding en espacios urbanos. Metodología del diseño inclusivo basado en mapas mentales | Pág. 133 |
| Irina Grevtsova | |
| No Solo Con Los Ojos. Las Fronteras Del Turismo Social | Pág. 140 |
| Aldo Grassini | |



SESIÓN 3ª - EDUCACIÓN INCLUSIVA

| | | |
|---|---|----------|
| Avanti Avanti Studio.El diseño para todos aplicado a la puesta en valor del patrimonio | ■ | Pág. 145 |
| Alex Dobaño Príncipe | | |
| Un estudio de la inclusión en museos y patrimonio: el Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva (ICMI). | ■ | Pág. 152 |
| Mikel Asensio Joan Santacana Yone Castro Tania Martínez | | |
| Accesibilidad universal al patrimonio cultural y natural | ■ | Pág. 171 |
| Mercè Luz Arque | | |
| Estructuras, agentes y prácticas en el campo de la accesibilidad al Patrimonio cultural. | ■ | Pág. 174 |
| Begoña Consuegra Cano | | |
| Lectura fácil: una herramienta fundamental en la accesibilidad al patrimonio | ■ | Pág. 178 |
| Óscar García Muñoz | | |
| Actividades educativas inclusivas como herramienta para el desarrollo de públicos en la VI bienal de arte contemporáneo de Fundación ONCE. | ■ | Pág.182 |
| Antonella Montinaro Yasmina Cano Vaquero Andrea López Goñi Patricia García Sergio Menéndez Sara Rodríguez Canal Violeta Herranz Martínez. | | |
| A flor de piel. Una experiencia sensitiva en un entorno museístico. | ■ | Pág. 186 |
| Elisa Martínez Matallín | | |
| Educación en la inclusión: la inclusión inversa en el museo | ■ | Pág. 191 |
| Ana Mercedes Stoffel Isabel Víctor | | |
| Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa | ■ | Pág. 195 |
| Patricia Torres Aguilar Ugarte Nayeli Zepeda Arias Daniela Ekdesman Levi | | |
| Buenavista Diversa-Caminos para la inclusión | ■ | Pág. 199 |
| Ángela García Herrera | | |
| El bien patrimonial como herramienta para la inclusión social. El caso de las fortalezas en las poblaciones españolas | ■ | Pág. 203 |
| Xavier Laumain Ángela López Sabater | | |
| Análisis de la difusión patrimonial en Toledo | ■ | Pág. 207 |
| Inmaculada Martín Portugués | | |
| La importancia de educar en la inclusión en los museos | ○ | Pág. 211 |
| Raquel Casanovas López | | |
| Museos e inclusión: evaluar para mejorar. El impacto social en museos desde el punto de vista de la educación inclusiva. | ○ | Pág. 215 |
| Ana Isabel Macón Gutiérrez | | |
| Maquetas de monumentos Patrimonio de la Humanidad. | ■ | Pág. 218 |
| Teresa Díaz Díaz | | |
| Plan de Accesibilidad para el Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) en colaboración con FAMMA. | ■ | Pág. 222 |
| Pilar López García-Gallo Rocío De Iriarte Rodríguez | | |
| El Prado para todos. Accesibilidad e inclusión en un espacio de riqueza patrimonial | ■ | Pág. 227 |
| Iván Moratilla Pérez Ester De Frutos González | | |
| Museos, educación y accesibilidad en Brasil y América Latina: Derechos Culturales y Participación | ■ | Pág. 231 |
| Viviane Panelli Sarraf | | |

SESIÓN 4ª - COMUNIDAD VALENCIANA

| | |
|--|------------|
| Turismo patrimonial en la Comunidad Valenciana: las oportunidades de la inclusión Rosario Navalón-García | ▪ Pág. 242 |
| Accesibilidad y responsabilidad social en la Red de Museos de la Comunitat Valenciana Susana Vilaplana Sanchis | ▪ Pág. 250 |
| Presente y Futuro de la Ingeniería del diseño en la Accesibilidad al Patrimonio. Nuevas tecnologías aplicadas a la interpretación como recursos de accesibilidad Marina Puyuelo Cazorla | ▪ Pág. 258 |
| L'Alcúdia en acció. Procesos de investigación arqueológica unidos a través del tiempo Mercedes Tendero Porras Ana Mª Ronda Femenia | ▪ Pág. 263 |
| Extrarradio. Arte y Salud Mental Ester García Guixot | ▪ Pág. 268 |
| ¿Interpretamos para todos? La accesibilidad al patrimonio cultural y natural en l'Alfàs del Pi (Alicante) Carolina Frías Castillejo Fran Lucha Ojeda | ▪ Pág. 272 |
| Innovaciones del Consorcio MUSACCES para promover la accesibilidad intelectual de invidentes, personas sordas y reclusos al patrimonio artístico del Museo del Prado Jose María Salvador González Matilde Azcárate Luxán | ▪ Pág. 276 |
| El Museo de Arte Sacro de Orihuela. Un museo para todos Mariano Cecilia Espinosa Gemma Ruiz Ángel | ▪ Pág. 280 |
| El horno romano de Villa Petraria (Petrer, Alicante) Elementos para su accesibilidad e interpretación patrimonial Fernando E. Tendero Fernández Eloi Poveda Hernández | ▪ Pág. 284 |
| La Centenera (El Pinós, Alacant): contribución al estudio y gestión de un patrimonio integral. Immaculada Garrigós i Albert | ▪ Pág. 288 |
| La alfarería con todos los sentidos. Proyectos educativos en el Museo de Alfarería de Agost. La educación inclusiva y turismo patrimonial Mª José Rodríguez-Manzaneque y Escribano Pablo Lucerón Asensi | ▪ Pág. 292 |
| Centro de Formación Arqueológica Inclusiva Ana Samaniego Espinosa María Lillo Bernabeu | ▪ Pág. 295 |
| Acciones de accesibilidad cognitiva al patrimonio cultural material e inmaterial desarrolladas por el Centre Talaies y el Grup de Danses Centener (La Vila Joiosa, Alicante) Vicenta Llinares Pérez | ▪ Pág. 300 |
| Actividades etnológicas en Novelda contada con los cinco sentidos. Una trilogía con mucho sentido, mármoles y piedra natural, azafrán y especias, uvas y vinos como activos turísticos en la Comarca del Medio Vinalopó de Alicante Verónica Quiles López David Beltrá Torregrosa | ▪ Pág. 303 |
| La accesibilidad integral de los parques infantiles de la ciudad turística de Benidorm. Parques infantiles accesibles para todos. Pilar Jiménez Estévez | ▪ Pág. 307 |
| Accesibilidad y didáctica en el Museo Histórico de Aspe María T. Berná García | ▪ Pág. 312 |
| Acciones inclusivas de puesta en valor del pecio romano Bou Ferrer (Villajoyosa, Alicante) Antonio Espinosa Ruiz Carlos De Juan Fuertes José Antonio Moya Montoya Consuelo Matamoros de Villa Franca Cibecchini Jaime Molina Vidal Antoine Ferrer | ▪ Pág. 317 |
| Relación y datos de los autores | ▪ Pág. 323 |



PRESENTACIÓN



III CONGRESO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN Y ACCESIBILIDAD EN MUSEOS Y PATRIMONIO

«Accesibilidad e inclusión en el turismo de patrimonio cultural y natural»

El concepto de patrimonio puede tener múltiples acepciones, tantas como ha permitido su evolución en el tiempo; por ello, los espacios patrimoniales han ido cambiando en sus diversos aspectos. Actualmente, el turismo asociado al patrimonio cultural y natural es la primera industria de Europa y uno de los mayores motores económicos y activos en el mundo, de ahí los esfuerzos que se están realizando para conseguir la inclusión de todo el conjunto de la población en él, que, poco a poco, van dando sus frutos en el sector público y privado. En los últimos años se ha podido constatar un salto cualitativo que cada vez más museos e instituciones patrimoniales están dando hacia la accesibilidad, inclusión y la cohesión social. Estos proyectos y acciones están permitiendo romper la brecha que hasta ahora impedía que las personas con discapacidad, además de ser, económicamente, las más desfavorecidas, entre otras, tuvieran acceso a la cultura y a nuestro patrimonio. Nuestras instituciones museísticas y espacios patrimoniales, en general, están poniendo buena voluntad en conseguir que sean cada vez más accesibles, no solamente los espacios, sino los productos y los servicios vinculados a los mismos. No obstante, a nadie se le escapa que queda muchísimo por hacer.

En este sentido, este congreso es una apuesta por dar a conocer el estado actual, así como las buenas prácticas que se están desarrollando, dando importancia a los cambios y mejoras que se están produciendo, con la incorporación de nuevos proyectos y nuevas miradas en nuestras instituciones. Si los museos y los recursos del patrimonio se están adaptado a los nuevos tiempos, y quieren abrirse a todos los sentidos, necesitamos lo que podríamos llamar «diseño museístico universal», que ponga el acento en la principal característica de la dimensión humana: la diversidad, en sus múltiples facetas sensoriales, físicas, cognitivas, sociales, culturales, de orientación sexual, de edad y de todo tipo.

Desde hace unos años vemos cómo nuestros espacios patrimoniales y museos evolucionan, no solo en los edificios, técnicas y montajes didácticos, sino también en los sistemas de difusión y comunicación, que se han ido enriqueciendo con la aportación de las redes sociales y el progreso tecnológico. Este congreso es una apuesta por dar un impulso a la actualización, la sensibilización, el conocimiento mutuo y la formación de auténticas



Acto inaugural de las sesiones del congreso celebradas en Vilamuseu de La Vila Joiosa



redes personales y profesionales que nos permitan desarrollar museos realmente volcados a todas las personas.

Con el tema principal Accesibilidad e Inclusión en el Turismo de Patrimonio Cultural y Natural, este congreso nos vuelve a reunir, esta vez en las ciudades de Alicante y Villajoyosa, referentes en temas de accesibilidad e inclusión a través de los museos Marq, Museo Arqueológico de Alicante y Vilamuseu, Red de Museos y Monumentos de Villajoyosa, organizadores del evento junto con la Fundación de la Comunitat Valenciana Marq. Gracias al patrocinio de la Diputación Provincial de Alicante, el Ayuntamiento de Villajoyosa, la propia Fundación CV Marq y la Fundación Cajamar, ha sido posible hacer realidad esta tercera edición.

Las anteriores ediciones que le precedieron fueron el I Congreso celebrado en Murcia en el año 2010 y el II Congreso en Huesca en 2014. Allí se abordaron criterios y cuestiones generales además de otros temas específicos que sirvieron para acercarnos a la realidad, y, actualmente, nos hacen fraguar la esperanza en que algo se mueve en nuestras instituciones, acercándonos cada vez más a unos museos sociales. Este III congreso del año 2016 no solo se ha centrado en los museos, sino que ha salido de sus paredes para explorar la realidad del diseño para todas las personas y la responsabilidad social en el patrimonio cultural y natural al aire libre.

El congreso ha contado con la presencia de ponentes, profesionales y asistentes del ámbito nacional e internacional, no solo de la gestión del patrimonio natural y cultural, sino también de la educación, el turismo, el asociacionismo y otros campos directamente relacionados con ellos. Ha sido determinante el respaldo de instituciones culturales, museísticas y patrimoniales, y organismos que trabajan en pos de la igualdad y la accesibilidad en el turismo y del patrimonio en su conjunto.

Las sesiones se han estructurado en cuatro bloques: «Accesibilidad e inclusión en el turismo del patrimonio cultural y natural al aire libre»; «Accesibilidad e inclusión en el turismo del patrimonio en el medio urbano», «Educación inclusiva y turismo patrimonial» y «Patrimonio y turismo inclusivo en la Comunidad Valenciana».

Hasta el momento, apenas existen documentos donde se aborde la cuestión desde la perspectiva del turismo y con una especial atención al patrimonio en entornos urbanos y no urbanos, y al aire libre de forma monográfica, por lo que este congreso marca un antes y un después. La sesión monográfica dedicada a la Comunidad Valenciana responde a la pauta seguida ya en ediciones anteriores, que

pone también el acento en el entorno geográfico próximo.

Las conclusiones del Congreso han sido ciertamente ricas, como cabía esperar, habida cuenta de la dilatada trayectoria de sus ponentes y del interés y la participación de la audiencia. En primer lugar, constatamos que debemos caminar hacia un auténtico Diseño universal aplicado a los equipamientos, los servicios y en general toda la cadena de la accesibilidad en lugares patrimoniales y en su relación con todos los públicos, también con el público turista. El Diseño universal —y los llamados Diseño Inclusivo y Diseño para todas las personas, que son distintos acercamientos de la misma idea— es un concepto que va más allá de la accesibilidad y la inclusión, y que incide en los siete principios sobradamente conocidos. La usabilidad, la comodidad o la seguridad para todas las personas, junto a otros como el mantenimiento y la gestión inclusiva son aspectos en los cuales nuestros equipamientos patrimoniales deben igualmente hacer un esfuerzo, tanto en los recursos físicos y sensoriales como en los dispositivos tecnológicos, la cadena de la accesibilidad, la comunicación personal y en línea, etc.

En las sesiones se puso el acento en la colaboración del asociacionismo social en esa gestión del patrimonio, en la necesidad de que colaboren de diferentes formas en el esfuerzo que supone diseñar, planificar, crear y gestionar ese patrimonio para todas las personas. Esta implicación es necesaria, no solo para ayudar a reducir el coste y afrontar el volumen de trabajo que para el personal de cualquier museo o lugar cultural o natural supone el desarrollo de este enfoque, sino también para facilitar el conocimiento de los recursos inclusivos disponibles, y para potenciar la participación de todas las personas y su implicación en los procesos patrimoniales. El patrimonio accesible para todos es un derecho, es algo irrenunciable, no puede existir una excusa económica o de cualquier otro tipo, y desde las instituciones se debe trabajar por él, pero la auténtica museología social debe contar con la sociedad, y esta debe implicarse a todos los niveles.

Las ciudades y los destinos turísticos inteligentes, según se insistió en el congreso, no lo son si no están preparados para que todas las personas puedan participar en su vida urbana y en su oferta. La lectura fácil o la comunicación aumentativa y alternativa son, entre otros, nuevos recursos que cada vez más deben ir apareciendo en nuestros equipamientos de patrimonio.

En cuanto a la recurrente discusión sobre la prevalencia de recursos físicos, sensoriales y cognitivos más “tradicionales” (las maquetas táctiles, las au-

diodescripciones, las lenguas de signos, el subtítulo o el braille, entre tantos otros) o de recursos tecnológicos, quedaron patentes ambos enfoques en el congreso, y su importancia en un mundo cada vez más tecnológico. Se ha puesto de manifiesto que la tecnología no es una panacea, y que esos recursos “tradicionales” no lo son tanto y están en constante evolución y desarrollo, en gran parte mediante la aplicación de esas tecnologías, como sucede con la impresión 3D, incipiente en las fechas de celebración del congreso.

Respecto al turismo, se insistió en que el Diseño universal en la oferta turística patrimonial, supone un beneficio para todos los visitantes, no solo para los que tienen alguna discapacidad, puesto que la hace más cómoda, más amigable, también fortalece la imagen de calidad y la valoración social de las instituciones y supone un argumento diferenciador que resulta rentable social y económicamente. En el congreso, se han podido conocer experiencias que demuestran que las personas con discapacidad pueden superar con creces sus aparentes límites, en experiencias de patrimonio como el guiado de ciegos en montaña o inmersiones subacuáticas en un pecio romano a 26 metros.

Vencer las resistencias (por ejemplo, en los museos, las de numerosos conservadores y conservadoras) y superar los tópicos incorrectos (por ejemplo, que el diseño inclusivo no es rentable, que dificulta la creatividad o que no es estético) son re-

tos nada fáciles a los que nos enfrentamos a diario en nuestro trabajo.

El Congreso contó además con una sesión, ya habitual, de presentación de publicaciones, instituciones y programas de referencia, entre las cuales se comunicó la edición impresa en el *Her&Mus Heritage & Museography* nº 16, de una selección de ponencias de las Actas completas en línea del II Congreso, celebrado en Huesca en 2014.

A través de Viviane Sarraf y de José Picas do Vale, tuvimos la oportunidad de conocer de primera mano el estado de la cuestión en Brasil y América Latina, y en Portugal, respectivamente. Precisamente fue en este III Congreso cuando se empezó a fraguar lo que en 2017 se materializó en el IV Congreso de Portugal, así como los primeros contactos para una edición en Brasil, que será realidad en 2019.

No nos queda sino agradecer el trabajo y la colaboración de todas las personas y entidades que hicieron posible este III Congreso, detalladas en este volumen, tanto desde la coordinación científica y técnica de las sesiones como desde la secretaría técnica, los comités científico y asesor, las entidades colaboradoras y las entidades nacionales e internacionales que lo han respaldado.

Los editores científicos



Participantes del 3er Congreso Internacional de Educación y accesibilidad en museos y patrimonio, en las escaleras de acceso al Museo Arqueológico de Alicante-MARQ.





1ª Sesión - Aire Libre



Este modelo se ha ido extendiendo por el mundo progresivamente. Por otro lado, podríamos afirmar que, si bien sus orígenes son distintos, en la actualidad Diseño para Todos, Diseño Universal y Diseño Inclusivo son sinónimos y convergen hacia un mismo fin.

Este enfoque más progresista es compartido por muchos profesionales a nivel global. Así, "Diseño Universal" es un concepto más utilizado en EEUU y en Japón difundido por la IAUD (International Association for Universal Design), mientras que el "Diseño para Todos" está más extendido en Europa y otros continentes y el "Diseño Inclusivo" está más arraigado en la cultura anglosajona.

Con la finalidad de unificar unos principios básicos, se impulsó "El Compromiso Global por una Sociedad para Todos" en el 4º Congreso Internacional de Diseño Universal celebrado en Fukuoka¹, el 14 octubre del 2012, que fue elaborado por cinco entidades internacionales: Art Center College of Design², Helen Hamlyn Centre for Design³, International Association for Universal Design (IAUD)⁴, Norwegian Design Council⁵ y la Design for All Foundation⁶.

Esta iniciativa parte de un marco básico de derechos, obligaciones y actitudes:

Derechos:

- Todas las personas deben poder acceder a cualquier entorno, producto y servicio en la mayor medida posible.
- Las diferencias personales y colectivas deben ser respetadas.
- Toda persona debe poder desarrollar su potencial personal y en la comunidad.

Obligaciones:

- Respetar y promover la aplicación de estos derechos.
- Potenciar un enfoque sostenible en beneficio de generaciones futuras.
- Dedicar parte de las propias capacidades a mejorar la sociedad.

Para hacerlo posible debemos desarrollar las actitudes siguientes:

Actitudes:

- Fomentar la empatía y reconocer las necesidades y aspiraciones individuales de cada uno.
- Promover la colaboración y el intercambio entre los sectores público y privado, con los ciudadanos, como base para impulsar este planteamiento.
- Reconocer y respetar nuestras diferencias pero celebrar nuestras concordancias, (métodos, ideología, prácticas, objetivos y retos, etc).

Actualmente los campos prioritarios de aplicación del Diseño para Todos/Diseño Universal difieren entre países y cabe destacar Japón como el país en que la industria de bienes y servicios se ha volcado de manera decidida.

Por ejemplo, en el museo Miraikan de Ciencias Emergentes e Innovación de Tokio, han apostado por la aplicación del Diseño Universal para que todos sus visitantes, puedan comprender, desde el punto de vista de la ciencia, lo que ocurre actualmente en el mundo, experimentar, a distinta escala, la ciencia y las tecnologías en desarrollo, desde las cuestiones más simples de la vida diaria hasta la tecnología más moderna y los misterios de la vida. En la sección de robótica encontramos una de las estrellas del museo: el robot Asimo de Honda, que todos los días realiza funciones de unos de 10 minutos, en las que se le puede ver correr, hablar y cantar para los más pequeños mientras describe la letra de la canción en lengua de signos.

En la cafetería del museo las mesas y sillas son de distintos tamaños para que todos los visitantes puedan percibir desde un inicio el concepto de diversidad dimensional.

Pero es importante subrayar que si bien en Europa y E.E.U.U. la aplicación del Diseño para Todos se centra en edificios y servicios públicos, en Japón alcanza los ámbitos más íntimos de la vida cotidiana.

Ello permite que su aplicación sea compatible con los beneficios económicos, sociales y ambientales.

Algunos ejemplos domésticos de ello son las camas convertibles en sillas para facilitar la movilidad de personas con dificultades motrices, las duchas que permiten el aseo sentados.

¹ <https://www.iaud.net/global/conference/ud2012/>

² <http://www.artcenter.edu/>

³ <http://www.hhc.rca.ac.uk/>

⁴ <http://www.iaud.net/global/index.php>

⁵ <http://www.norskdesign.no>

⁶ <http://www.designforall.org/>



Figura 2.- Robot Asimo de Honda y cafetería del museo Miraikan de Tokio.

Pero conviene remarcar el impacto que tuvo el tsunami de 2011 que llevó a las empresas japonesas a comercializar productos destinados a un uso cotidiano determinado pero que, en caso de emergencia, su utilidad cambia radicalmente.

Este es el caso del aspirador de Panasonic cuya batería sirve para cargar móviles o conectar radios o televisores en caso de emergencia. Otro ejemplo remarcable es el de una App que conecta a los padres recién llegados a una ciudad con los servicios que los niños pueden necesitar, pero también con una red social de padres con niños de la misma edad.

Como se ha comentado anteriormente en Europa el Diseño para Todos se aplica con más frecuencia en el espacio y los servicios públicos.

Algunos ejemplos de ello son:

- La plataforma en parada de autobús de ZICLA⁷,



Figura 3.- Ejemplos japoneses de Diseño Universal.

⁷ <https://www.zicla.com/>

⁸ <http://www.access-safety.es/>

⁹ <http://www.galopinplaygrounds.com/es/>

¹⁰ <http://www.reading.ac.uk/>

¹¹ <http://rixresearch.org/>

¹² <http://www.parquesdesintra.pt/es/>

realizadas de plástico reciclado formadas por piezas autoencajables, que permiten construir múltiples configuraciones con distintos anchos y longitudes, sin necesidad de realizar obra civil, mejorando la seguridad y la accesibilidad de las personas.

- La cerámica técnica de Access Safety⁸, para cruces y pasos de peatones, que evita la caída de las personas y vehículos de dos ruedas, ofreciendo una guía táctil a los peatones de baja visión o invidentes, garantizando la óptima accesibilidad y así como alertando a los peatones de la aproximación de vehículos silenciosos.
- Los parques y juegos de Galopín⁹, que fomentan el juego promoviendo la salud, y que permiten a los niños, jóvenes, adultos y personas mayores, dejar volar su imaginación y divertirse teniendo en cuenta las distintas capacidades de todos ellos.
- Las cajas sensoriales interactivas para mejorar la experiencia del visitante del museo, que son una de las soluciones del proyecto llamado “objetos sensoriales interactivos desarrollados por y para las personas con dificultades de aprendizaje” desarrollada por University of Reading¹⁰ y The Rix Research Center UEL¹¹, para que el arte resulte multisensorial para todas las personas.
- La empresa Parques de Sintra Monte da Lua¹² está implementando el proyecto “Los Parques de Sintra acogen mejor”, que tiene como objetivo mejorar la accesibilidad a sus parques y palacios de forma que sean un ejemplo de buenas prácticas del turismo accesible y la igualdad de acceso al patrimonio natural y construido y así mejorar el acceso a una mayor variedad de visitantes, concretamente en lo que se refiere a: condiciones de movilidad, calidad de los servicios prestados, cambios en las plataformas y métodos de comunicación.





Figura 4.- Ejemplos europeos de Diseño para Todos.

Todos los ejemplos descritos nos muestran que estamos frente a un cambio de paradigma. Si bien en un inicio el Diseño para Todos se orientaba a aportar soluciones para los sectores de la población más desfavorecidos actualmente se guía por el criterio de diseñar no para los usuarios sino CON LOS USUARIOS.

Ello permite que los contenidos, el lenguaje y las actividades se ajusten verdaderamente a las expectativas de los usuarios puesto que son co-creadores de los servicios, como hemos visto en el caso del British Museum.

En línea con este enfoque los centros culturales y los museos deben conseguir conocer mejor y acercarse a sus visitantes actuales y potenciales, tanto los que visitan físicamente las instalaciones como los que lo hacen de forma virtual.

El abordaje que proponemos es diseñar cada expo-

sición y actividad desde la perspectiva del Design for All Thinking, una adaptación del Design Thinking, proceso creativo dirigido a obtener un resultado concreto.

Como se observa en el gráfico inferior el primer paso consiste en conocer los visitantes presentes y potenciales, su diversidad e intereses, el siguiente definir junto con los usuarios los contenidos culturales, canales y lenguajes, posteriormente es necesario implicar a los profesionales y usuarios en el desarrollo de conceptos, seguidamente se debe producir conjuntamente los contenidos, llevar a cabo a actividad y por último medir el impacto y aplicar lo aprendido en nuevas experiencias.

Para familiarizarse con el Design for All Thinking creemos que son útiles tanto los 7 Factores Interdependientes de Éxito como el método **HUMBLES**.

Los 7 Factores Interdependientes de Éxito¹³, que deben ser considerados para asegurar una implementación satisfactoria y exitosa de los enfoques del Diseño para Todos son los siguientes:

1. Compromiso de los responsables que toman las decisiones
2. Coordinación y continuidad
3. Cooperación y participación
4. Planificación estratégica
5. Gestión del conocimiento
6. Recursos
7. Comunicación y marketing

El método **HUMBLES**¹⁴ consiste en el abordaje progresivo de siete fases para implementar el Diseño para Todos en la empresa, que incorpora el punto de vista del usuario, permitiendo a las empresas

¹³ <http://www.eca.lu/index.php/documents/eucan-documents/10-2008-eca-for-administration>

¹⁴ <http://designforall.org/humbles.php?Setlang=es>

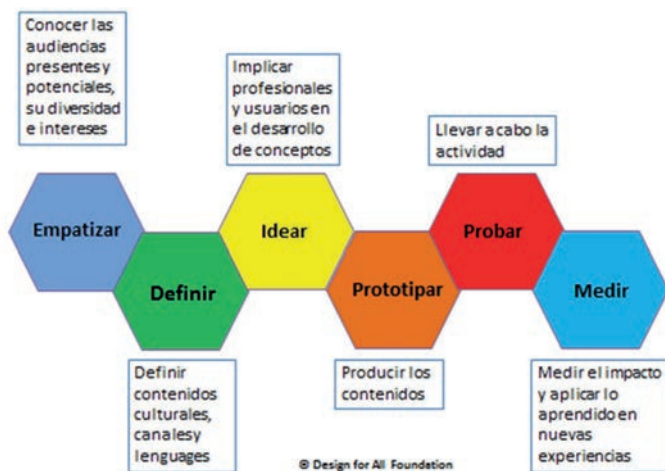


Figura 5.- Proceso de Design for All Thinking en actividades culturales

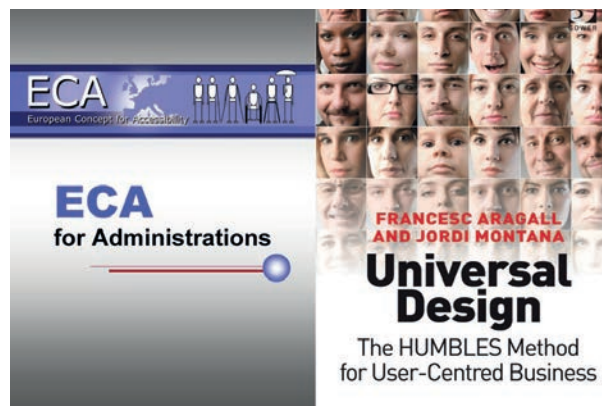


Figura 6.- Publicaciones del ECA for Administrations y del Método HUMBLES.

evaluar su estrategia de negocio con destreza y más orientada al consumidor, incrementando el número de clientes/usuarios satisfechos y mejorar su reputación, mediante la adecuación de sus productos y servicios a la diversidad de sus clientes reales y potenciales, teniendo en cuenta sus deseos, expectativas y necesidades, consiguiendo así, ventajas competitivas en su ámbito de negocio.

Las siete fases de este método son:

- Highlight Design for All Opportunities (Detectar las oportunidades del Design for All)
- User identification (Identificar a los usuarios)
- Monitor interaction (Monitorizar la interacción)
- Breakthrough options (Opciones de avance)
- Lay out solutions (Diseñar las soluciones)
- Efficient Communication (Comunicación eficiente)
- Success evaluation (Evaluación del éxito)

No queremos terminar este artículo sin subrayar la importancia tanto de la empatía como de la constante investigación para encontrar soluciones cada vez más inclusivas.

En este sentido, la Design for All Foundation estimula la creatividad y distingue las buenas prácticas mediante los Premios Internacionales Design for All Foundation que otorga cada año con el objetivo de reconocer todos los esfuerzos, grandes o pequeños, que llevan a cabo empresas, entidades, administraciones y profesionales de todo el mundo para demostrar que toda aplicación del Diseño para Todos/Diseño Universal contribuye a mejorar la calidad de vida de todas las personas.



Figura 7.- Distintivo de Buena Practica en Design for All y Trofeo del Premio Internacional de la Design for All Foundation



Accessibility and tourism global trends

Annagrazia Laura

Abstract

The studies carried out at national and international level show a significant potential of customers with specific needs that do not travel and do not visit sites or cultural resources because the currently available logistical and information services do not appear to be adequate to provide them with the certainty that they will not encounter barriers of different nature.

To travel safely and comfortably, visit archaeological sites, towns and villages, mountain resorts and shores and experience the charm of cultural resources, all the elements that make up the process of enjoying “tourism” must provide suitable tools and quality services.

In recent years the tourism industry has been constantly urged to consider these aspects in order to systematically diversify the product and make it attractive for this target segment.

Many tour operators, many hotel chains and many tourist destinations have invested in training and technology for contact staff, making it able to fulfill this important task.

Keywords

Tourism for all, information, tourism service chain, customer care, training, Design for All

1. Foreword

Tourism for All is the effort that many countries and organizations are realizing in order to make tourism experiences available to any tourist in any situation, in any country and destination in the world.

The mission of ENAT, the European Network for Accessible Tourism, is to make the European tourism destinations, products and services accessible to all travelers and to promote accessible tourism around the world.

ENAT supports all the objectives of the UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities and, in particular, their right to have equal access to tourism, leisure and sport (Art. 30).

Great efforts are made to gradually reduce the gap that still exists between the needs expressed and the real conditions of accessibility in the European countries in order to make the present situation

evolve in terms of a more qualitative offer of tourism possibilities.

The network supports, through appropriate activities, the SMEs that operate in the tourism sector and constitutes also a platform of representation for persons with disabilities, through their not for profit members.

2. What does Tourism for All mean?

The experience of travelling and the opportunity to get to know new realities and new locations and as an experience of personal growth is everyone's right.

However, some have more difficulties in doing it than others because of the social and built environment, the cultural and architectural barriers, discriminating attitudes, non-inclusive behaviors, which are all there and somehow hard to eradicate.

Accessible Tourism means higher quality experience for everyone and that's why it concerns and it involves the whole society.

Accessible tourism is the collection of services, structures and infrastructures that allow people with specific travelling requirements, such as people with disabilities, people with special diet needs or allergies, older people, families with small children etc. to enjoy their holidays and their leisure time without obstacles or difficulties.

It's about enhancing services and their accessibility; it's about linking all the services in such a way



Figura 1. Young lady enjoying sailing

that they can all be equally and easily used, seamlessly, to grant people with specific needs and their families a higher degree of autonomy in their tourist experience.

2.1 Why considering the market opportunities offered by Tourism for All?

The most recent European research study of the accessible tourism market, published by GfK and partners in 2014, examined the travel patterns and spending habits of representative samples of senior citizens aged over 65 years and people with disabilities aged 18 to 65 years.¹

The study, based on a Europe-wide survey, reported that just over half of the individuals with disabilities in the EU travelled during the 12 months between mid-2012 and mid-2013. On average, each individual took 6.7 daily trips, plus a further 6.7 overnight trips during the period, mostly within Europe. Thus, in total, this group of travellers made about 170 million day trips and a similar number of overnight trips within the EU.

Older people aged 65 or above took 6.9 day trips and 5.5 overnight trips per person. They travelled slightly more widely than individuals with disabilities. In total, they made over 225 million day trips and 217 million overnight trips over the 12 months.

Overall, people with specific access needs in the EU took nearly 783 million trips within EU, including both domestic travel and intra-EU travel.

Among all EU member states, France, the UK and Germany are the top source markets for accessible tourism, taking both domestic and intra-EU travel into account.

In total, the demand for EU's accessible tourism by people with specific access needs was 17.6 million trips in 2012, of which 7.2 million was taken by people with disabilities and 10.4 million by the senior population.

Among the 11 key inbound markets, the USA, Switzerland and Russia were the biggest source countries.

The study made a forecast for the future growth of accessible tourism demand, based on the expected growth of the populations of older people and individuals with disabilities to the year 2020, assuming stable travel propensity and travel frequency. By 2020 the demand for EU's accessible tourism by people within the EU will continue to grow to about 862 million trips per year, and the demand by the key international inbound markets will reach 21 million trips per year.

The prediction from the study is that, by 2020, the total accessible tourism demand by people within the EU would reach between 1,067 and 1,231 million trips per year, under the lowest and highest demand scenarios, respectively.

2.1.1 The value of the accessible travel market

The GfK study showed that, on average, both people with disabilities and the older population spent about €80 per day trip within the EU; for overnight trips, both groups spent approximately €700 per trip in their home country and €1,100 in other EU-countries.

The direct contribution of the EU-27 Member States' accessible tourism demand to the EU's economy was estimated to be approximately 352 billion Euros, in terms of the economic output or gross turnover of tourism-related service providers. (Croatia was not included in the study).

After the deduction of intermediate consumption, the net output, or gross value added, amounted about 150 billion Euros. Equivalently the economic contribution in terms of gross domestic product (GDP) was 164 billion Euros, which is equal to gross value added (GVA) plus taxes and subsidies on products.

This scale of economic output corresponds to over 4.2 million persons employed directly in tourism-related businesses in the EU.

2.2 The supply side of the tourism industry

A new study on the supply of accessible tourism services in the EU Member States, financed by the European Parliament, to investigate the current state of accessible tourism supply, market demand and skills requirements in the sector, and what possible policy actions should be taken in this area has been conducted by ENAT in collaboration with management consultants, Valdari Vicari Associati (VVA, Milan and London) and EWORX S.A.

The Supply study shows that there is widespread lack of provisions for visitors with access needs across all sectors of the tourism industry. This is deeply troubling, the study concluded, as there is, at the same time, a growing demand for accessibility, especially from increasing numbers of senior travellers, (over 65 years of age), of whom 40% face access difficulties.

¹ GfK and partners (2014) Economic Impact and Travel Patterns of Accessible Tourism in Europe. European Commission. Available at: http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=7486&lang=en



In Europe as a whole over 3 million tourism businesses are not prepared to cater adequately to the accessibility market. By 2020, an additional 1.2 million enterprises need to provide accessible services in order to accommodate the lowest forecasted demand.

This entails there is a strong rationale for targeted actions by policymakers to offer financial support mechanisms and incentives to enterprises to make their buildings and services accessible to travellers from within Europe and those from other source markets.

The study gathered data from a wide range of sources, covering the whole tourism supply chain, from transportation, terminal buildings and transfers to accommodation, attractions, museums, theatres, shops, sports venues and other facilities. Only an estimated 9.2% of Europe's tourism services already have some level of provision for travellers with specific access needs. However, the distribution of accessible services is highly uneven across Europe.

On the positive side, the report shows that a number of leading destinations and "mainstream" suppliers are integrating accessibility measures into their products and services, enabling them to serve a wider market. It shows that making businesses accessible makes them more sustainable over the long term and widens the customer base.

The "front-runner" countries, with the greatest numbers of accessible services, are France, Italy, Spain and the UK. These and other countries have invested not only in adapting and building accessible infrastructure but also in developing staff training schemes focusing on disability awareness and accessibility as part of customer service training. This, in turn, helps to give customers the confidence to travel with greater security, knowing that their needs will be met.

The study has confirmed the general impression that where accessible services are offered, the vast majority of these address the needs of people with reduced mobility. Visitors who have other access requirements, such as people with low vision or reduced hearing or special diets, are generally under-served in the market. Visitors with intellectual disabilities or learning difficulties are the least served of all customer groups. It should be remembered that lack of services for any of these groups means that their travel choices are limited - but this also implies "lost" income to tourism providers.

Improvements to accessibility, whether they are in infrastructure or in many kinds of service, can

increase sales, encourage repeat visits and bring higher average spend. The EU "Demand Study" has estimated that the accessible tourism market in Europe is made up of over 138 million people and the figures on the travel potential still show a market that is grossly underserved in its present levels of accessibility.

2.3 Training offer on accessible tourism

A recent study of Skills and Training Requirements for Accessible Tourism by ENAT and partners has shown that vocational and educational training in disability awareness and accessible tourism is a "weak link". This subject should be firmly addressed by the tourism training sector if professionals in tourism, travel and leisure sectors are to offer high quality facilities and services for all visitors. Yet the availability of accessibility training courses is generally uneven and sporadic in the EU Member States.

In addition, most training courses developed through EU vocational training programmes over the past 10 years have had only limited success. Indeed, there is no accessible tourism curriculum applied at EU level for training leisure and hospitality staff.

Surveys of people with disabilities consistently show that staff attitudes and behaviour play a powerful role in influencing the experience in a tourism destination.

Staff who are unsure how to act or speak to a disabled person might fear being exposed or "losing face", for example by saying the wrong thing. Training techniques can overcome these difficulties and knowing the right way to communicate with customers can be key to giving a warm welcome and a professional level of service.

ENAT would like to see accessibility issues as part of professional training related to procurement, the design and construction of buildings and environments, product design and the development of all types of systems and services for tourism. Training content and learning outcomes should include knowledge of disabilities, types of disabilities and access requirements, barriers to accessibility & the Universal Design/Design for All approaches.

It is not only customer-facing staff who need to have "disability awareness" training. Professionals of many different kinds are involved in creating environments and services where tourists with access requirements will inevitably be part of the clientele. These include engineers, architects, interior and furniture designers, Web designers, chefs, public procurement officers, purchasing managers, taxi drivers, tourist guides, museum curators,

plumbers, construction workers, fitters and many more. Typically, none of these professions have any form of training in the specific issues that relate to living (and travelling) with a disability.

In those exceptional cases where disability access is addressed in education and training, it is usually part of an optional course and is treated as a “specialist” issue. This is a remarkable omission when we consider that 15% of the world’s population lives with a disability and that senior travellers and those with access needs also account for a higher proportion of spending on travel and tourism than those aged under 35 years.

2.3.1 The right approach

“We don’t have customers with disabilities in our hotels”, says Magnus Berglund, Disability Ambassador at SCANDIC Hotels. And after a pause he smiles and adds: “...we only have guests”.

SCANDIC, the Nordic-based chain with over 200 hotels, has made accessibility part of its brand, since Magnus Berglund convinced the CEO over 10 years ago that the accessible tourism market held great potential for the business.

SCANDIC won the “Best accommodation for disability access” category of the Responsible Tourism Awards at World Travel Market, thanks to its design-for-all standards for buildings and facilities and the unique accessibility training programme it delivers to all its 13,000 team members.

SCANDIC’s online interactive e-learning course² is offered free of charge to anyone who wishes to use it. The course provides tips, hints and “how to” video clips explaining the needs of guests who may have one or other disability – or who may be simply older, younger, tired or distracted... more or less everyone has certain access needs that the hotel personnel may have to deal with.

Having the right preparation and by regularly paying attention to access issues in team meetings, hospitality managers and staff can ensure a good experience for all guests, knowing how to talk to their customers, anticipate their needs and handle any situations that might arise.

Of course, there are disabled guests at SCANDIC Hotels but they are accommodated politely, carefully and without fuss during their stay, receiving the same high standard of hospitality from the staff according to their needs, just like every other customer.

3 Facilities or destinations?

A tourism destination is an integrated system of attractions and services, a set of resources that attract and induce the traveler to make the necessary efforts to go and stay there.

In order for a location to be transformed in a successful tourism destination is necessary that the advantages (natural resources, architectural, historical etc) present in a specific area get transformed in real competitive advantages, through the implementation of specific strategies of marketing, with the objectives to satisfy the needs and requests of the customers, needs that appear to be more and more complex and diversified. The inclusion of customers with specific access needs is not complicating the task: it is simply adding another opportunity to plan a totally inclusive development strategy with a view to consolidate the competitive positioning of the destination.

The combination that helps to create a destination, can be represented through the chain of tourism services, that highlights not only which are the ideal products and services but also the complementary relationships that exist between them. In fact, it’s not enough to have stunning landscapes, crystal waters and spectacular coastlines: in order to attract tourists is necessary to provide a range of products, distinctly receptive (catering and accommodation) entertainment, recreation, sports, culture, able to satisfy the different demands of the customers.

All the services and attractions which create a destination are definitely much broader than those that are usually considered.

It’s necessary to understand that each element of the chain influences and depends on the others: if one of the elements is weak, from the quality and the fruition point of view, the holiday can be strongly compromised as a whole.

The consequences could have a direct impact on the management and economic results of the enterprise: a dissatisfied customer will not use our services again but, most of all, he will be a “negative” voice against for our product, in a time when opinions of end users are much appreciated as true and qualified.

It’s obvious that a single entrepreneur cannot control directly all the elements of the chain: consequently it is vital, in all the strategic choices for the development of a tourism destination, to involve all the relevant components, both pub-

² <http://www.scandichotels.com/e-learning/accessibility/story.html>



lic and private, who have a say in managerial choices, to build an overall destination strategy, to agree on a roadmap, to plan and implement measures for the improvement and the inclusive requalification of a destination area with a medium-long term frame.

4 How ENAT can help?

ENAT has established a Code of Good Conduct, launched in 2009, signed so far by about 80 Members which can be considered the first and only international labelling scheme for the promotion of ethical business standards in Accessible Tourism for All. Businesses and organisations that sign the Code receive a commitment label and certificate recognising their efforts to promote accessible travel and tourism.

The Code consists of 8 guiding principles which businesses and organisations follow, so as to make travel and tourism accessible for all visitors who experience access difficulties and encourages, at point 3, "Removing and preventing access barriers: We are committed to planning and carrying out improvements to our infrastructure, products, services and information, using a 'design-for-all' approach, in order to remove or minimize access barriers and contribute to sustainable and accessible tourism for all".

4.1 Cooperation with national and international bodies

ENAT's collaboration with the Directorate General Enterprise of the European Commission and the trilateral agreement with UNWTO and ONCE Foundation have led to a more efficient planning of the guidelines of the European development for tourism for all, and, worldwide, to the publication of two handbooks: UNWTO Recommendations for Accessible Tourism (2013), and UNWTO Recommendations on Accessible information in Tourism (2016) for the WTO members and the booklet "Tourism for All - promoting universal accessibility" Good Practices in the Accessible Tourism Supply Chain published on the occasion of the World Tourism Day 2016.

In 2016 we cooperated with some National Tourism Organisations to set up a "Learning Group", to bring together regional and national tourism boards, to share experiences, build a common understanding and set concrete goals for the improvement of tourism destinations towards accessible and inclusive tourism. Through this kind of collaboration between tourism organisations we can reach further

and move faster towards the goal of responsible, inclusive tourism for all.

4.2 Standardisation and Certification schemes

In Europe a common definition of accessibility criteria is still lacking and there are very few possibilities that a common basis will be achieved in the future. Some positive approaches are being made through the ISO system, such as the ISO Working Group 14 on "Accessible Tourism for All", established recently under ISO Technical Committee 228 Tourism Services, to help develop the intended Standard on Tourism for All. ENAT has been accepted as a Liaison Organisation to assist in this work.

We are also working on the definitions of an ENAT quality label for those services which commit themselves to improve their quality in accessibility and Universal Design. A pilot initiative has been completed in Ireland and we plan to define the discipline and the methodology to obtain the Quality Label to offer to the market as an additional tool for safe and quality planning of tourism travel experiences.

4.3 Training

Considering the request for quality and comfort, coming from customers and directly linked to an appropriate behavior and specialized skills of tourism operators and staff, we have been directly involved in many European Commission funded projects on training for different vocational figures operating in the tourism industry. The most recent ones being:

4.3.1 T-Guide

T-GUIDE is a training course on Guiding Visitors with Learning Difficulties offered by the European Federation of Tourist Guide Associations (FEG) and ENAT. The course is specifically designed as a Continuing Professional Development course for qualified tourist guides to offer better services in interpreting the cultural and natural heritage of an area to a broader audience. Qualified tourist guides can enhance their skill-set and gain access to a rapidly increasing market for guides who can competently and sensitively work with people with learning difficulties. As a result of the T-Guide training it will be possible for guided tours to be more inclusive, understanding learning difficulties and adjusting the services to a specific audience. The course was launched in London on 14 April 2016, the participants being professional "Blue Badge" tourist guides. The trainees took part in a guided tour for persons with learning difficulties at the Houses of Parliament in London. The final stage of training re-

quires trainees to prepare and carry out their own guided tour with visitors who must include persons with an intellectual disability.

<http://www.accesstraining.eu/>



Figura 2. T-Guide Logo

4.3.2 APP TOUR YOU

The project has just been completed and is addressed to SMEs operating in the tourism sector to improve their skills in accessible tourism and information provisions on their services and facilities. A specially developed APP for self-learning and a Massive Open Online Course (MOOC) have been produced to learn the basics of accessible tourism, how to gather and correctly communicate information on the accessibility features of premises, activities and services. The MOOC had more than 590 registered trainees from all over the world and the conditions for its replication are now being set.

All SMEs who will use the APP and the Mobile Web App will have the possibility to upload their data on Pantou.

www.apptouryou.eu
www.apptouryou.eu/mooc/

4.3.3 ELEVATOR

ELEVATOR is a project of partner cooperation, exchange of experience, good practice and mutual learning in the field of adult education in accessible tourism. The project title represents the effort to raise the quality of human resources and services in tourism to a higher, more competitive level.

It responds to the lack of awareness about the importance of accessibility and the relatively passive attitude of tourism stakeholders and training facilities to this issue. The project's outputs will be a Comparative analyses of tools and conditions for education in accessible tourism, learning material for tourist guides and an accessible tourism pocket guide.

5. Pantou and the whole information system

Obtaining information about access plays a key

role in decisions about where to go and what to do for disabled tourists and others with mobility or other limitations. As part of the EU Supply Study, ENAT and the digital agency, EWORX S.A. created an online directory, Pantou.org where accessible tourism suppliers of all kinds can present their business profiles. "Pantou" is the Greek word for "Everywhere" – signalling a sense of optimism and a "can do" attitude. This unique Directory fills a much-needed gap in the marketplace, as it provides a search tool for people looking for accessible services in all EU countries, in one place.

This online service is free of charge, enables suppliers to reach out directly to customers in the accessible tourism market and also makes suppliers visible to other potential business partners who work in this sector of the market. To qualify as an "accessible tourism supplier" requires that the service provider is able to cater for one or more target groups, such as wheelchair users, persons with walking difficulties, blind, deaf, persons with allergies or "small children".

There are 14 categories of customer types and over 70 types of service providers in the directory.

To guarantee the quality of the information provided through Pantou, each service provider is required to mention any Accessibility Information Scheme (AIS) they have adhered to or to complete an individual "Access statement" referred to their facility and/or service.

The Access Statement is guided by an extensive supporting manual which will help tourism providers to give the correct information, avoiding the most common misunderstandings that may occur when considering the detailed data useful to describe the usability of a facility.

From 2017 Pantou will open its pages to the world, inviting service providers from outside Europe to register their services, thus widening the opportunities for businesses and tourists to take advantage of the variety of information it will contain.

As a major opportunity, the Lonely Planet's Accessible Travel Online Resources will be available from Pantou website for free downloading.



Figura 3. Pantou Logo



6. Conclusions

Designers, planners and the European supporters of accessibility, have put particular emphasis on the use of "Design for All", which is an approach to the design of buildings, products and services which may contribute to the achievement of the complete accessibility.

Applying the principles of "Design for All" in all aspects of life: home, school, work, leisure time, transport etc., it is possible to make significant progress to the elimination of barriers, which currently prevent people with disabilities from enjoying a full and inclusive participation in an equal way with anybody else.

The application of these principles in the tourism sector could produce higher quality for everybody as well as a higher profit in the whole sector and new employment opportunities.

All the issues that we considered so far should be regarded as an opportunity for the tourism industry to improve the competitive positioning of their professionals, to be more considerate of sustainability and inclusiveness of each individual in society.

The effort is worth trying as the results will be rewarding, long lasting and ambassadors of a category fully aware of customers' rights and business possibilities.

Both aims have considerable force in promoting success and reciprocal understanding.

Bibliography

- App Tour You (2015): "Innovative accessible tourism training through self learning and assessment apps and collaborative platforms for tourism sector operator", Programme Erasmus+
- Buhalis D., Darcy S. (2010): "Accessible Tourism: Concepts and Issues", Channel View Publications
- Buhalis D., Darcy S., Ambrose I. (2012), "Best Practice in Accessible Tourism", Channel View Publications;
- Buhalis D., Eichhorn V., Michopoulou E., Miller, G. (2005): "Accessibility market and stakeholder analysis", *One-Stop-Shop for Accessible Tourism in Europe* (OSSATE), University of Surrey, UK;
- Darcy S., Dickson T. (2009): "A Whole-of-Life-Approach to Tourism: The Case for Accessible Tourism Experiences" in *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 16(1);
- ENAT European Network for Accessible Tourism " The code of Good conduct" <http://www.accessibletourism.org/?i=enat.en.enat-code-of-good-conduct>
- European Commission (2010): "Europe the world's N. 1 tourist destination– a new political framework for tourism in Europe", Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions – Europe, COM/2010/0352 final;
- European Commission, DG Enterprise and Industry (2014): "Economic Impact and Travel Patterns of Accessible Tourism in Europe", Service Contract SI2.ACPROCE052481700;
- European Commission, DG Enterprise and Industry (2014): "Mapping skills and training needs to improve accessibility in tourism services", Service Contract 04/PP/ENT/PPA/12/6471;
- European Commission, DG Enterprise and Industry (2015): "Mapping and Performance Check of the Supply of Accessible Tourism Services ()", Service Contract 220/PP/ENT/PPA/12/6491;
- European Disability Forum (June 2004): "Improving information on Accessible Tourism for Disabled People";
- Eurostat (2001): "Disability and social participation in Europe"; Luxembourg: Publications Office of the European Union;
- German Federal Ministry of Economics and Technology (2004): "Economic Impulses of Accessible Tourism for All". pdf;
- IslITT Istituto Italiano Turismo per Tutti (2010): "Travel without limits: Tourism for All in Europe"; Tipografia Luca Ricci, Venaria (TO);
- Laura A., Petrangeli A. (2003): "Viaggiare si può. Turismo e persone disabili", Istituto Geografico
- DeAgostini, Novara;
- Ministero per i Beni e le Attività culturali – Italia (2011): Progetto "A.D. ARTE - L'informazione - Un sistema informativo per la qualità della fruizione del patrimonio culturale da parte di persone con esigenze specifiche";
- Ministero del Turismo – Italia (2009): "Manifesto per la promozione del Turismo Accessibile";
- The World Travel and Tourism Council. (2014): "Travel & Tourism: Economic Impact 2014" ;
- PANTOU, the European Accessible Tourism Directory, www.pantou.org
- Presidio del Lazio (2007): "Manuale dell'operatore turistico. Strumenti per l'accoglienza della clientela con esigenze specifiche";
- UNWHO (2001): International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF);
- UNWTO (2013): "Recommendations on Accessible Tourism", Madrid, with the support of Fundación ONCE and ENAT
- UNWTO and Fundación ACS (2015), "Manual on Accessible Tourism for All – Public-Private Partnerships and Good Practices", Madrid;
- UNWTO , Fundación ONCE and ENAT (2015): "Manual sobre Turismo Accesible para Todos: Principios, herramientas y buenas practicas", Madrid;
- UNWTO (2016): "Recommendations on Accessible Information in Tourism", Madrid, with the support of Fundación ONCE and ENAT;
- UNWTO (2016): World Tourism Day 2016 "Tourism for All - promoting universal accessibility" Good Practices in the Accessible Tourism Supply Chain, Madrid;



Figura 2. Pavimentos podotáctiles y zona de descanso en sendero La Umbría

Nada puede sustituir el derecho a la experiencia, a sentir en carne propia el contacto íntimo con la Naturaleza, sin intermediarios, sin artificios, sin sucedáneos. Bajo esta sencilla premisa lleva años trabajando la Consejería de Medio Ambiente de la Junta de Andalucía, con el firme propósito de eliminar obstáculos y facilitar el acceso de todos los ciudadanos a nuestra Red de Espacios Naturales Protegidos de Andalucía (RENPA), una de las más extensas y diversas de Europa.

Basta aportar algunas pinceladas para dar idea de la magnitud de la RENPA y del enorme reto que supone hacer accesibles estos espacios al aire libre, en plena naturaleza, a menudo en localizaciones recónditas, albergando ecosistemas extremadamente frágiles, sometidos a una elevada presión antrópica, especialmente debida a la creciente demanda de actividades de turismo de naturaleza por parte de la sociedad.

La RENPA cuenta con unos 2,8 millones de hectáreas de superficie terrestre protegida, lo que representa más del 30% del territorio andaluz. Esto hace de Andalucía la comunidad autónoma que más superficie protegida en términos absolutos posee en el contexto nacional y que supere en extensión a la superficie total de algunos países de la Unión Europea, como Eslovenia, Chipre, Malta o Luxemburgo. De entre las 243 áreas protegidas que la conforman, destacan los dos parques nacionales de Doñana y Sierra Nevada, incluidos por la UICN en la Lista Verde de las áreas protegidas mejor gestionadas internacionalmente, 24 parques naturales, 9 reservas de la biosfera del programa Hombre y Biosfera de la UNESCO (una de las cuales es la única de carácter intercontinental a nivel mundial, y otra es la de mayor superficie de España), 3 geoparques mundiales, 4 zonas especialmente protegidas de importancia para el Mediterráneo y 3 espacios incluidos en la lista Patrimonio de la Humanidad, además de los espacios Red Natura



Figura 3. Observatorio accesible El Porrón

2000 o los humedales Ramsar. Todas estas designaciones internacionales vienen a reforzar más si cabe el prestigio de las áreas protegidas andaluzas, la calidad de su medio natural y la gestión que en ellas se lleva a cabo, suponiendo, al mismo tiempo, un importante reclamo para visitantes, especialmente extranjeros.

Los espacios naturales andaluces ofrecen la posibilidad de vivir un amplísimo abanico de experiencias únicas, la mayoría de ellas con una alta potencialidad para la interpretación multisensorial a través de actividades inclusivas y accesibles: subir a un volcán en el Cabo de Gata; descubrir el lugar de mayor pluviometría de España en la Sierra de Grazalema; deambular por el cinematográfico Desierto de Tabernas; extasiarse ante dehesas infinitas en la Sierra de Hornachuelos; reverenciar a los tejos centenarios en las Sierras de Cazorla, Segura y Las Villas; tocar el cielo con las manos en las cumbres más altas de la Península Ibérica, en Sierra Nevada; adentrarse en el reino del lince en las Sierras de Andújar y Cardeña; espiar la danza de las aves oculto desde un observatorio en la Laguna de Zóñar; navegar entre dos continentes y dos mares separados por el Estrecho de Gibraltar; perderse por el onírico laberinto de piedra del Torcal de Antequera o por las luminosas marismas del Odiel, Isla Cristina o la Bahía de Cádiz; perder el aliento asomándose a vertiginosos acantilados como los de La Breña o el Asperillo; subir a la Duna de Bolonia; maravillarse ante el vuelo majestuoso del quebrantahuesos en la Sierra de Castril; hacer cicloturismo por la vía verde de la Sierra Norte de Sevilla; bucear entre praderas de posidonia; escuchar el sobrecogedor bramido del ciervo durante la berrea en la Sierra de Baza; presenciar el ancestral aprovechamiento del corcho por manos expertas en Los Alcornocales, o el de la resina en las Sierras de Tejada, Almijara y Alhama; tomar el sol en playas paradisíacas como las de Doñana, Maro-Cerro Gordo, El Estrecho o las Dunas de Artola; admirar las fortalezas medievales



Figura 4. Mesa accesible en área recreativa San Walabonso

de Sierra Mágina; caminar milagrosamente sobre las aguas en los Corrales de Rota; observar camaleones envueltos en la fragancia del amenazado to-millo carnoso en la Flecha del Rompido; emular a los investigadores de la NASA en los paisajes marcianos del Río Tinto; disfrutar la explosión del otoño en los castañares de la Sierra de Aracena; sucumbir a los encantos de la gastronomía de las Sierras Subbéticas; acariciar las acículas de los pinsapos en la Sierra de las Nieves; oír el estruendo de la tumultuosa Cascada de la Cimbarra; dejarse llevar en un kayak por el príncipe de los ríos, el Guadiamar; oler a vino dulce en un lagar de los Montes de Málaga; observar el cielo estrellado y homenajear a Lorca en la Sierra de Huétor; rendirse ante el desconcertante misterio de las pinturas rupestres de Despeñaperros o Sierra María-Los Vélez; desafiar a la gravedad entre las paredes verticales del Desfiladero de los Gaitanes; viajar atrás en el tiempo persiguiendo tesoros geológicos como huellas de dinosaurios, troncos fósiles, medusas petrificadas, flysch, mamuts...

Las posibilidades, por tanto, son inmensas. No solo en cantidad, sino en calidad y en variedad. Pero



Figura 6. Sendero accesible Valdeinferno



Figura 5. Maqueta y paneles accesibles en centro de visitantes Viñas de Peñallana

también lo es la responsabilidad de conservar semejante patrimonio heredado de nuestros predecesores para legárselo a nuestros descendientes. Esa es nuestra tarea. Es decir, no todo vale con tal de hacer accesible un espacio protegido. Las soluciones deben adaptarse a cada caso y tener en cuenta en el proceso de toma de decisiones, además del económico, criterios como el impacto paisajístico, la integración en el entorno, la elección de materiales, la durabilidad, la necesidad de mantenimiento futuro, el riesgo de vandalismo, la resistencia a la intemperie, el peligro de incendio, la facilidad de evacuación, etc.

Los múltiples condicionantes intrínsecos de los espacios naturales (heterogeneidad, orografía, fragilidad, extensión...) exigen soluciones particulares que den respuesta a las necesidades de las diferentes discapacidades. Maquetas táctiles, odogramas, locuciones, campanas de sonido, juegos de texturas, placas en Braille, elementos podotáctiles, tabicas de dirección, pasarelas, elementos patrimoniales, recreaciones, dioramas... los recursos empleados se adaptan en cada caso a los valores singulares de cada espacio protegido



Figura 7. Guía braille





Figura 8 . Acceso sendero La Umbría

Debemos asumir que todo no podrá ser accesible para todos. Tampoco debe serlo. Ni el contexto económico actual lo permitiría, ni la realidad física de nuestros espacios protegidos lo toleraría, ni la sensatez lo recomendaría. Pero sí debemos volcar todos nuestros esfuerzos en mejorar la oferta existente en cada espacio protegido. Aplicar los criterios de diseño universal resulta fundamental para el 10% de la población, necesario para el 40% y confortable para el 100%. El diseño integral y un trato personal e inclusivo favorecen en definitiva a todos, porque la diversidad es la norma y no la excepción. Así, en los últimos años se han ido dotando estos espacios de una amplia oferta de equipamientos de uso público concebidos bajo criterios de accesibilidad universal, no solo desde el punto de vista físico, sino también sensorial y cognitivo.

Centros de visitantes, puntos de información, ecomuseos, áreas recreativas, miradores, observatorios, jardines botánicos, senderos señalizados, aulas de la naturaleza, carriles cicloturistas... más de 350 instalaciones accesibles que permiten conocer y comprender los valores naturales y culturales del territorio por parte de toda la ciudadanía, con independencia de su grado de discapacidad, desde el convencimiento de que solo se protege y se cuida lo que se conoce. La oferta completa está disponible en www.ventanadelvisitante.es.

ventanadelvisitante.es

Los principales avances se han producido, lógicamente, en los equipamientos de recepción (centros de visitantes, puntos de información y ecomuseos), que prestan los servicios de uso público básicos de atención e información al visitante, constituyendo el auténtico punto de referencia del ecoturismo

en cada espacios protegido. Estos equipamientos cuentan con los recursos y soluciones más sofisticados, como materiales adaptados, publicaciones, audiovisuales, señalización, audioguías...

Se están elaborando guías para la visita en braille, una publicación realizada gracias a la participación de la ONCE, que hace accesibles a personas con discapacidad visual los contenidos expositivos de los equipamientos de uso público, como centros de visitantes y jardines botánicos. Actualmente 22 de estos equipamientos cuentan ya con esta publicación disponible en régimen de préstamo en la recepción de estas instalaciones.

Asimismo, todos los audiovisuales que se están proyectando en los centros de visitantes, puntos de información y ecomuseos de los distintos espacios naturales protegidos de Andalucía han sido subtítulos y signados a la lengua de signos española (LSE). Los vídeos signados, al igual que el programa Naturaleza para Todos, se realizan debido al derecho que tiene cualquier persona a conocer el patrimonio natural y cultural de forma integral e inclusivamente. Se han subido todos los vídeos a sus diferentes plataformas informáticas para que cualquier persona pueda consultarlos, en concreto a la del Banco Audiovisual, Canal Multimedia y Canal YouTube de la Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio.

Y, por supuesto, el programa pionero "Naturaleza para todos", con actividades gratuitas diseñadas a la medida de las necesidades de los colectivos con mayores dificultades de acceso, uso y disfrute de los espacios protegidos, en el que han participado hasta la fecha más de 30.000 personas con discapacidad. Esta iniciativa, iniciada en 2007, ha sido reconocida como Buena Práctica en materia de accesibilidad por la Fundación internacional Design For All. Toda la información e inscripciones, a través de www.reservatuvisita.es

La colaboración con otros organismos (administraciones y asociaciones de personas con discapacidad) resulta fundamental para acometer este ambicioso propósito, así como la formación especializada de técnicos, monitores ambientales y personal de atención al visitante. El Protocolo de colaboración entre la Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio, la Consejería para la Igualdad y Políticas Sociales y el Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI) ha propiciado el marco perfecto para llevar a cabo esta línea de trabajo estratégica de actuaciones dirigidas a la mejora paulatina de la accesibilidad de los visitantes a los espacios protegidos a través de los equipamientos de uso público.

En 2016 se elaboró un Manual de Buenas Prácticas sobre Accesibilidad en los Espacios Naturales de Andalucía, donde se recopilan los criterios básicos aplicables a equipamientos y servicios. Este documento técnico, fruto de la colaboración entre la Consejería y diversas asociaciones de personas con discapacidad, expone soluciones sencillas y prácticas ante los problemas de accesibilidad que encontramos en el medio natural, para que disfrutar in situ de él no sea un privilegio de unos cuantos, sino un derecho de todos. El objetivo es orientar a los técnicos en el desarrollo de su trabajo para encontrar alternativas y prestar un mejor servicio a los usuarios. La aplicación del manual permitirá asimismo adquirir información más precisa del grado de accesibilidad de las instalaciones y servicios en los espacios naturales de Andalucía. Resulta especialmente destacable el apartado de actividades de educación ambiental y atención al usuario, que recoge criterios sobre el diseño y realización de estas actividades para cada colectivo desde una perspectiva integradora. Este Manual fue premiado como Buena Práctica en Accesibili-

dad (Good Practice 2016) por parte de la Fundación Internacional "Design for All Foundation".

De esta manera, se da cumplimiento a lo establecido en la recién aprobada Ley 4/2017, de 25 de septiembre, de los Derechos y la Atención a las personas con Discapacidad en Andalucía, acerca de la obligación de las Administraciones Públicas de velar por el derecho de las personas con discapacidad a disfrutar, en condiciones de igualdad y no discriminatorias, de bienes y servicios accesibles que se pongan a disposición del público en la vida cultural, en el turismo, en la actividad física y el deporte y en las actividades recreativas o de mero esparcimiento, teniendo en consideración las características de cada discapacidad física, mental, intelectual o sensorial, incidiendo especialmente en el principio de accesibilidad universal y fomentando la capacitación y el desarrollo personal y social de las personas con discapacidad.



El MARQ, la inclusión y la puesta en valor del patrimonio al aire libre

Gema Sala Pérez
Manuel Olcina Domenech
Jorge Soler Díaz
Rafael Pérez Jimenez

Resumen

El Museo Arqueológico de Alicante se ha convertido en los últimos años en uno de los museos de arqueología más visitados y de mayor proyección en España. A él se han incorporado grandes yacimientos arqueológicos, como el Tossal de Manises y la Illeta dels Banyets, ejemplos de buenas prácticas en la puesta en valor del patrimonio al aire libre. La accesibilidad en el Museo Arqueológico de Alicante está enfocada a desarrollar programas con el fin de difundir el contenido del museo y de sus yacimientos entre todo tipo de público

Abstract

The Archaeological Museum of Alicante has become one of the most visited museums in Spain in the last years. Great archaeological sites have been added to it, including the Tossal de Manises and Illeta dels Banyets, which are great examples of ways the MARQ has preserved the open-air heritage. The accessibility of the Archaeological Museum of Alicante is focused on the development of programs with the aim of disseminating the contents of the museum and its sites among the general public.

Palabras clave

Museo, inclusión, accesibilidad, patrimonio, yacimientos accesibles

Keywords

Museum, inclusion, accessibility, heritage, accessible sites

El MARQ

El Museo Arqueológico de Alicante MARQ, ha recibido diversos y merecidos reconocimientos en diferentes ámbitos. En el aspecto divulgativo dispone de una exposición permanente de vanguardia que ha sido valorada internacionalmente. Debe recordarse que el Museo fue galardonado en el año 2004 como *Museo europeo del año* por el European Museum Forum. Ese reto se vio acompañado con la puesta en valor de yacimientos, guardando dos objetivos, su conservación y su difusión, consiguiendo que dichos yacimientos fueran accesibles.

Además, el MARQ desarrolla un intenso programa de exposiciones temporales. Las muestras que se

han desarrollado en las tres salas de las que dispone a esos efectos superan ampliamente el centenar, siendo estas de diferente procedencia, locales, nacionales e internacionales, fruto del desarrollo de un intenso programa de colaboración con los museos municipales existentes en la provincia de Alicante, a la vez que de la colaboración con instituciones de enorme prestigio como el British Museum o el Ermitage.

Como principal cliente, el museo se debe al público visitante, procurando la institución una política que ha velado por su atención y cuidado. En los últimos años se han desarrollado distintas líneas de trabajo para procurar la fidelización de los visitantes. Personas de diferente edad, que se expresan en diferentes lenguas, y que viene al Museo solas, o en grupos junto con otras a las que les unen vínculos laborales, familiares o de amistad.

Se ha realizado un notable esfuerzo en la atención de los más jóvenes, tanto desde la perspectiva de los programas docentes como de los ideados para el entretenimiento vacacional o extraescolar. Los principales logros de este siglo que se ha iniciado con tantas esperanzas para todos:

- Guías didácticas de la exposición permanente y también de la visita a yacimientos arqueológicos
- Guías didácticas y de visita para cada una de las exposiciones temporales.
- Programación educativa con talleres didácticos tanto en el museo como en sus parques arqueológicos.
- Formación del profesorado con la programación de actividades en cada curso escolar de Jornadas y Cursos dirigidas a los docentes en activo que cuentan con el Certificado Oficial de la Consellería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte.

Como en otros campos podría decirse que el MARQ ha alcanzado un nivel de especialización en el ámbito de la divulgación. Se tiene asumido que participar en la educación es una de las mejores contribuciones, si no la principal, que una institución como el MARQ puede hacer por la sociedad y por su propio futuro como museo implicado y comprometido con la sociedad.

En la exposición permanente queda el esfuerzo de hacer confluir en una acción divulgativa resultados

de trabajos científicos y de alto rigor histórico con el uso de medios atractivos y de vanguardia. Desde la misma fase de planificación, primó la conciencia de conseguir un museo para todos y de todos.

Creada en 2005, la Unidad de Didáctica del Museo, ha ido profesionalizándose, sin apenas disponer de experiencias previas. Una de las claves de su desarrollo ha sido el diálogo con asociaciones que defienden los intereses de personas con capacidades diferentes. Gracias a la colaboración con la misma, se ha tomado conciencia de la necesidad de responder a sus anhelos, todo lo que ha provocado un alto nivel de autoexigencia en el desarrollo de distintas actividades y programas didácticos, desde las experiencias piloto hasta las que, gracias al buen resultado de las mismas, se han convertido en programas regulares, entre los que se encuentra el que atiende al intenso programa de exposiciones temporales, con aspectos siempre mejorables desde la perspectiva de la didáctica y de la accesibilidad.

El formato de diálogo y colaboración con instituciones y asociaciones de ámbito local y autonómico de personas con capacidades diferentes y en riesgo de exclusión social, ha permitido generar todo un código de exigencia que afecta a la política de exposiciones, planificando y generando recursos, actividades y medios, no solo en la intención de transmitir en la medida de lo posible los contenidos de las muestras, sino también en suscitar un verdadero interés por el Museo entre los miembros de esas asociaciones. Igual política se ha seguido en los parques arqueológicos, facilitando y promoviendo el acceso al Tossal de Manises – Ciudad Romana de Lucentum y la Illeta dels Banyets, proyectos ambos en los que han participado profesionales de la Arqueología, Arquitectura y Didáctica, procurando generar espacios culturales y de ocio de amplio espectro, adaptando los recorridos para el acceso, y disponiendo medios para la mejor



Figura 1. La web de Accesibilidad del MARQ

comprensión de los vestigios, en la idea de suscitar en todos el interés por el pasado y la necesidad de preservar su legado.

La web del museo se ha convertido en una herramienta principal, constituyéndose en un enlace *accesibilidad.marqalicante.com* que nace con la vocación de ser puerto y puente para la integración de los diversos públicos del museo, dándoles visibilidad y existencia dentro del mismo.

La exposición permanente

Desde la misma redacción del proyecto museológico hasta el resultado final, es toda una declaración a los visitantes y a la ciudadanía en general del interés que deben guardar los museos en la trasmisión de la cultura y los valores de los pueblos, de su utilidad como auténticos centros didácticos y pedagógicos, de su concepción como lugares de ocio y esparcimiento, de su definición, en definitiva, como dinámicos y atractivos centros culturales.

El Museo Arqueológico Provincial de Alicante dispone en su vertiente expositiva de cinco salas en las que desarrolla un completo discurso histórico complementado con las denominadas salas Temáticas. Planificadas guardando un alto nivel didáctico, la exposición de contenidos que se disponen en las llamadas salas Temáticas y la Sala de Arqueología y Ciencias, con distintas adaptaciones son accesibles a las personas con capacidades diferentes.

En la sala de Arqueología de Campo se dispone una escenografía a tamaño natural que reconstruye una cueva, así como los diferentes estratos que se van identificando en el transcurso de una excavación; en la de Arqueología urbana, el edificio elegido es una construcción del gótico religioso, en concreto es la parte del claustro de un monasterio; en la sala de Arqueología Subacuática, destaca la reconstrucción a escala natural de un barco mercante romano con su carga, como ánforas y aparejos. Sin duda, estos recursos son idóneos para que las personas con discapacidad visual puedan conseguir la imagen mental del objeto representado a través de la utilización del tacto como canal perceptivo. Bien guiados, pueden hacerse una idea mental de la forma de la cueva y de su textura; de la forma del barco, de los remos y ánforas; la marca de los canteros, la forma y textura de un sillar, la losa del pavimento ... así como los instrumentos y elementos propios de documentación arqueológica.

Las dos alturas que guardan las salas Temáticas no son obstáculo para las personas con movilidad reducida gracias a unos elevadores preparados para soportar el peso de una silla de ruedas. Estas escenografías son un ejemplo claro de un proyecto



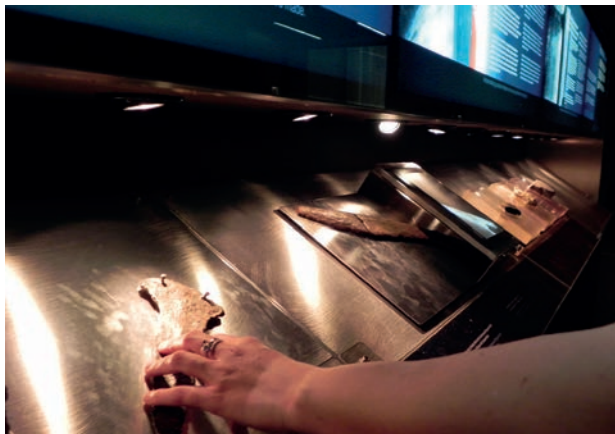


Figura 2. Sala de Ciencia y Arqueología del MARQ con reproducciones de piezas arqueológicas.

integrador e inclusivo que mejora la visita de todos. Esta es la pauta: para las mejoras que se realicen en la musealización de un espacio deberá tenerse en cuenta a todos los ciudadanos.

También destaca por su versatilidad el montaje destinado a la muestra *Arqueología y Ciencias*, que se ha convertido en un ámbito especial por las posibilidades que alcanza para la interacción con las personas ciegas o con graves problemas de visión. Una pensada selección de reproducciones de piezas arqueológicas, son accesibles táctilmente, disponiéndose al lado toda la información en braille. Las personas ciegas o con problemas graves de visión pueden comprender por ejemplo, las diferencias entre una cerámica hecha a mano, a torno o a molde; las diferencias anatómicas entre un Neardenthal y un hombre moderno; utilizar un útil lítico y comprobar su forma y textura; comparar las diferencias entre una hoz del neolítico y una moderna; palpar la forma y textura de diferentes huesos de animales; la forma de una falcata íbera; apreciar la diferencia entre el sílex y el mármol.

Con la misma intención, en la sala de Cultura romana se ha integrado una réplica de uno de los hallazgos más importantes de los últimos años: el fragmento de escultura en bronce hallado en el foro de la ciudad ibero-romana en el año 2005. Constituye un punto de referencia en las visitas que se plantean para las personas con esa discapacidad, que sirve para introducir la importancia de Lucentum, valiéndose de complementos como la transcripción al braille de la guía didáctica "El báculo y la espada", también resuelta en láminas con fuser y thermoform, medios todos que resultan de la colaboración con el CRE ONCE de Alicante.

Una de las actividades de referencia, dentro de las líneas que al respecto de la accesibilidad ha planteado el MARQ, ha sido la puesta en marcha de



Figura 3. Signoguías de las salas permanentes del MARQ.

un sistema de signoguías, en colaboración con el Taller Digital de la Universidad de Alicante. La aplicación se consiguió con el desarrollo del proyecto, *un museo para todos* (TSI- 020512-2009-103), planteado con el objetivo de hacer completamente accesible la exposición permanente a las personas sordas, personas mayores y público en edad escolar. Para la elaboración de este ambicioso proyecto se dispuso una importante ayuda concedida por la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información perteneciente al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, dentro del Plan Nacional de investigación Científica, Desarrollo e Innovación tecnológica 2008-2011 y el Fondo de desarrollo Regional FEDER.

La ejecución del proyecto *Un museo para todos* ha supuesto un salto cualitativo en el desarrollo de la accesibilidad en el MARQ, por cuanto que se han generado recursos en Ipad que permiten tres líneas de interacción:

- Signoguías didácticas e interactivas en la exposición permanente. Idóneas para que las personas con diversidad funcional sensorial auditiva puedan acceder al conocimiento y el saber que atesora el museo.
- Guías multimedia. De manejo sencillo y, pensadas para mejorar la calidad de la visita de las personas mayores a las salas de exposición, ofreciendo una información adaptada a sus propias demandas.
- Guías temáticas específicas. Destinadas a los niños/as que visiten el museo y realizadas en formato multimedia adaptando esta aplicación aquellos que tienen discapacidad auditiva
- Guías didácticas multimedia para los parques arqueológicos del MARQ: El Tossal de Manises-Lucentum y L'Illeta dels Banyets.

La nueva *Guía de Experiencias Turísticas Accesibles de la Comunidad Valenciana* destaca al MARQ



Figura 4. Visita guiada a Lucentum accesible para las personas con movilidad reducida.

como una de las visitas recomendadas en la ciudad de Alicante para viajeros que sufren algún tipo de discapacidad física. Este reconocimiento pone de manifiesto el trabajo que viene desempeñando el Museo en materia de accesibilidad tanto en las salas como en los yacimientos y monumentos, ofreciendo una experiencia turística singular y única para todos.

http://www.tur4all.com/documents/guia_experiencias_CV.pdf

Los Yacimientos

En paralelo a la creación de la nueva instalación cultural se culminó otro gran proyecto que dio cuerpo a otro gran pilar que sustenta la proyección del Museo, como es la puesta en valor de yacimientos arqueológicos. En cuatro años, entre 1994 a 1998 se acometió la consolidación y musealización del Tossal de Manises, la ciudad romana de *Lucentum*, en la Albufereta, dirigida con una superficie de 5 ha. de extensión. Un yacimiento, que había sido fundamental en la formación del museo pero que había sufrido un proceso de abandono y degradación que hacía que permaneciera oculto entre edificios de apartamentos, prácticamente desconocido para la sociedad alicantina y olvidado por la comunidad científica. La colaboración entre el Área de Arquitectura, con su Arquitecto Director R. Pérez Jiménez al frente y el Museo, bajo la dirección arqueológica para este proyecto de M. Olcina, resultó fundamental para conseguir el primer gran yacimiento musealizado de la Comunidad Valenciana y dotado de todas las infraestructuras necesarias para procurar una digna visita pública. Supuso un esfuerzo enorme puesto que, recordemos, al tiempo se trabajaba en el proyecto del nuevo Museo, pero abrió la puerta para la recuperación de otros sitios arqueológicos emblemáticos, como lo fueron el Pla de Petracos en la localidad de Castell de Castells y la Illeta dels Banyets, en la de El Campello.



Figura 5. Paneles con texto en braille en el yacimiento del Tossal de Manises, *Lucentum*.

La musealización de Lucentum tenía por objetivo convertir el yacimiento en un espacio inteligible para el público no especializado, de tal manera que el visitante pudiera aproximarse a la realidad física de la ciudad antigua. Gran parte de los esfuerzos se dirigieron a compatibilizar la actuación en la totalidad del yacimiento con los elementos necesarios para reducir al mínimo cualquier barrera física en el itinerario de la visita. En el primer documento que inició la recuperación del Tossal de Manises titulado *Propuesta de viabilidad para la apertura pública del yacimiento arqueológico (Tossal de Manises). Alicante de 1992*, ya se decía, anticipándose muchos años a la sensibilidad social hacia las personas con capacidades diferentes, que el itinerario *será perfectamente practicable para los minusválidos con unos pequeños acondicionamientos*. La terminología empleada era la propia de los inicios de los años 90 pero en nuestro ánimo estaba que la puesta en valor de aquella ciudad romana fuera accesible a todos los visitantes.

Básicamente los trabajos de musealización se concretaron en la fijación del viario de visita que intenta aproximarse al antiguo de tal manera que facilitara la comprensión de la forma urbana romana sobre todo. Este itinerario en algunos tramos es artificial (sobre todo extramuros y zonas no excavadas), una capa de hormigón que asegura cómodamente el tránsito y la accesibilidad total. La senda artificial y con pendientes suaves posibilita el tránsito de personas con movilidad reducida. Con ello, el Tossal de Manises es uno de los pocos yacimientos sin barreras arquitectónicas. El tipo de senda aumenta enormemente la seguridad de todos los visitantes.

También la musealización actuó de manera individualizada en edificios y conjuntos arquitectónicos, principalmente aquellos definitorios de la ciudad antigua con el objetivo de resaltar su tipología arquitectónica, incidiendo en aquellos elementos



que ayudan a su comprensión que se ha completado con la instalación de paneles informativos a lo largo del recorrido. Estos paneles informan de las características constructivas de las edificaciones musealizadas. En total son 21 que cubren prácticamente los distintos tipos de edificios excavados característicos sobre todo de la ciudad romana. En cada uno de estos paneles hay un espacio en braille para que las personas con diversidad funcional visual puedan acceder al contenido.

También se acometieron infraestructuras e instalaciones complementarias como aseos a los que se podía acceder por una rampa, área para la expendición de agua y refrescos, jardines con especies vegetales autóctonas, la instalación de iluminación general y puntual que permite la visita nocturna.

Para mejorar la comodidad y asegurar la accesibilidad para las personas que necesitan un descanso encontramos bancos para poder tener una pausa en el recorrido. Para salvar la pendiente de la colina en la que está asentada la ciudad se realizaron accesos con escaleras y paralelamente con una rampa en zigzag que permite a las personas con movilidad reducida subir por este acceso.

La culminación de todos los esfuerzos iniciados en el terreno en abril de 1994 se dio en julio de 1998 con la inauguración del primer yacimiento valenciano que podía asimilarse de hecho (aunque no jurídicamente porque las leyes sobre patrimonio arqueológico valenciano que podía asimilarse de hecho (aunque no jurídicamente porque las leyes sobre patrimonio arqueológico de nuestra autonomía no lo contempla) a un parque arqueológico a la altura de los más reconocidos de España o Europa por sus infraestructuras, dirigidas a la visita, por los servicios ya comentados y por las actuaciones de conservación e investigación acometidas y programadas para el futuro.

Podemos afirmar que Lucentum se convierte en un escenario accesible y al alcance de todo el mundo.

En el yacimiento se adoptaron soluciones respetuosas con el binomio existente entre Patrimonio y accesibilidad

La relación del Museo con sus yacimientos es también literalmente física ya que una línea del tren de cercanías el TRAM, conecta el edificio con el Tossal y la Illeta ya que todos cuentan con paradas inmediatas (MARQ-Castillo, Lucentum y Pueblo Español) creándose de esta manera un itinerario arqueológico de acceso cómodo y accesible mediante transporte público permanente sin parangón en España.

La recuperación de la Illeta dels Banyets. (El Campello,) con la experiencia desarrollada en Lucentum partía con la determinación de procurar la accesibilidad universal, pero contábamos con un gran problema. El yacimiento se encontraba sobre una isla pero desde 1943 está unida a tierra firme por un istmo de tierra que sobresale 1 m. sobre el del mar mientras que la altura de esta isla está a unos 4 metros de altura. La rampa de acceso a los restos arqueológicos tiene una inclinación pronunciada y presenta incomodidad para ser practicable por sillas de ruedas o para personas con movilidad reducida. Sin embargo, una vez alcanzada el área arqueológica, en la meseta de la isla, el recorrido es enormemente fácil, apto para todas las personas puesto que es prácticamente llano, con pequeñas rampas de larga inclinación. El itinerario tiene una secuencia temporal que avanza por los restos constructivos de más antiguos a más recientes, comenzando por la prehistoria, siguiendo por la época ibérica para terminar con los vestigios romanos. Informan de estos periodos y construcciones 13 paneles. En la zona no excavada se ha creado un jardín en el que están plantadas especies vegetales propias del entorno, incluso algunas endémicas de cuyas características también se da cuenta en 9 paneles. Todos estos paneles tienen braille.

Para subsanar el problema de accesibilidad que supone el tramo deprimido entre tierra firme y la culminación de la illeta, Rafael Pérez y Manuel Olcina redactaron un proyecto para construir una pasarela que los bordes de ambos puntos creando una unión de perfil llano por la que incluso pudiera transitar un vehículo sanitario que pudiera evacuar un accidentado. Con esta solución, además de permitir la accesibilidad total a cualquier visitante, recrearía de algún modo la antigua topografía del lugar puesto que hasta la Alta Edad Media era una península que, debido a la erosión marina, un terremoto o la acción combinada de ambos fenómenos naturales, convirtió el lugar en una isla, de ahí el topónimo tradicional Illeta. Els banyets hacen referencia a los viveros romanos que se encuentran en el extremo SO. La atribución de baños es una suposición popular aunque también lo creyó así el ilustrado J. Cavanilles a finales del siglo XVIII refiriéndose a los viveros de Calpe. Aunque se encuentran muy erosionados y en peligro de desaparición, constituyen un vestigio único del mundo romano en estas tierras puesto que en la Península Ibérica solo existen, además de los citados en Xàbia y a los pies del Tossal de Manises, todos por tanto en la costa alicantina.

Las exposiciones temporales

Uno de los aspectos principales dentro del progra-

ma de exposiciones temporales del MARQ es que realmente pueda ser visitada por todos los colectivos. En este aspecto hemos conseguido avanzar en el tema de la accesibilidad puesto que se ha conseguido que desde el propio origen y planteamiento de la exposición se valoren y tengan en cuenta convenientemente, los factores que las puedan hacer accesibles e inclusivas para todos los colectivos.

El objetivo principal es que las personas con diversidad funcional, física y psíquica, puedan participar activa y plenamente, del magnífico programa de exposiciones que se oferta. No se trata de que la “visiten”, sino de que realmente se sientan identificados y la “disfruten”.

Las exposiciones temporales del MARQ han supuesto también una verdadera oportunidad para ampliar el número potencial de visitantes a nuevos públicos.

Como ya hemos resaltado, para una mejor consecución de los objetivos pretendidos, consideramos que este aspecto ha de tenerse en cuenta desde la fase de diseño, para lo cual el equipo del Departamento de Exposiciones y Difusión del MARQ, arquitectos, diseñadores y el Departamento de Didáctica (asesorado por expertos y usuarios de las asociaciones con las que colaboramos) trabajan conjuntamente para lograr una exposición inclusiva, teniendo en cuenta aspectos como el planteamiento de la exposición, las piezas destacadas, los objetivos principales, los contenidos indispensables de la muestra, el discurso museográfico, los recursos económicos disponibles, etc.

De este hábito de trabajo se ha creado una metodología, así el MARQ decidió realizar determinadas acciones con carácter permanente en relación a las exposiciones temporales, como por ejemplo el Plano Táctil de las tres salas temporales, situado en el pasillo de entrada y que no sólo facilita la orientación sino que además nos permite indicar en braille tanto la disposición de los recursos accesibles que se hayan utilizado (constituyendo una ruta propia dentro de la exposición temporal), como una explicación del contenido de la misma. Otro ejemplo, es la distribución de las vitrinas y los recorridos de sala, en relación con los que siempre se tiene en cuenta la posibilidad de la asistencia al visitante de un perro guía, un bastón, o una silla de ruedas, de forma que se distribuyen las piezas de tal forma que exista espacio suficiente para la movilidad de estas visitas, y se permita a su vez un doble flujo de ida - vuelta en la sala. De la misma forma, la altura de las vitrinas limitada a la recomendada por el diseño universal.

Así, gracias a la colaboración del C.R.E. de la ONCE, hemos dispuesto de Láminas Thermoform y Fusser acompañadas de una descripción en braille de la pieza que se reproduce en las mismas, y que se colocan en soportes diseñados “ex profeso” siguiendo las recomendaciones universales y de la Comisión Braille.

En “*Señores del cielo y la Tierra. China en la Dinastía Han*” y “*La fragata Mercedes*” además de las Láminas thermoform y fusser, se utilizaron reproducciones de las piezas más representativas, siendo éste un elemento de eficacia contrastada porque, no sólo posibilita el acceso a las mismas mediante el tacto a las personas ciegas o con graves problemas de visión, sino que puede ser utilizado para que los detalles sean fácilmente apreciables por todos los visitantes, aumentando su tamaño original, haciendo que estos elementos constituyan una experiencia enriquecedora a todo tipo de público.

Cuando diversas cuestiones, especialmente las referentes a la conservación del Patrimonio, nos lo permiten, se pueden colocar originales táctiles acompañados de su explicación en braille y del pictograma adecuado, como los utilizados en la exposición “*Orihuela. Arqueología y museos*” que se integraron en el propio discurso museográfico.

También hemos recurrido a maquetas táctiles con información en braille y escrita, como sucedió en “*Cocentaina. Arqueología i museus*”, donde se reprodujo la trama urbana de la Cocentaina medieval cristiana junto al trazado de murallas y torres que rodeaban la población.

O las reproducciones en 3D, que se colocaron en las exposiciones “*Vikingos. Guerreros del norte. Gigantes del mar*”, “*Uruguay en guaraní. Presencia indígena misionera*”, “*Mayas. El enigma de las ciudades perdidas*” y “*Petrer. Arqueología y museos*” y que nos ofrece posibilidades casi infinitas, y unas perspectivas inmejorables a la vista del desarrollo de los nuevos materiales que se pueden utilizar. Con éstas técnicas se han realizado reproducciones de piezas arqueológicas y de construcciones relevantes de la cultura vikinga, que son colocadas, también, en soportes a la altura y conforme a las recomendaciones del diseño universal. Hay que tener en cuenta que el conocimiento directo de estos centros patrimoniales por parte del colectivo de personas con discapacidad visual desempeña un importante papel en su proceso de aprendizaje, así como de un mayor aprovechamiento y disfrute de sus actividades de ocio y tiempo libre.

Otra forma con la que desde el MARQ pretendemos hacer completamente accesibles e inclusivas nuestras exposiciones temporales, es con la gene-





Figura 6. Bandeja didáctica con reproducciones en 3d en la exposición "Vikingos. Guerreros del norte. Gigantes del mar"

ración de espacios que ayudan en la comprensión de los contenidos expuestos, a través de los recursos sensoriales que comenzamos a emplear en marzo de 2010, en colaboración con el Museo Louvre de París, en la exposición "*Seramón. El Enigma de la Momia. Ritos funerarios en el Antiguo Egipto*", utilizando olores y perfumes principalmente, para señalar los distintos ámbitos y contenidos expositivos. Evaluados por ASOCIDE, estos recursos sensoriales se han vuelto a usar "*Vikingos. Guerreros del norte. Gigantes del mar*", donde se ha conseguido que la Sala I, que presenta el vikingo guerrero y navegante, huela a mar; la Sala II, dedicada a la cultura y sociedad vikinga, huela a tierra húmeda y bosque; mientras que la Sala III, destinada a la explicación de la religión y creencias, huela a incienso.

En la última exposición internacional "*Mayas. El enigma de las ciudades perdidas*" se ha vuelto a utilizar el tema de los olores. Así, el olor a cacao es el protagonista de la primera sala, cuya temática es muy variada puesto que combina los aspectos más avanzados de esta civilización (escritura, calendario, arquitectura monumental) junto con los medios de subsistencia (agricultura del maíz y comercio). Es precisamente, en el comercio y agricultura donde el cacao desempeña un papel fundamental ya que a sus propiedades y valor de consumo se le añade su valor como "moneda" de cambio. La segunda sala nos traslada al mundo de las ciudades y de sus gobernantes. Vinculado con las formas de poder está la religión y el rito, siendo un elemento constante de este último el copal, sustancia aromática procedente de la resina del "árbol del copal". Por último, la tercera sala profundiza en el mito y las creencias que consolidan el poder de los reyes

mayas. Las estelas reales, el juego de la pelota y el mito de la creación nos ponen en contacto con el inhóspito ambiente del Inframundo o Xibalbá. El olor a humedad fue el que consideramos como el que mejor representa este espacio de oscuridad que cualquier maya temía y reverenciaba.

Las nuevas tecnologías también nos han servido para disponer de recursos magníficos con los que complementar los recursos que ya se venían utilizando, como ha sucedido en el caso de los códigos QR, de los que nos hemos servido para que los visitantes, principalmente las personas ciegas o con problemas graves de visión, puedan acceder a una información en audio, más amplia que la que se haya podido colocar en el propio recurso utilizado, al estar limitado el espacio del que se disponía en el mismo. Así se ha hecho en la exposición itinerante "*Guardianes de piedra*", para complementar la información relativa a una maqueta de la provincia de Alicante, donde aparecen quince fortificaciones a escala fabricadas con impresora 3D e iluminadas, o con reproducciones de otras piezas en thermoform.

En el MARQ consideramos que no sólo es importante la utilización de recursos materiales, para hacer nuestras exposiciones plenamente accesibles e inclusivas, sino que consideramos vital el elemento humano. Para ello y en colaboración con el C.R.E. de la ONCE de Alicante, impartimos cursos de formación para guías y personal de atención al visitante, donde se les explican los recursos accesibles de los que dispone la exposición temporal, y la mejor forma para utilizarlos y hacer llegar los contenidos a los visitantes.

Esta formación se complementó, gracias al Convenio que el MARQ tiene suscrito con FESORD, con el curso “Introducción a la Lengua de signos” impartido por la federación a todo el personal tanto del departamento de Atención al visitante, como a los miembros de la Unidad del Departamento de Didáctica del MARQ. En este curso además de informar de forma general sobre la realidad de las personas sordas aprendimos conceptos relacionados con el ambiente museístico en general, y con la realidad del MARQ en particular, que nos permiten acercarnos en primera persona a todas las personas sordas que vienen a visitar nuestro museo

Es interesante señalar que el MARQ destaca por su gran planteamiento didáctico, tanto en la exposición permanente como en las temporales, encontrándonos con una gran cantidad de audiovisuales con los que se pretende que el visitante acceda a la información de una manera entretenida. Por ello se ha querido que las personas con diversidad funcional auditiva también puedan disfrutar de este recurso, procediendo al signado y subtulado de los audiovisuales existentes, incluyendo en la pantalla tanto la lengua de signos como los subtítulos. Este recurso es posible gracias a la colaboración con FESORD C.V y el Departamento de Imagen de la Diputación de Alicante, y ha sido utilizado en exposiciones como “Orihuela. Arqueología y museos”, “La Fragata Mercedes” o “Cocentaina. Arqueología y museos”, en donde además del subtítulo encontramos Lengua de signos. Todos los audiovisuales que encontramos en las exposiciones temporales que realiza el museo tienen como mínimo el recurso de los subtítulos.

Como ya hemos indicado, para la determinación de recursos que hagan la exposición accesible e inclusiva, se trabaja conjuntamente con las asociaciones de determinados colectivos, y con sus miembros. Fruto de este trabajo, y como uno de los ejemplos de los que en el MARQ nos sentimos especialmente orgullosos, por ser un claro ejemplo de la riqueza que se consigue con las aportaciones de los propios usuarios, son los “Puntos de intérpretes”. Se trata de zonas iluminadas especialmente para permitir que las manos de los intérpretes en lengua de signos sean totalmente visibles para los grupos de personas sordas que realizan la visita.

Y uno de los recursos más recientemente incorporado a nuestro catálogo de accesibilidad, es la lectura fácil, utilizada por primera vez en la guía didáctica de la exposición “Vikingos. Guerreros del Norte. Gigantes del mar”, que se desarrolló en colaboración con la Asociación Alicantina Síndrome de Down. La “Lectura Fácil” está dirigida a todas las personas que tienen dificultades de lectura, ya sean transitorias (inmigración, incorporación tar-

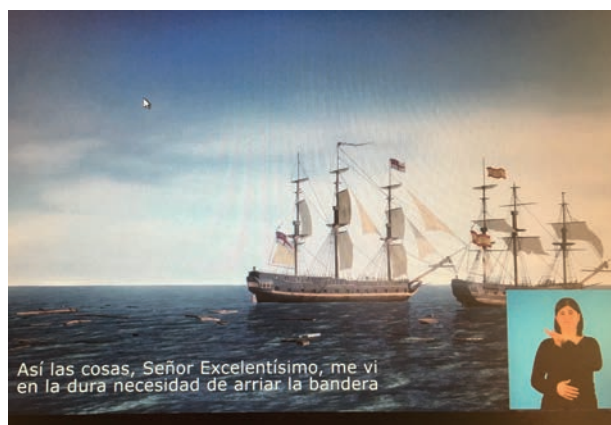


Figura 7. Audiovisual con subtítulos y en Lengua de signos de la exposición “El último viaje de la Fragata Mercedes”.

día a la lectura, escolarización deficiente, trastornos del aprendizaje...) o permanentes (diversidad funcional sensorial o cognitivas, senilidad...)

La incorporación de este elemento en las guías didácticas, permite participar del acceso al contenido, tanto a las aulas de Educación Especial como al alumnado con alguna diversidad funcional cognitiva, en igualdad de condición que el resto de sus compañeros propiciando la inclusión escolar.

Esta herramienta permitió trabajar también al alumnado de Educación Infantil que visitó el museo y que propició incluso el desarrollo de Proyectos educativos como sucedió con el segundo ciclo de Educación Infantil del CEIP Alfonso X el Sabio de Requena, adjuntamos las palabras de las maestras que estuvieron a cargo del proyecto:

“Nos gustaría en primer lugar agradecerles el trabajo de dicha guía, y sobretodo hacerles partícipes de lo útil que nos está resultando la “LECTURA FÁCIL”, pues es una información escueta y apropiada para los alumnos de educación infantil, los niños entienden rápidamente el contenido y es sencillo de trabajar para nuestro proyecto, a la par que les está resultando muy motivador y atractivo”

Debemos señalar que en la exposición “Uruguay en guaraní. Presencia indígena misionera”, se incluyeron pequeños paneles en Lectura Fácil donde la información se dispuso de manera más sencilla tanto en la forma como en el contenido.

Pero no ha sido hasta la exposición “Petrer. Arqueología y museos” en la que por primera vez se ha utilizado la Lectura fácil en los paneles informativos de toda la exposición y, por lo tanto, en el discurso expositivo de la muestra.

De nuestro compromiso con la accesibilidad no podemos dejar de mencionar la presentación en





Figura 8. Visita guiada en LS a la exposición " Petrer. Arqueología y museo". Proyecto MARQ-APESOA.

el MARQ de la Exposición Itinerante del Museo Tiflológico de la ONCE que celebraba su 25 aniversario. La Muestra exhibe material tiflológico que han utilizado o utilizan personas ciegas, como una pauta de escritura con caracteres visuales, un ábaco, una máquina calculadora o el Libro de Escritura de Llorens, fechado en 1872. Cabe destacar que todas las piezas cuentan con los títulos en Braille y están provistas de códigos QR además de beepcons, unas balizas de guiado para facilitar la identificación y localización de los objetos cercanos. Una exposición que reúne 31 piezas entre cuadros, fotografías, esculturas o maquetas, además de utensilios relacionados con la tiflogía. En definitiva, una colección que conforma un pequeño "museo de objetos" y pone a disposición del visitante arte para ver y tocar, así como obras realizadas por personas con discapacidad visual grave.

Desde el MARQ se llevó a cabo la campaña "Ponte en mi lugar" dirigida a todos los escolares en cuya ejecución se realizaron actividades de sensibilización cuyo objetivo era acercarlos a la realidad de las personas ciegas. Educar en el respeto a la diversidad así como disfrutar ampliando los sentidos es la propuesta de esta muestra.

La exposición que estuvo tres semanas en el MARQ fue visitada por cerca de 2.500 personas entre las que encontramos a muchos grupos relacionados con la accesibilidad y la responsabilidad social como miembros pertenecientes a la ONCE de Alicante, personas sordociegas de ASOCIDE, miembros y familiares de APSA, jóvenes de AODI, Centros sociales Comunitarios, miembros de APCA ...

Proyectos y responsabilidad social en el MARQ

En el MARQ creemos que debemos trabajar también en una faceta que consideramos vital, como es el desarrollo de proyectos de larga duración, con aquellas asociaciones e instituciones con las que tenemos suscritos convenios, y con cuyos colectivos pretendemos no sólo crear un hábito para que sus miembros nos visiten, sino llevar a cabo acciones en las que el compromiso y la implicación sea mayor.

En este ámbito, desde el año 2012 estamos llevando junto con APESOA el proyecto "*Tus manos cuentan el pasado*", en el que personas sordas de la asociación ejercen como guías en las visitas a las exposiciones temporales. A través de este proyecto, estamos cumpliendo un doble objetivo: 1º.-) Hacer accesible a dicho colectivo el contenido de la exposición en lengua de signos; y 2º.-) Ofrecer a personas sordas la oportunidad de participar como guías del museo.

Se han realizado visitas guiadas en lengua de signos por personas sordas pertenecientes a APESOA a las siguientes exposiciones temporales: "Santa Pola. Arqueología y Museo", "La Vía Augusta. Plan de Recuperación de la Vía Augusta en la Comunitat Valenciana", "El tesoro de los Bárbaros", "Orihuela. Arqueología y museos", "Art i Mort al Montgó. La Cova del Barranc del Migdia de Xàbia" "El Reino de la Sal. 7.000 años de historia de Hallstatt" "Señores del Cielo y de la Tierra. China en la Dinastía Han" "Deltobre I. La historia de un naufragio" "Cocentaina. Arqueología i museus" "Vikingos. Guerreros del Norte, gigantes del mar" "Mayas. El enigma de las ciudades perdidas" y "Petrer. Arqueología y museos".

De este proyecto, que continúa actualmente, podemos extraer las siguientes conclusiones a las que hemos llegado tras los cinco años:

- Se ha favorecido el acceso al ámbito cultural de este colectivo ampliándose sus ofertas de ocio.
- El permitir que una persona sorda ejerza como guía en el museo, ha contribuido a la creación de un autoconcepto más positivo y una mayor autoestima al sentirse totalmente capaz de realizar una actuación exitosa de estas características.
- Fidelizar este colectivo en las visitas al museo.
- La participación de este colectivo ha contribuido a proporcionarles estímulos y motivaciones que les han ayudado a descubrir sus potencialidades creativas y su inclusión en los espacios culturales.
- Hemos podido comprobar la importancia del desarrollo de la educación patrimonial para las personas sordas porque inciden directamente en aspectos perceptivos.

En esta misma situación se encuentra nuestra relación con ASOCIDE, que agrupa al colectivo de personas sordociegos y con las que organizamos jornadas así como otras acciones preparadas con antelación conjuntamente entre los técnicos de la asociación y del MARQ, que responden al proyecto museográfico de cada una de las exposiciones temporales.

Y no podemos olvidar los proyectos que hemos realizado con diversos centros educativos, y en particular con las clases de educación especial.

Dentro de estos proyectos que desarrollamos en el ámbito de la accesibilidad, estamos especialmente satisfechos con aquellos que definimos como "*terapéuticos*", donde pretendemos utilizar el museo como herramienta para mejorar determinadas patologías.

En esta vertiente de "*museo y salud*", el MARQ se ha involucrado especialmente realizando proyectos personales y grupales, planificados y desarrollados en colaboración con diferentes organismos, prestando los recursos necesarios para la normalización de la vida de determinados colectivos, e intentando conseguir que los participantes se conciencien en mayor medida de la importancia de realizar tareas de índole educativa y cultural, y en los que se ha pretendido no sólo llevar a cabo su visibilidad sino también, y principalmente, romper la falsa creencia de que las personas afectadas por algún tipo de enfermedad y/o rechazo social, no son capaces de participar de manera directa en actividades culturales.

Desde el MARQ se han realizado proyectos con diversas Asociaciones de la Provincia que nos gustaría pasar a describir en el siguiente artículo:

a) Proyecto "Vive el MARQ" (2014-2018) con Vida Libre (Asociación de Alicantinos afectados por la ludopatía y otras adicciones).

El objetivo general del proyecto es utilizar el museo para incorporar a los asociados progresivamente a la vida social y cultural puesto que una de las consecuencias de la ludopatía es el aislamiento y la apatía socio-cultural. En el museo se prestan los recursos necesarios para la normalización de la vida de estos colectivos.

Un grupo formado por cuatro usuarios de la Asociación ejercen como guías en el museo. Desde 2014 acuden al museo dos días a la semana siguiendo con ellos un proceso de formación en los contenidos y labores del museo.

Entre los objetivos que nos marcamos encontramos:

- Crear vínculos y facilitar la relación de amistad entre los participantes.
- Favorecer la capacidad de cooperación y trabajo en equipo.
- Aumentar la motivación y el uso adecuado del tiempo libre.
- Disminuir los sentimientos de soledad y depresión a través del trabajo en grupo.
- Fomentar los sentimientos de valía personal y la autoestima.

Los resultados del trabajo en estos cuatro años los podemos diferenciar en dos áreas:

Área terapéutica.

Influencia sobre los voluntarios formados como guías:

- Se ha favorecido el compromiso por parte de los voluntarios que han cumplido con el horario y las actividades establecidas desde un primer momento.
- La culminación de la formación en las funciones de guía tanto para Vida Libre como para el resto de entidades con las que se ha tenido contacto ha contribuido a aumentar el sentimiento de autoeficacia de los voluntarios y a reforzar su autoestima.
- Así mismo, el hecho de hacer de guías para entidades sociales y personas con otros problemas diferentes a los vividos ha hecho que sean conscientes de otras problemáticas ajenas a ellos hasta la fecha y den mayor valor al afán de superación de las personas.





Figura 9. Proyecto “Un Hospital de cuento” con la Unidad Pedagógica Hospitalaria y el Servicio de Pediatría del Hospital General de Alicante

- El conocimiento desde dentro del funcionamiento del museo y el acercamiento a la historia ha hecho que brote en los voluntarios un interés nuevo por otras exposiciones y museos de la provincia, aumentando sus posibilidades de realizar un ocio saludable.

Influencia sobre los jugadores y familiares:

La realización de actividades culturales en el MARQ ha permitido a los usuarios:

- Realizar actividades de ocio saludable en familia.
- Compartir nuevas motivaciones con padres e hijos.
- Perder el miedo a ser reconocido como afectado por el resto.
- Ampliar las relaciones sociales.
- Acercarse a la historia de nuestra ciudad de una forma amena y saludable.

Área Asociativa:

La evaluación altamente positiva de esta experiencia ha motivado a la entidad a buscar nuevos convenios de colaboración que sigan contribuyendo a mejorar y facilitar la reinserción tanto de jugadores como de familiares.

La experiencia positiva de este proyecto ha tenido como consecuencia que sigamos realizando el proyecto de forma estable en el tiempo hasta la actualidad ofreciéndolo desde la Asociación a nuevos usuarios.

- b) Proyecto “*Un hospital de cuento*” (2014-2018) con el Servicio de Pediatría y la Unidad Pedagógica Hospitalaria del Hospital Universitario General de Alicante.

Conocer las sociedades y su cultura a través del legado patrimonial que nos han dejado los hombres y mujeres del pasado creando un espacio común de trabajo entre el museo y el HGUA en beneficio de los niños enfermos para que la estancia de éstos en el hospital sea más agradable es el objetivo general del proyecto.

El proyecto consiste en el desarrollo de diferentes actividades en la Unidad Pedagógica Hospitalaria del Hospital General Universitario de Alicante para que los alumnos hospitalizados conozcan tanto las épocas históricas presentes en el museo como las diferentes civilizaciones presentes en sus exposiciones temporales. Cada curso escolar lo dedicamos a una temática. Las actividades son muy variadas iniciándose el proyecto con la tematización la UPH en función de la temática a tratar. A partir de ese momento una vez a la semana personal del museo se acerca a la U.P.H. para realizar talleres didácticos, visitas teatralizadas, cuentacuentos, etc sobre la época elegida.

El proyecto contempla también la creación por parte de los alumnos/as y del MARQ de un cuento correspondiente a cada época histórica trabajada durante el curso académico en el Aula Hospitalaria. El cuento es ilustrado por los niños y adolescentes hospitalizados, con el que se busca aproximarles a



Figura 10. Participantes del proyecto "MARQ: museo y memoria contra el Alzheimer" visitando el Taller de restauración del MARQ

la historia y la arqueología de forma divertida y el texto es elaborado por los técnicos del MARQ.

Era importante que este proyecto tuviera una mascota que permitiera acompañar a los niños y niñas en el viaje a través del tiempo y la historia. Por ello, se realizó un concurso en el año 2014 para que pudieran participar todos los niños hospitalizados en el Servicio de Pediatría y en el que se les pedía que dibujaran una mascota con ese fin. Hubo una alta participación en los meses en que estuvo abierto el concurso, con más de 50 dibujos presentados.

Hemos de decir que no fue fácil elegir al dibujo ganador. Y fue Lucía, una niña de 7 años que es paciente de la sección de Oncología Pediátrica, quien consiguió el premio al regalarnos a la mascota "Chispita", una llama que iluminará cada una de las aventuras.

El acto de entrega del premio a Lucía tuvo lugar en el MARQ y el museo paró técnicamente para este evento con todo su personal, para arropar este evento y premiar a Lucía y a Chispita.

Se decidió convertir a Chispita en una muñeca para lo que se contactó con industriales del juguete de Onil a los efectos de llegar a una colaboración que permitiera crear esta muñeca que podrá ir vestida con los vestidos de las diferentes épocas por las que viajemos en la UPH. Está previsto que, una vez finalizada la creación material de dicha muñeca, tanto el cuento como la muñeca se vendan en la tienda del MARQ, siendo los beneficios destinados en su

totalidad a la Fundación del Servicio de Pediatría para la investigación en enfermedades pediátricas del Instituto de Investigación ISABIAL.-FISABIO.

El MARQ contribuye con esta colaboración a que los niños y niñas vivan el ingreso hospitalario como algo más que un espacio sanitario y en el que suceden cosas maravillosas que no podrían suceder de otro modo o que difícilmente habrían vivido en otras circunstancias.

Tras tres cursos académicos, el proyecto "Un hospital de cuento" nos ha aportado grandes valores (y resultados) a los distintos implicados en él, pues hemos partido de dos fundamentos esenciales: 1) poner a los niños, niñas y adolescentes (y sus padres y familias) en el centro de nuestra atención; 2) considerar que museo y sanidad van de la mano en el camino de la humanización y el optimismo de la hospitalización en Pediatría.

Las encuestas realizadas por el Servicio de Pediatría en las que se evalúan las actividades realizadas en la UPH entre las que se encuentra el proyecto "Un hospital de cuento" dan como resultado que los padres creen que las actividades realizadas en la UPH tienen una repercusión positiva en su hijo/hija hospitalizado, consideran que ayudan a normalizar su situación de enfermedad, así como que participar en ellas produce un claro beneficio psicosocial y que estas actividades en el Aula hospitalaria les ha ayudado en su labor como padres. Qué mejor forma de medir un proyecto que servir por un lado en conseguir que el museo llegue a niños y niñas



que por estar hospitalizados no lo pueden hacer y que esta acción contribuya de alguna forma en su recuperación y por otro lado contribuir en favor de la investigación pediátrica.

c) Proyecto “MARQ: museo y memoria contra el Alzheimer”(2016-2018) con la Asociación de Familiares y Amigos de Enfermos de Alzheimer de Alicante, AFA.

El programa “*Marq. Museo y Memoria contra el Alzheimer*” nace en el año 2016 en el Museo Arqueológico Provincial de Alicante como proyecto pionero en España¹, ofreciendo un programa destinado a la accesibilidad de las colecciones del MARQ a

personas con Alzheimer de la Asociación de Familiares y Amigos de Enfermos de Alzheimer de Alicante, AFA.

Se trata de un programa de visitas comentadas a la exposición permanente, a las exposiciones temporales y a los yacimientos del MARQ para enfermos de Alzheimer y sus acompañantes y de talleres relacionados con la temática realizados en la sede se AFA.

El proyecto se elaboró conjuntamente entre los técnicos del MARQ, responsables del proyecto pertenecientes al departamento de Didáctica del MARQ, y psicólogos y educadores de AFA.

1 Nos referimos a proyecto pionero en museos de arqueología. Según Muñoz, A. hay una experiencia previa iniciada en 2013 en el Museo de Segovia en colaboración con AFA Segovia. Este programa está parcialmente relacionado con el MARQ dado que parte de la colección de este museo está compuesta por piezas arqueológicas, mientras el resto de los fondos serían material etnográfico y artístico. Dicho esto, esta experiencia no parece haber tenido continuidad en el tiempo.

Figura 12. Visita guiada de estudiantes al yacimiento de la Illeta dels Banyets (Campello)



Los objetivos generales establecidos por el equipo de trabajo fueron:

- Mejorar su participación social en museos
- Aumentar su calidad de vida
- Mejorar su socialización en contextos no institucionalizados.

Siendo los objetivos específicos los siguientes:

1. Implicar a personas con Alzheimer y sus acompañantes a relacionar memoria (individual y colectiva) con el museo.
2. Fomentar la capacidad de ver a los objetos en distintas funciones, usos y ubicaciones, tanto en la excavación como en el museo.
3. Conocer objetos y recrearlos indagando en las relaciones personales que nos vinculan a ellos (afectivos, simbólicos, rituales, etc.)
4. Relacionar conceptos arqueológicos con recuerdos que puedan tener en su memoria biográfica
5. Dar visibilidad a los/as enfermos/as de Alzheimer en entornos no institucionalizados.
6. Conseguir que exista un abanico más amplio de actividades para los/as enfermos de Alzheimer.
7. Mejorar la calidad de vida y el estado de ánimo de las personas enfermas de Alzheimer que participan.
8. Contribuir a dotar de un espacio de ocio a los familiares del enfermo de Alzheimer.
9. Establecer métodos de análisis con los cuales se puedan evaluar la efectividad del programa.

Se decidió que los destinatarios del proyecto fueran enfermos de Alzheimer de grado leve-moderado con edades comprendidas entre 60 y 90 años, así como familiares y cuidadores que desearan participar.

De forma general se decidieron las siguientes consideraciones para los itinerarios que iban a diseñarse por el museo:

- a) el día de la semana elegido para la realización del proyecto son los lunes. El museo permanece cerrado al público, de tal forma que la visita no sufre ningún tipo de interrupción facilitando la visita dialogada. Se trata de visitas en las que el museo se convierte en un espacio de diálogo.
- b) la hora en la que se realiza la actividad son las 11:00 de la mañana.
- c) la duración de la estancia en el museo es de 1 hora. El tiempo estimado para la visita es de aproximadamente 45 minutos teniendo en cuenta tanto la capacidad de atención de los participantes como el cansancio de permanecer de pie.

d) teniendo en cuenta que las salas expositivas del museo son bastante oscuras se decidió que se hicieran con las luces de trabajo para incrementar la iluminación del espacio.

e) Se consideró que el número idóneo del grupo son 15 participantes.

f) Se realiza un itinerario al museo y el taller correspondiente en AFA Alicante una vez al mes. El calendario es de septiembre a junio, con un total de nueve visitas y nueve talleres.

En la Primera y segunda edición del proyecto se realizaron dieciocho sesiones: nueve de ellas en el MARQ y nueve en AFA Alicante. Podemos concluir en estas dos ediciones que hemos conseguido aportar un espacio de ocio cultural, mejorando la participación social en museos de los participantes. Se ha conseguido mejorar la socialización en contextos no institucionalizados ya que se ha podido registrar cómo durante las sesiones han ido ganando confianza, sintiéndose cómodos en el museo e incluso "reconociendo" que habían estado en el MARQ. Por otro lado, durante todo el Proyecto se ha conseguido que los participantes expresaran recuerdos sobre determinados objetos expuestos en las salas del museo y a partir de esos recuerdos, han elaborado y narrado momentos de su Historia de Vida personal.

Se ha llevado por parte de la psicólogas y educadoras de AFA un registro cualitativo, observacional detallado, de todo lo que ha surgido en las visitas para evaluar el programa. Se ha utilizado la escala abreviada de depresión Geriátrica de Yesavage que nos permite asegurar que hay un mantenimiento en su estado de ánimo, además de observar que no han presentado alteraciones de conducta. Como instrumento de evaluación de aumentar su calidad de vida se aplicó la escala QoL-AD. Como mejora para la tercera edición añadiremos esta escala también para el cuidador.

Establecer métodos de análisis con los que se puedan evaluar la efectividad del programa es bastante difícil puesto que el proyecto es a largo plazo, y en ese tiempo los usuarios/as suelen mantenerse o evolucionar y empeorar en su demencia.

El proyecto lo hemos reflejado en un audiovisual con subtítulos en Lectura Fácil al que se puede acceder en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/295146663>

c) Proyecto "MARQ: + 65 " (2016-2018) con Aulas de la Tercera Edad

El MARQ apuesta por este tipo de programas que contribuyen al crecimiento cultural y social de las personas mayores y al diálogo intergeneracional.



El museo se convierte en un espacio donde se pone en valor la experiencia de las personas mayores potenciando las relaciones interpersonales y de convivencia en su propia ciudad

El programa MARQ +65 consiste en cincuenta sesiones formativas sobre el contenido del museo desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna y Contemporánea. Las sesiones consisten en visitas comentadas por las salas permanentes y temporales del MARQ, charlas sobre determinados aspectos de las diferentes culturas presentes en nuestras tierras, talleres de experiencias, así como visitas a los diferentes Parques Arqueológicos del MARQ.

Las sesiones tienen lugar los viernes de 11:00h a 12:00 horas de octubre a junio.

El número total de inscritos en el programa es de 15.

Este programa es el inicio de un proyecto a largo plazo en donde el objetivo principal es poner en valor la experiencia de las personas mayores potenciando las relaciones interpersonales y de convivencia en su propia ciudad. El museo se acerca a nuestros mayores haciéndoles partícipes de la vida cultural, sintiendo el museo como un espacio más cercano, abierto e interesante.

Esta formación se complementará el año que viene, cuando los participantes tomarán parte activa entre el museo y los Centros educativos, convirtiéndose en la voz del museo. Un proyecto intergeneracional en el que los más mayores y los más jóvenes intercambiarán experiencias.

Nuestros nuevos retos, son los nuevos proyectos con los que estamos trabajando actualmente, como el que vamos a emprender con Instituciones Penitenciarias y en el que las exposiciones y la visita al MARQ y a nuestros yacimientos se convertirán en el nexo de unión entre padres privados de libertad y sus hijos.

No podemos olvidar que todo este esfuerzo nos ha hecho merecedores en 2014 del premio "Solidari-

rio ONCE Comunidad Valenciana" por desarrollar programas y proyectos continuados relacionados con la Accesibilidad y el premio "Luis Braille" que se concede a personas o instituciones que trabajan en la integración de personas ciegas.

En materia de Accesibilidad, el MARQ, quedó también entre los doce finalistas en los premios Ability Awards de la Fundación Telefónica en sus ediciones de los años 2012 y 2013, en la que participaron más de 200 entidades.

Así mismo en 2015 obtuvimos el "I Premio Francisco Carreño" por la importante labor dentro del campo de la accesibilidad durante muchos años y como museo de referencia en este campo.

Nuestro objetivo, es seguir añadiendo nuevos miembros relacionados con la Accesibilidad, ideando nuevos proyectos, creando sinergias que realmente se impregnen de la realidad social, promoviendo la participación ciudadana y el fortalecimiento comunitario. En definitiva, conseguir que el MARQ sea un lugar amigo, que reciba a la gente según sus necesidades y que favorezca el que vuelvan a visitarlo.

Bibliografía

- Azuar, R., Olcina, M. y Soler, J.A. (2004) El MARQ en imágenes. En R. AZUAR, M.OLCINA y J. A. SOLER (Eds) *El MARQ en imágenes*. Fundación CV-MARQ, Alicante: 8-13.
- Azuar, R., Olcina, M. y Soler, J.A. -Eds.- (2007) *Guía Catálogo del Museo Arqueológico Provincial de Alicante*, Alicante.
- Aragall, Francesc; Neumann, Peter y Sagramola, Silvio (2008): *European Concept for Accessibility for Administrations, European Concept for Accessibility Network*, Luxemburgo.
- Consuegra Cano, Begoña (2002): *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*, ONCE, Madrid.
- Ham, Sam H. (2013): *Interpretation: Making a Difference on Purpose*. Golden: Fulcrum Publishing.
- Muñoz, A. (2018). *Activities for people living with dementia in Spanish Museums. What explains the success and failure of these activities?*(Trabajo de Fin de Máster). Maastricht University.

Figura 13. Participantes en el Programa "Marq. Museo y Memoria contra el Alzheimer" visitando el museo



Guiado de Ciegos en Montaña: rompiendo barreras del patrimonio al aire libre. De la adaptación puramente deportiva para la práctica del Montañismo, a la didáctica para la integración total de ciegos y deficientes visuales en las actividades turísticas en el medio natural.

Francisco Javier Bueno Sequera

Resumen

El Montañismo para Ciegos nació en Madrid en 1989, en la ONCE, como nueva disciplina, con técnicas y materiales adaptados. Los éxitos en montaña han avalado ambos, así como los planes de formación para montañeros ciegos y sus guías. Se han ascendido cientos de montañas en España y se han realizado unas treinta expediciones internacionales. El autor publicó en 2012 el "Manual de Guiado de Ciegos en Montaña". Junto con los cursos que dirige en la Fundación UNED desde 2015, ambos hechos han contribuido a la difusión y enseñanza del Senderismo y Montañismo para Ciegos no solo en su ámbito deportivo, sino cada vez más en el del Turismo Rural y de Naturaleza, uniendo a ello una didáctica de trato con personas ciegas y deficientes visuales.

Palabras clave

Montañismo para Ciegos, barra direccional, guía, didáctica para la integración, Fundación UNED.

Abstract

Mountaineering for the Blind was born in Madrid in 1989, at ONCE, as a new discipline, with adapted techniques and materials. Both are supported by successes in mountaineering, as well as the training plans for blind mountaineers and their guides. Hundreds of mountains have been climbed in Spain and around thirty international expeditions have been carried out. The author published in 2012 the "Manual of Guidance of Blind in Mountain". Together with the courses he has been running at the UNED Foundation since 2015, both events have contributed to the dissemination and teaching of Hiking and Mountaineering for the Blind not only in its sports field, but also in rural and nature tourism, joining to it a didactic of behaviour with blind people.

Keywords

Mountaineering for the Blind, directional bar, guide, didactic for integration, UNED Foundation.



Figura 1. Cumbre del Galdhopiggen (Noruega, 5-VI-2017). Expedición de la 1ª edición del Curso Superior de Montañismo para Ciegos



Figura 2. Prácticas con antifaces de conducción urbana de personas ciegas

1. Historia y desarrollo del Montañismo para Ciegos

El “Montañismo para Ciegos” es una disciplina que engloba todas las variantes del montañismo –desde el senderismo al alpinismo y la escalada–, que surgió para facilitar su práctica a discapacitados visuales de todo tipo, tanto ciegos como deficientes visuales y sordociegos.

Fue creado en 1989 por el doctor Juan Antonio Carrascosa Sanz, que era médico de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) en el llamado “colegio de niños ciegos” de Madrid.

Carrascosa ideó lo que será el elemento fundamental para el guiado de ciegos en la mayor parte de terrenos de montaña: la “barra direccional”. Consiste en una barra de madera de pino de tres centímetros de diámetro por unos tres metros de longitud. Más adelante, y ante el reto de afrontar las primeras expediciones internacionales con ciegos adultos, el doctor diseñó la barra direccional “de expedición”, consistente en un tubo de aluminio (eventualmente forrado de goma para evitar atracción de rayos) con las mismas medidas que la barra de madera, y divisible en tres tramos.

La función de la barra direccional es la de agrupar en su longitud en posición horizontal a lo que se llama “equipo de Montañismo para Ciegos” o “barra”. Lo componen tres personas: un guía delantero, que debe ser vidente y oyente; un montañero ciego que va en el centro de la barra, y que puede ser ciego total, sordociego, o ciego parcial con poco resto de visión, denominado B1 según una clasificación interna de los deportes adaptados, y también por la Federación Española de Deportes para Ciegos (FEDC); y un guía trasero, que puede ser vidente y oyente, vidente y sordo, vidente y amputado de un brazo o una mano, o deficiente visual con suficiente resto como para desempeñar los cometidos que le competen en el equipo; si es deficiente visual, recibe la denominación deportiva de B2.

Otras maneras de mencionar a los miembros del equipo son la de “piloto” para el guía delantero, como lo denomina Carrascosa en su libro *Bien de altura* (2013); la de “deportista” para los montañeros ciegos, como se usa en la FEDC; o las que utilizo yo junto con las mencionadas: “G1” para el guía delantero, “B1” o “ciego” a secas para el montañero invidente, y “G2” para el guía trasero, sea éste B2 o no.

Presenté estas denominaciones como propuesta general en mi libro *Manual de guiado de ciegos en montaña*. Técnicas de uso de la barra direccional y propuestas de formación para guías y montañeros ciegos (2012), y las uso en las clases de Iniciación al Montañismo para Ciegos que imparto para la FEDC o la ONCE, y en las de la Fundación UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia).

Las técnicas de manejo de la barra direccional en montaña comprenden un número bastante amplio de maniobras y órdenes verbales y gestuales, y se aprenden sobre todo con la práctica continuada, que debería ir precedida por un cursillo de iniciación.

Hasta 2012, en que se editó el *Manual*, no existía nada publicado extensamente sobre las técnicas de manejo de la barra direccional en todo tipo de escenarios de montaña, y sobre propuestas de formación y de organización para grupos de Montañismo para Ciegos, salvo el capítulo de Montañismo, escrito por Carrascosa en 2002, que forma parte del libro oficial de la FEDC, dedicado a todos los deportes practicados por ciegos.

Tras un periodo de desarrollo de la disciplina con los niños del “colegio de ciegos de Madrid”, en 1994 se dio el salto con la creación del Grupo de Montaña de la ONCE (GMO) como entidad española federada en montañismo, dando paso a la entrada en él de ciegos y deficientes visuales adultos, y de más guías para ellos.

Los objetivos en montaña se ampliaron y la formación para guías y ciegos se intensificó: en uso de barra direccional, en primeros auxilios, en alta montaña, en escalada, etc. En 1996 el Grupo afrontó la primera expedición europea, que ascendió el monte Breithorn (4164 msnm), en la frontera alpina entre Italia y Suiza.

En 1997 se ascendió al primer pico por encima de cinco mil metros y fuera de Europa: el Kilimanjaro (5892 msns), en Tanzania. En el equipo había tres montañeros ciegos totales, un sordociego, tres sordos, un amputado de brazo y pierna, cuatro guías de la ONCE y tres guías del GMAM (Grupo Militar



de Alta Montaña). Tuve el honor de formar parte de los guías del GMO en esta primera expedición de envergadura, y en nueve más que a partir de ese momento clave se realizarían prácticamente cada año hasta 2004 bajo la cobertura de la ONCE y su Federación. A partir de esta primera ascensión al Kilimanjaro en la historia por parte de montañeros con diversas discapacidades físicas, vinieron otras no menos sonadas en contextos de expedición, y siempre “primeras cumbres”, es decir, alcanzando cimas que nunca antes habían pisado montañeros discapacitados visuales, especialmente de altitudes comprendidas entre 4000 y 6300 msnm. Algunas de las más relevantes son Elbrus, Cotopaxi, Montblanc, Parinacota, Ararat, Tubkal, Damavand, un intento al Aconcagua, etc.

A partir de 1999 las actividades del GMO se extendieron al resto del país, y desde 2004 otros clubes y fundaciones ajenos a la ONCE pero con exmiembros de los grupos de ésta como principales impulsores llevan a cabo actividades de Montañismo para Ciegos que engloban desde el senderismo hasta la escalada en montaña y deportiva.

Por mi participación en muchas expediciones, estoy emocionalmente impregnado de las vivencias únicas –por especiales y por pioneras– disfrutadas y padecidas en ellas con montañeros ciegos. Pero me ilusiona y me satisface más la contemplación de esas decenas de ciegos y deficientes visuales que casi cada fin de semana salen al monte con sus guías para disfrutar de él sin plantearse grandes retos ni hazañas de resonancia, exactamente como la mayoría de los montañeros videntes del mundo. A estas alturas, son centenares los picos y decenas de cientos las repeticiones de cimas por toda la geografía de España que se han realizado por parte de los “montañeros de base” de los grupos de Montañismo para Ciegos. Y estas actividades se realizan cotidianamente, al menos en los grupos de montaña de la ONCE y en unos pocos más creados por miembros de estos últimos o por alumnos de los cursos que dirijo en la Fundación UNED.

Lo que demuestra todo lo anterior es que la integración de esta disciplina en el tronco común de este deporte se ha realizado ya desde momento solo en España, en su finalidad de facilitar a ciegos y deficientes visuales la práctica de este deporte por medio de herramientas y técnicas adaptativas para su desarrollo en las condiciones de seguridad y disfrute más parecidas a aquéllas de que gozan los videntes. No se trataba de adaptar la montaña a los ciegos, sino de adaptar a los ciegos al Montañismo.

A raíz de la publicación del *Manual*, técnicos de montaña y profesores universitarios de varias dis-

ciplinas originarios de países iberoamericanos comenzaron a mostrarse interesados en aprender las técnicas de nuestra disciplina para desarrollarla en sus países.

De todos modos, en España aún tenemos bastantes deberes por hacer, como la creación de una enseñanza homologada de esta disciplina, algo en lo que me llevo empeñando desde hace algunos años ante diversas instituciones autonómicas, estatales y educativas.

Lo importante, en cualquier caso, es haber empezado el camino y tener el futuro por delante.

2. De la práctica exclusivamente deportiva del Senderismo y el Montañismo para Ciegos a la didáctica para la integración total en las actividades culturales y turísticas en el Medio Natural

Hasta aquí he definido y resumido el historial del Montañismo para Ciegos básicamente en la única vertiente que había recorrido hasta ahora, y no es poco: la deportiva.

Ahora permitan que les exponga mi experiencia personal en esta disciplina. Trabajo en la ONCE como Técnico Braille de Servicios Bibliográficos desde 1989, ingresé en el GMO en 1994, y desde 1997 hasta hoy he participado en diez expediciones internacionales en él y en cinco organizadas por mí. En el año 2000 comencé a dirigir como profesor para la FEDC los cursos internos de Iniciación al Guiado de Ciegos en Montaña, y en 2003 me encargaron la Coordinación Técnica del Grupo de Montaña de la Delegación Territorial de la ONCE en Madrid, labor que continúo desarrollando.

Desde ese momento, dediqué mis esfuerzos a desarrollar las pautas de formación ya aprendidas y practicadas durante años, y a explorar otras nuevas, creando y llevando a cabo, con el apoyo de la ONCE y de la FEDC, proyectos didácticos como los cursillos de Supervivencia Adaptada o los de Iniciación al Uso de Crampones y Piolet, también adaptados para guías y ciegos. Estos cursos basaban y basan gran parte de su justificación en el hecho de que los montañeros ciegos no eran entonces –ni lo son ahora en gran parte del territorio nacional– admitidos como alumnos en las escuelas de montaña de las diversas federaciones regionales de Montañismo del país. Ni para cursillos de iniciación de una o dos jornadas, ni para cursos de especialización más técnicos. Así que, o les enseñábamos nosotros dentro de la cobertura de la ONCE y la FEDC o nadie lo haría. En fin, es una iniciativa que busca compensar en positivo una discriminación clara en este aspecto hacia las personas ciegas y deficientes visuales.

En 2012 publiqué el *Manual de Guiado de Ciegos en Montaña*, primero en el mundo en su temática. Esta disciplina necesitaba con urgencia una recopilación y establecimiento claro y extenso de sus bases técnicas, teóricas y metodológicas, así como una promoción exterior para que el resto de la ciudadanía española –y, por qué no, mundial– supiera lo que habíamos hecho y lo que estábamos haciendo con esta nueva corriente deportiva en España. También quería exponer al público el historial de la misma, evitando que se perdiera la pista de su creador y sus colaboradores.

También en 2012, el libro se editó en braille por la ONCE y se grabó en el sistema Daisy para usuarios ciegos de los llamados audio-libros. Desde comienzos de 2016, también se encuentra en versión digital descargable en formato ePub.

Además, ese año abrimos una página de facebook con el mismo nombre que el *Manual*, no solo para darlo a conocer, sino para crear un foro específico –creo que el primero en el mundo– de Montañismo para Ciegos. También distribuimos noticias sobre Montañismo en general y anunciamos cursos que consideramos interesantes para los aficionados y profesionales del Montañismo y el Turismo Rural y de Naturaleza, entre ellos los que yo mismo dirijo para la Fundación UNED. A día de hoy, tenemos seguidores de la página en Iberoamérica, Marruecos y algunos países europeos.

La resonancia relativamente exitosa para esta disciplina que tuvo la aparición del *Manual* y de la página de facebook, me empujaron a materializar una idea que me rondaba desde hacía tiempo: la búsqueda de una vía para extender las enseñanzas que poseíamos más allá del Grupo de Montaña de la ONCE.

Establecí contacto con institutos y universidades, y con instituciones como el Consejo Superior de Deportes y el gobierno de la Comunidad de Madrid, con el fin de proponer la puesta en marcha de un ciclo didáctico de nuestra disciplina. Su contenido incluía una temática más amplia y multidisciplinar que la de los cursos de la FEDC, puesto que había un cuerpo de enseñanzas de adaptación e integración que iba más allá de la técnica deportiva, como la organización de actividades deportivas y de ocio en la Naturaleza para ciegos y deficientes visuales; la gestión de riesgos en montaña para grupos de Senderismo o Montañismo para Ciegos; la interacción urbana, social y deportiva –pero también con objetivo turístico– con personas ciegas o deficientes visuales; la iniciación a la supervivencia adaptada; la organización de expediciones adaptadas; y, por último, muchas horas de práctica en montaña.

A partir de la 5ª edición del curso básico, celebrada en abril de 2016, incluí dos horas de práctica con la silla adaptada Joëlette para grandes discapacitados motóricos.

El temario que acabo de exponer correspondería solo al primer nivel o **curso básico de iniciación**, pero había dos niveles más, denominados **“Curso Avanzado de Guiado de Ciegos en Montaña y Convivencia en Montaña con Personas Ciegas”**, y **“Curso Superior de Guiado de Ciegos en Montaña”**, que consistiría en un curso de seis meses que terminaría con una expedición ligera adaptada de 5 o 6 días.

Otra novedad del plan era que la enseñanza estaba abierta a cualquier ciudadano, y los destinatarios serían no solo los videntes pertenecientes al mundo profesional o voluntario del senderismo y el montañismo, sino también a los profesionales de las actividades en el Medio Natural, fueran éstas de multiaventura, de parques temáticos, de Turismo Rural en cualquiera de sus vertientes, o de guías profesionales de Parques Naturales. En fin, proponía un proyecto “de doble dirección de integración”, porque no solo pretendía que los videntes aprendieran a tratar con personas ciegas y a guiarlas en el campo o la montaña, “integrando” a éstos en actividades normalizadas para el resto de población; sino también “integrar” a los profesionales videntes en el mundo de los discapacitados físicos y sus necesidades deportivas y de ocio, para que vieran en ellos un potencial y real campo de usuarios o beneficiarios de recursos profesionales o voluntarios en el Medio Natural y Rural.

Finalmente, la Fundación UNED me dio cobertura, a finales de 2014, para llevar a la práctica este plan didáctico. Desde 2015 hasta junio de 2017, se ha concretado en nueve ediciones del Curso de Iniciación Intensivo Multidisciplinar de Senderismo y Montañismo Adaptado, Trato con Personas Ciegas y Uso de la Silla Joëlette. También se ha realizado una edición del Curso Avanzado de Guiado de Ciegos en Montaña, y el 5 de junio de 2017 finalizó con gran éxito docente, deportivo y mediático la primera edición del tercer nivel o Curso Superior de Montañismo para Ciegos y Adaptado (Expedición Docente Adaptada “Noruega 2017”), que había comenzado oficialmente el 15 de diciembre de 2016, seis meses antes.

Desde 2016, todas las variantes de los cursos están avaladas por la Fundae (Fundación Estatal para la Formación en el Empleo) en la categoría de Cursos Bonificables.

Pensando en el potencial de alumnos extranjeros, sobre todo de lugares tan alejados como Sudamé-





Figura 3. Prácticas con barra direccional durante un Curso de Iniciación de Guiado de Ciegos en Montaña

rica, está a punto de punto salir ofertado una versión on-line del curso de Iniciación.

El plan didáctico ha recibido muestras de interés por parte de empresas privadas dedicadas a la docencia en el campo del turismo y las actividades deportivas en el Medio Natural, y también de institutos de Formación Profesional. También dimos como invitados, en octubre de 2016, una muestra del curso básico en la primera edición del curso de "Monitor de Deporte Adaptado" de la Federación Madrileña de Deportes para Discapacitados Físicos (FMDDF), avalado por la Comunidad de Madrid. Por último, en 2016 creé por encargo un módulo único de 32 horas para ser incluido en los cursos de Certificación Profesional de Guía en Itinerarios de Baja y Media Montaña de la UNED, únicos homologados en la Comunidad de Madrid.

Uno de los retos más problemáticos que supone ponerse a la cabeza en la expansión de una disciplina nueva es el de su homologación, o el del establecimiento claro de criterios con los que

los futuros alumnos puedan saber claramente a quién tienen delante impartíendola: si es alguien que lleva años practicándola con seguridad y que puede dar cuenta en un currículo claro de sus hechos y titulaciones o reconocimientos en la materia, o si es alguno de los muchos embaucadores de la formación que desgraciadamente existen en nuestro país.

Para concluir, el camino que se abrió hace 28 años en una sola pero importantísima dirección, la deportiva, se ha empezado a abrir a otros senderos entre cuyos destinos, sin duda, están, genéricamente, el Turismo Rural y en el Medio Natural; unos destinos que pasan por la adaptación, su didáctica y el alcance divulgativo de estos logros a la población discapacitada afectada y a la población vidente tanto profesional como de voluntariado.

Bibliografía

- Bueno Sequera, Francisco Javier (2005): "Montañismo para Ciegos", en VV. AA. *GMAM (Grupo Militar de Alta Montaña). 1985-2005: Dos decenios de un sueño*, Ministerio de Defensa, Jaca (Huesca).
- Bueno Sequera, Francisco Javier (2012): *Manual de Guiado de Ciegos en Montaña. Técnicas de uso de la barra direccional y propuestas de formación para guías y montañeros ciegos*, Editorial Ibersaf, Madrid.
- Bueno Sequera, Francisco Javier (2013): "Montañismo para Ciegos", Blogs de Montaña - Blog de ExploraMagazine: <http://blogs.barrabes.com/post.asp?idPost=6606>
- Carrascosa Sanz, Juan Antonio (2002): "Montañismo", en Emilio Castrillón Hernández (coord.), *Deportes para personas ciegas y deficientes visuales*, Federación Española de Deportes para Ciegos, Madrid.
- Carrascosa Sanz, Juan Antonio (2013): Bien de altura, "Colección Libros Solidarios. Senderos de Salud", F.E.M.A.D., Madrid.
- Vázquez Martínez, Juan Carlos (2014): ¡Estamos en la cumbre! Discapacitados en la montaña, "Colección 360", nº 5, Editorial UOC, Barcelona.

Desde la otra orilla. Museos y patrimonio cultural por y para jubilados.

Pedro José Lavado Paradinas

Resumen

He trabajado cuarenta años en Educación y Acción Cultural. Hoy me toca ver estas realidades “*desde la otra orilla*”. Soy jubilado y no me resigno al tratamiento que reciben estos usuarios en sitios de reconocido nombre internacional. No soporto visitas guiadas y apacientadas a que nos acostumbran los viajes para mayores, el nuevo turismo cultural de masas, propiciado por organismos y entidades culturales.

Palabras clave: Jubilado, donante memoria, voluntario, arteterapia.

Abstract

I have worked forty years in Education and Cultural Action. Today it's my turn to see these realities “*from the other side*”. I am “senior” and I will never resign myself to the treatment received by these users in sites of international renown. I can't stand those guided visits in flocks of the trips for seniors, the new mass cultural tourism.

Keywords: Retired, memory donor, volunteer, art therapy.

Hace más de 25 años descubrí que en los museos alemanes la visita de los domingos por la tarde estaba acompañada de merienda con té y pasteles, especialmente para personas mayores, al igual que los museos de Etnología combinaban sus exposiciones con ofertas del menú de la cafetería, relativas al tema expuesto. Tímidamente, sin continuidad, he visto intentos de este tipo en Museos españoles como el del Romanticismo o el del Traje.

Reconozco que algún Museo daba una propuesta grata y vinculada con sus colecciones o el sentir social para jubilados. Museos como el de Bellas Artes en Chicago, hace varios años, ofrecían conciertos y té a sus visitantes y tertulias artísticas acompañadas de actividades literario-musicales. La disculpa era: “Nos vemos en el Museo”. Allí se combinaban la visita, una charla y un rato de tertulia y encuentro con los amigos. Cosa que el Museo de Gerona hacía hace unos años en torno a unos sofás con máquina de café y refrescos.

Lo cierto es que los mayores necesitamos que se nos escuche alguna vez, antes de pasar a la acción de “Yayoflautas indignados”. Espacios para el relax,



Figura 1. Experimentar con todos los sentidos

sitios agradables y que inviten a pensar, discutir, hablar y comunicarse, no a dormir disimuladamente, como pasa en tantos centros de jubilados aparcados. El museo y los espacios patrimoniales demandan asimismo la posibilidad de cercanía o de manipulación táctil. (Fig.1) Algunos de estos centros han emprendido ya desde hace muchos años una respuesta a esa preocupación y mientras muchos Museos famosos siguen con una visión tradicional por la llegada masiva de turistas y visitantes a sus salas, más preocupados de hacer caja y dar un servicio comercial, mientras otros se embarcan en aventuras con minorías, grupos sociales marginados y personas mayores o con problemas. La diferencia entre el museo tradicional y el activo se evidencia cuando se nos muestra a manadas de visitantes arrastrados y sujetos al pinganillo en la oreja o a la audioguía, recibiendo una monótona lección repetida y sin ninguna creatividad, mientras que en los museos activos, si nos fijamos en las manos y rostros de sus visitantes, descubrimos una cantidad de matices expresivos que nos hacen creer que el museo y las colecciones sirven para comunicar y descubrir otros mundos.

Nuestra sociedad de consumo ha engullido entre sus fauces a muchos monumentos patrimonio de la Unesco, de la Humanidad o de la Biosfera. Una etiqueta turística que se está volviendo contra esos lugares. Y lo más grave es que muchas inversiones millonarias para lograr esa titulación y aparecer en los medios de comunicación y en los buscadores de las páginas webs de todo el mundo, al cabo de un tiempo se abandonan y caen en el olvido, ya que transcurrida la inauguración oficial a nadie le vuelve a preocupar el mantenimiento.

He visto mareas de turistas en los yacimientos de Yucatán, colas de hasta dos horas en el Ermitage





Figura 2. Un selfie con Leonardo

y apretujones, disputas y falta de seguridad para obras y personas. Racimos de turistas, volcados en hacerse selfies con la Gioconda o los escasos cuadros de Leonardo (Fig.2), metidos entre esculturas clásicas o adoptando ridículas posturas ante paisajes naturales y monumentales maravillosos. Agradezco aquella prohibición que había en los museos griegos de fotografiarse con las estatuas, no solo por lo que pudiesen llegar a dañarse por la proximidad de algunos inconscientes, sino por la imagen peyorativa y mema de algunos turistas junto aquellos cánones de belleza y de expresión patética. Son cada vez más los desaprensivos que tienen que llegar hasta donde no está permitido, para colgar una foto en las redes sociales y que figure que ellos han tocado esa obra y realizado la más ridícula de las muecas en un espacio cultural y natural reconocido por su valor. ¿Hemos protegido estos lugares o los hemos hecho más vulnerables?

¿Qué puede hacerse con los jubilados, o qué demandamos las personas de edad como una propuesta de protección y difusión del patrimonio natural y cultural? El Museo Británico ha sabido contar con ellos como voluntarios que muestran y permiten manipular piezas de la colección del Museo, para ayudar a entender la arqueología o la etnografía. No se trata del guía voluntario, sino de personas preparadas y con un entusiasmo loable, los que en mesitas cercanas a las colecciones más representativas del museo hacen su muestra y reciben preguntas y opiniones de los interesados por ese tema.(Fig.3) Otro tanto sucede en Museos que con mesas táctiles y espacios de trabajo, como el Victoria & Albert de Londres, dan la oportunidad de conocer las técnicas industriales y decorativas de sus objetos e incluso admiten la posibilidad de interrelacionarse con ellos en un cierto espacio expresivo-dramático. No voy a referirme a las mesas táctiles del Museo Arqueológico Nacional de Madrid que aburren por su pesadez a los invidentes, hecho experimentado con ellos mismos, y que tampoco ayudan a desarrollar una actividad más con los demás visitantes, sino una manipulación de pasada y el intento de llevarse algún fragmento, hecho que



Figura 3. Objetos reales en mi mano. Museo Británico

también requiere de una educación social de la que carecemos en este país.

Los jubilados en Estados Unidos y en países europeos del Norte realizan la función de relaciones públicas y orientación a visitantes, llegando a disponer de su propio espacio y mostrador para aliviar a taquilla de esas informaciones repetidas y enojosas a veces. Los mejicanos desarrollaron en uno de sus museos, el del Papalote, una idea que me gustó, realizada por jóvenes voluntarios, para atender a niños y escuelas y que aquí reciben el nombre de "cuates", o compañeros de ese viaje cultural que también los jubilados y mayores voluntarios pueden hacer, sin cerrarse a explicaciones repetidas y a la guía de monumentos, ofreciendo una visión más agradable y desenfadada del centro visitado.

Las personas mayores también pueden participar en talleres y en representaciones de tipo literario y dramático con estos visitantes. Depende de su habilidad manual o de sus experiencias en lecturas, declamaciones y representaciones. No se trata tampoco de eliminar la actividad de licenciados y profesionales, sino de aportar una visión diferente, en la que cuenta más la experiencia y la fácil respuesta que dan los años.

Durante años he elaborado maletas didácticas. Esta es una embajada del museo o de un centro cultural del Patrimonio Histórico y Natural, para preparar una visita posterior, un taller, una recogida de datos documentales y gráficos para elaborar un trabajo posterior y con sus objetos de la naturaleza, etnográficos o artísticos, sensibilizar para un aprendizaje posterior, una protección del Patrimonio y una educación en el campo social.

Hay un aspecto que parece ser el único que preocupa a nuestra sociedad, no solo por el costo social y material que supone, sino por el progresivo envejecimiento de la población. Son los casos de la pérdida de memoria, causados por el Alzheimer o por la propia senilidad. A ello se unen otros deterioros en lo físico y

mental, pero naturalmente, en la pérdida de contacto con el tejido social, ya que los viejos son aparcados metódicamente o utilizados para salvar estadísticas y cubrir trabajos sin remuneración. Ciertamente es que nosotros tenemos conciencia social y queremos seguir devolviendo a nuestra sociedad cuanto ella nos ha proporcionado de bienestar, pero también de conocimientos, experiencias y de haber sido testigos privilegiados de nuestro tiempo. Y la mejor forma de corresponder a estas demandas sociales es ofrecerse como donantes de memoria. Nosotros, los mayores, estamos todavía en ese momento en el que podemos mantener y ofrecer esa memoria viva de lo que fue nuestro país y de nuestro entorno.

Aquí no se trata de moverse en atenciones a personas con pérdidas de memoria o con problemas de senilidad, a los que, naturalmente, hay que atender y ofertar soluciones, más bien se trata de lo contrario, de que se cuente con nosotros para ese ejercicio de donantes de memoria. Dentro de poco nadie entenderá los museos de Etnografía, ni los de Ciencia y Tecnología con sus herramientas y aparatos anticuados. Y tampoco sabrá nadie de los que acompañaba esos días y trabajos del campo, con canciones, cuentos, formas artísticas sencillas, juegos tradicionales y un grupo de fiestas religiosas o locales de las que nadie ya sabe hablar.

La falta de museos serios de Etnología y Antropología en nuestro país es una buena muestra de lo que pasará en muy breve tiempo. Muchos niños no conocen nada de esas labores del campo u oficios que se desarrollaban en la ciudad de hace cincuenta años. Y menos van a saber, porque esto no es nada que se encuentre en las redes sociales, ni que tenga reflejo en propuestas de tipo social. Quizás a algún responsable se le ocurra alguna vez recuperar los trabajos del mundo rural, la actividad de oficios artesanales e industriales ya desaparecidos, la arquitectura vernácula, la música y los bailes propios de una comarca y región y cuanto configura un patrimonio antropológico en pérdida irremisible.

Habida cuenta esa contradicción a la que se supone inmersos a todos los jubilados de falta de memoria, ésta es mucha y además selectiva, por lo que es absurdo perder ese potencial tan rico en donantes de memoria, no sólo histórica o social, sino cultural, natural y de un potencial lazo entre generaciones. Se trata de propiciar estas historias intergeneracionales e interculturales y lograr que permanezcan vivas en la memoria y recuerdo de todos los presentes y como proyecto de futuro. Solicitar a los abuelos que nos cuenten un cuento o que recuerden esa canción, no es solo darle una justificación en nuestra historia, sino es fortalecer su memoria y su vitalidad. Nuestros ancianos

pierden gran parte de memoria al sentirse inútiles y que cuanto dicen es malogrado. De esta manera, el proceso de sordera selectiva, de visión restringida y de una falta total de interés humano por sí y su entorno está causado por ese olvido de la sociedad actual. Aquí no tenemos la conciencia que existe en muchos países africanos, de que cuando desaparece un anciano se pierde una biblioteca. Comprensible en una civilización analfabeta y de tradiciones orales mantenidas por siglos, pero que en nuestra cultura es más grave si cabe. En Senegal, los griots, contadores de historias, son no solo respetados, sino que cumplen un papel fundamental para la transmisión de conocimientos y saberes.

He realizado un sondeo acerca de las ofertas que se reciben de los voluntarios culturales y que por lo general atienden a las visitas de museos y monumentos urbanos y de algunos otros puntos del patrimonio natural e histórico-artístico. Se trata de visitas organizadas para grupos escolares y para otros grupos de jubilados de diferentes lugares, donde se ofrece una visita comentada que rebosa entusiasmo y dedicación.

En estas visitas se desarrollan aspectos de la vida del pasado y de las tradiciones por encima del propio mensaje y la visión histórico-arqueológica. Pero sería más de agradecer la suma de algunos aspectos de la propia actividad y experiencia del narrador, en lo que atañe a temas laborales, aficiones, aspectos literario-musicales y a la aportación de documentos que a veces existen en su poder: fotos antiguas, grabaciones, objetos, ropas e indumentaria..., lo que enriquecería en sobremanera su actividad de guía o dinamizador del grupo. Experiencias de los trabajos del campo, de algunas artesanías y oficios desaparecidos de la ciudad, de temas de gastronomía y cocina de algunas mujeres y amas de casa son enriquecedores en una visita a un museo. Hoy sabemos que los recuerdos que más tarde se olvidan son los relativos a los sonidos y a los placeres del paladar. Recuperarlos con nuestros voluntarios mayores es una propuesta que no puede caer en saco roto, so pena de pagar un tributo difícilmente asumible en nuestra sociedad española. No quiero mirar hacia otros lugares y países con una cierta envidia de lo que pudimos hacer y no se hizo por dejadez y despreocupación. Por ello, asumo en esta comunicación una llamada de atención.

¿Se acuerda alguien de los oficios de lavandera, planchadora, pregonero, carbonero, afilador, cochero, colchonero, tonelero, botero, lechera, barquillero, lañador..., y de los escribanos urbanos que hacían cartas de amor, documentos privados y escritos de todo tipo con una impecable caligrafía para personas que no sabían leer, ni escribir?



Quisiera concluir esta reflexión sobre los Museos y el patrimonio natural y cultural, vistos desde la otra orilla, es decir del usuario jubilado, pero del donante esperanzado, haciendo hincapié en todo lo que podemos dar y recibir de esta sociedad. Se me ocurren toda una serie de actividades plásticas y de taller, así como otras literario-musicales, si bien soy consciente del grado de sordera intelectual que tenemos en este país. En primer lugar las actividades creativas y plásticas sugeridas para personas de edad debieran contemplar sus posibilidades de exploración en el mundo artístico. No resumamos todo en que los mayores solo saben pintar como los niños, colorear y rellenar listados de aprendizaje inútil. Ya hemos aprendido al menos con los niños que es mejor desarrollar un crecimiento intuitivo y creativo a partir de garabatos, trazos, de una agenda personal en la que explorar el arte a partir de la línea, del color, de las texturas, el volumen, y de buscar incluso terapias artísticas que vengan a paliar algunas discapacidades mentales o memorísticas.

Trabajar con las manos y con los pies, buscar la tridimensionalidad y aproximarnos a un reconocimiento personalista, basado en el yo y el tú y en su diálogo que implica el nosotros. Sé que todas estas ofertas y propuestas necesitarían de múltiples imágenes y de la descripción de técnicas psicosociales para desarrollar actitudes positivas y abiertas, que implicarían asimismo todo un tratado de talleres para mayores y el volcado de experiencias al respecto.

A partir de la escritura, podemos llegar a descubrir en el campo de la plástica nuestra vinculación con gestos, rostros, máscaras y expresiones y con ello nos planteamos la otra vía dentro de la expresividad y de los talleres literario-musicales, caso de los sonidos de las cosas y de la naturaleza, la combinación que se refleja en la música y en las audiciones al respecto que acompañan nuestra actividad creativa y plástica. Leer libros, interpretar y recitar, narrar historias y cuentos, jugar con animales y personas para crear fábulas y fantasía. Lograr que los cuentos sean para todos y que lleguen como la música a todos los rincones de nuestro ser. Recuperar la música de las estaciones y el sonido de los días vividos. Enriquecerlo en nuestros diseños de atrezzo y escenografía, jugar a representar y a participar, para dejarnos ganar por la danza y la música de las esferas. Y, en esa misma línea, recuperar rituales de tránsito y de vida, para vivir de una forma más plena (Fig.4).

Ciertamente que vivimos en un mundo que a menudo parece no aprender de sus errores, y en nuestras retinas están presentes las imágenes del genocidio, la guerra, la diáspora y la emigración. Un mundo donde no se respetan ni a los seres hu-



Figura 4. Gozar en Museos y Parques

manos, y mucho menos sus diferencias de cultura, religión o formas de vida social. Con ello, nuestra sociedad está abocada a caer una y otra vez en catástrofes humanitarias. Difícilmente perduran historias de heroísmo y solidaridad, valor y sacrificio o entrega a los demás. Seguimos repitiendo la historia del genocidio nazi, pero olvidamos los acaecidos en Oriente o África. Parece haber solo unos intereses muy justificados de que haya solo un tipo de museos de la diáspora y del genocidio. A nadie parece preocuparle la sangría a la que asistimos en Siria y a la llegada de miles de emigrantes a Europa desde África y desde el lejano Oriente. La imagen de los diez mil emigrantes llegados esta semana no se puede callar, ni tapar con justificaciones nacionalistas, ni manifestaciones propagandísticas de uno u otro signo. Urge que los museos y el patrimonio que nos rodea manden un mensaje solidario y permitan lecturas transversales, aparte de las consagradas por la ciencia oficial. ¿De qué nos sirven esos monumentos o museos a nuestra cultura occidental? y ¿cómo tampoco han logrado paliar esas catástrofes sociales?

Esta comunicación quiere llamar la atención de lo que demandan y ofrecen las personas mayores, relativo a la movilidad, la memoria o la expresión de sus facultades. Sabemos que andando hacemos la historia de cada día, nuestra historia que tiene una memoria lejana, a punto de perderse, pero que pide paso y ponerse al día de forma útil. O quizás también podamos asumirlo, porque cada vez somos mayores y tenemos las suficientes fuerzas para crear y ofrecer una diferente manera de ver las cosas y enriquecer a nuestra sociedad: Estamos dispuestos, no solo a exigir nuestros derechos, sino a cumplir con un contenido social y desarrollar un papel de compromiso frente al escepticismo reinante.

“¡La vida pasa tan deprisa que a veces el alma no tiene tiempo de envejecer!”

Proyecto OPERA: acceso al ocio y a la cultura

Nuria Cabezas
M^a Olalla Luque

Resumen

La plataforma PRA2, del grupo de investigación TRACCE, perteneciente al Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada, nació como plataforma de consulta y evaluación en línea de recursos audiovisuales accesibles y sirvió como base para el proyecto OPERA¹, centrado sobre todo en turismo y patrimonio. Supone una innovación en la metodología de investigación de la traducción audiovisual accesible, así como en los estudios de recepción en materia de accesibilidad.

Palabras clave

Traducción accesible, evaluación de recursos audiovisuales, patrimonio accesible

Abstract

The PRA2 platform (TRACCE research group, Department of Translation and Interpreting of the University of Granada) was born as a platform for online consultation and evaluation of accessible and audiovisual resources and served as the basis for the OPERA project, which mainly focused on tourism and heritage. It represents an innovation in the research methodology of accessible and audiovisual translation, as well as in reception studies and accessibility.

Keywords

Accessible translation, audiovisual resources evaluation, accessible heritage

1. Introducción

El proyecto OPERA se diseña con el propósito de perfeccionar e impulsar la plataforma PRA2, desarrollada en un proyecto I+D anterior realizado por el grupo de investigación TRACCE, perteneciente al Departamento de Traducción e Interpretación de la Universidad de Granada. Este anterior proyecto consistió en la creación de un sitio web de consulta y evaluación en línea de recursos audiovisuales accesibles a través de la traducción y la interpretación para personas con discapacidad sensorial. Durante dicho proyecto previo, el principal ámbito de investigación fue el de los medios de comunica-

ción audiovisuales, pero actualmente el proyecto OPERA se centra en el Turismo y la Museografía accesibles. El campo del Patrimonio natural tiene especial cabida gracias a los nuevos espacios que están abriéndose a la accesibilidad.

2. Objetivos

Teniendo siempre presente la mejora del portal PRA2 desarrollado en el proyecto I+D anterior, estos son los principales objetivos que busca OPERA:

1. Evaluar los recursos de accesibilidad existentes y los de nueva creación en el campo del acceso al turismo y al patrimonio, gracias a los estudios de recepción realizados a través de la plataforma; en este trabajo se hará hincapié en el patrimonio natural.
2. Proporcionar visibilidad a los recursos de accesibilidad existentes, así como a las empresas y a los profesionales responsables de la creación de dichos recursos.
3. Posibilitar la transferencia del conocimiento entre la investigación universitaria, por un lado, y las empresas y asociaciones de usuarios, por otro, por medio de informes de resultados de los estudios llevados a cabo a través de la plataforma.

Asimismo, la aplicación de todos los anteriores objetivos serían los recursos existentes en el campo de los medios de comunicación audiovisuales y, especialmente, en el de museos y turismo.

3. Descripción del proyecto y metodología

El proyecto OPERA supone una innovación en cuanto a la metodología de investigación empleada en el campo de la traducción audiovisual accesible, así como en los estudios de recepción en materia de accesibilidad. En la actualidad no existe una plataforma web donde los usuarios con discapacidad sensorial evalúen en línea aquellos productos que se consideran herramientas eficaces de acceso a los textos audiovisuales. OPERA iniciará, además, a nivel nacional una línea de investigación sobre lenguaje simplificado y lenguaje controlado para la discapacidad.

Para este trabajo nos hemos centrado en la parte

¹ Esta investigación se ha llevado a cabo dentro del Grupo de Investigación OPERA [Acceso al ocio y a la cultura. Plataforma de difusión y evaluación de recursos audiovisuales accesibles (FFI2015-65934- R)], financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad.



del análisis de los productos accesibles disponibles en nuestro país, en concreto, en ejemplos del patrimonio natural. Analizaremos el material del que se dispone ofreciendo algunos casos de accesibilidad a espacios naturales a través de la audiodescripción y la lengua de signos, así como una explicación de cómo se adaptan los cuestionarios de la plataforma a la características concretas de cada tipo textual, de cada grupo de usuarios, de cada evaluación, etc.

3.1 Funcionamiento de la plataforma

La plataforma divide el contenido sobre los campos de aplicación mencionados en dos áreas de investigación fundamentales: accesibilidad visual y accesibilidad auditiva. Para poder alimentar esta plataforma, contamos con la colaboración de numerosas asociaciones a las que les hemos pedido material o directamente nos lo han enviado. En el terreno museológico contamos con el Parque de las Ciencias de Granada y el museo egipcio de Turín, entre otros; en cuanto a turismo accesible, contamos con la colaboración de la asociación Kaleidoscope de Granada; en el terreno audiovisual, las empresas Aristia y Navarra de Cine nos han proporcionado abundante material desde que comenzáramos a desarrollar la plataforma. Una vez que disponemos de estos materiales, el grupo TRACCE pone en marcha el proceso de evaluación.

La plataforma permite a los investigadores insertar el material audiovisual accesible en la misma, así como generar cuestionarios para su evaluación, lo cual se denomina “estudios de recepción” (ER). El usuario puede acceder a tres tipos de cuestionarios:

1. Perfil de usuario (sobre su discapacidad visual o auditiva).
2. Experiencia previa en medios audiovisuales, o el área específica a la que corresponda el material evaluado (museos, turismo).
3. Cuestionarios sobre el contenido del material (tras escuchar o ver un fragmento del mismo, el usuario procede a evaluar la modalidad de traducción empleada (AD, LSE, SpS), sus preferencias como usuario y su calidad.

En este ejemplo, el usuario visualiza un fragmento de la película audiodescrita y, a continuación, responde el cuestionario acerca del fragmento visualizado en lo que respecta a, en este caso, la calidad general de la AD, el uso general del lenguaje, y su opinión acerca de la cantidad de información que la AD proporciona.

Asimismo, contamos con ER acerca de espacios turísticos y naturales, como por ejemplo la AD de la Sala templada de los baños del Alcázar Califal en Córdoba, la AD del Jardín bajo del Alcázar de los Reyes Cristianos también en Córdoba, o el SpS y la interpretación en LSE de las playas de Huelva y las minas de Riotinto. De estas últimas se ofrece el correspondiente cuestionario a continuación:

Al igual que en el ejemplo anterior, tras visualizar el material, el usuario responde al cuestionario acerca de la calidad del fragmento en lo que respecta a la calidad general (preguntas 1 y 2), sus preferencias entre la SpS o la interpretación en LSE (preguntas 3 y 4), y la evaluación general de los subtítulos (preguntas 5 y 6).

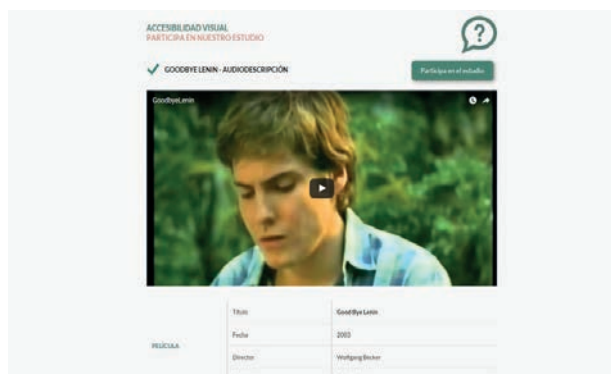


Figura 1. Ejemplo de evaluación de un estudio de recepción de la AD de la película “Goodbye Lenin”.

4. Conclusiones

Los objetivos señalados anteriormente contribuirán, por un lado, a que se incremente el uso de los recursos existentes, a la vez que facilitará la gestión de la calidad de los mismos.

Por otro lado, se busca que exista un impacto social gracias al cual las empresas e instituciones tomen cada vez más conciencia de la importancia de estos productos y que conozcan las posibilidades que podrían ofrecer a los colectivos con diversidad funcional sensorial.

La plataforma fomentará, además, la comunicación entre instituciones culturales, empresas privadas de difusión del arte y la cultura y los proveedores de servicios de asesoramiento y desarrollo en materia de accesibilidad al ocio y la cultura.

El turismo accesible es reconocido como un importante motor de crecimiento económico y desarrollo en nuestro país. El proyecto OPERA crea una herramienta para su evaluación que tiene como finalidad detectar malas prácticas en el sector y



Sujeto nº:

Cuestionario Turismo Cuenca minera (Huelva)

1. ¿Qué te ha parecido el video en general?
 - a. Muy bueno
 - b. Bueno
 - c. Regular
 - d. Malo
 - e. Muy malo
2. ¿Qué te parece que haya subtítulos e interpretación en lengua de signos a la vez?
 - a. Muy bien
 - b. Bien
 - c. Regular
 - d. Me da igual
 - e. Mal
 - f. Bastante mal
3. Cuando te ofrecen las dos, ¿qué haces?
 - a. Solo leo los subtítulos
 - b. Solo miro al intérprete
 - c. Alterno
 - d. Leo sobre todo, pero también miro al intérprete
 - e. Miro sobre todo al intérprete, pero también leo los subtítulos
4. Si sobre todo miro al intérprete,
 - a. leo los subtítulos sobre todo cuando hay nombres de lugares y/o personas
 - b. leo los subtítulos sobre todo cuando hay números, cifras, etc.
5. Valora el lenguaje del subtítulo.
 - a. Demasiado fácil
 - b. Fácil
 - c. Adecuado
 - d. Difícil
 - e. Demasiado difícil
6. Valora la cantidad de información del subtítulo.
 - a. Muy poca
 - b. Algo escasa

Figuras 2 y 3. Cuestionario del estudio de recepción del SpS del video promocional de las minas de Riotinto.

elevar los estándares de calidad. Al ser una herramienta en desarrollo, tenemos la oportunidad de que sea fructífera en todos los campos, incluidos el creciente y cada vez más importante Patrimonio cultural y natural.

Bibliografía:

- Álvarez de Morales, Cristina y Jiménez, Catalina (eds.) (2016): *Patrimonio cultural para todos. Investigación aplicada en traducción accesible*, Ediciones Tragacanto, Granada.
- Chica, Antonio Javier, Cabezas, Nuria y Haro, M^a del Mar (en prensa): "Proyecto PRA2: medidas de divulgación, concienciación y evaluación de la accesibilidad universal aplicadas a patrimonio y paisaje". *Actas del I Congreso Internacional de Patrimonio y Educación*. Universidad de Granada.
- Buhalis, Dimitrios y Darcy, Simon (eds.) (2011): *Accessible tourism: concepts and issues*. Bristol, Channel View Publications.
- Darcy, Simon, Cameron, Bruce y Pegg, Shane (2010): Accessible tourism and sustainability: a discussion and case study. *Journal of Sustainable Tourism*, 18.4, 515-537.





Figura 1. Pared del Cañón de Almadenes en la margen izquierda con pasarela que lleva a "Los Abrigos del Pozo" (Calasparra).

Accesibilidad e inclusión en las estaciones de arte rupestre de la Región de Murcia al aire libre.

Juan García Sandoval
Miguel San Nicolás del Toro
Olga Rodríguez Pomares

Resumen

Las estaciones de arte rupestre en general se encuentran en áreas inaccesibles para las personas con movilidad reducida. Se está trabajando en la implementación de medidas de accesibilidad en estos lugares patrimoniales, en donde priman los objetivos de sostenibilidad, accesibilidad cognitiva y física en la búsqueda de soluciones sensibles, útiles, razonables y respetuosas, con el binomio Patrimonio y accesibilidad presentes. Son yacimientos que forman parte del Patrimonio Mundial de la Unesco que se están convirtiendo en un fenómeno social de extraordinaria importancia. Así mismo, se están planteando acciones inclusivas con talleres de estimulación y expresión creativa.

Palabras clave

Murcia, accesibilidad, pintura rupestre, inclusión, Patrimonio de la Humanidad.

Abstract

The rock art stations in general are located in areas inaccessible for people with reduced mobility. Work is being carried out on the implementation of accessibility measures in these heritage sites, where the objectives of sustainability, cognitive and physical accessibility prevail in the search for sensible, useful, reasonable and respectful solutions, with the binomial Patrimony and present accessibility. These are sites that are part of the World Heritage of Unesco that are becoming a social phenomenon of extraordinary importance. Likewise, inclusive actions are being considered with creative and stimulation expression workshops.

Keywords

Murcia, accessibility, rock art, inclusion, world heritage site.

En los últimos años se están realizando actuaciones que van dirigidas a la implantación y desarrollo de medidas de accesibilidad en las estaciones de arte rupestre de la Región de Murcia, que van desde el diseño y adaptación de accesos, así como el desarrollo de acciones inclusivas donde nos per-

mita que personas sin diversidad funcional puedan conocer las habilidades y las capacidades de personas con diversidad funcional¹.

La Región de Murcia aporta más de 100 abrigos con pinturas, declarados Patrimonio Mundial de la Unesco². Su antigüedad está datada entre los 12 mil y los 3 mil años a.C. Los tres estilos pictóricos que podemos contemplar en las pinturas de nuestra Región son: el Paleolítico, Arte Levantino y Arte Esquemático. Estas categorías están en yacimientos prehistóricos ubicados en general en cuevas o abrigos, y destaca la presencia de pinturas rupestres y sus especiales condiciones necesarias para su conservación y para su disfrute y contemplación.

En las intervenciones que se han desarrollado, se han tenido en cuenta distintos aspectos como el lugar patrimonial y su importancia arqueológica, pautas y criterios de intervención, en donde han primado los objetivos de sostenibilidad, en unas primeras intervenciones encaminadas hacia la accesibilidad física en la búsqueda de soluciones sensibles, útiles, razonables y respetuosas, con el binomio Patrimonio y accesibilidad. Son yacimientos que forman parte del turismo cultural que se está convirtiendo en un fenómeno social de extraordinaria importancia, que moviliza a miles de personas en nuestra Región y millones en todo el mundo, constituyendo no sólo un factor de riqueza y progreso económico, sino también un elemento decisivo para la mejora del conocimiento, la comunicación, el grado de relación y el respeto entre los ciudadanos. Como objetivo principal destacamos el poner algunas estaciones de arte rupestre al alcance de todos y todas, así como promover las visitas a este tipo de yacimientos donde el turismo accesible es uno de los ejes.

Los lugares reseñados son lugares de difícil acceso (desfiladeros, cuenca de ríos,...), alejados de núcleos urbanos (en zonas rurales) y ubicados de manera aislada en el territorio, son acciones que consideramos como ejemplo, donde el Patrimonio, el Turismo y sus servicios son utilizables, comodidad y seguridad para todas las personas independientes, por edad y capacidades. Este texto trata algunas acciones concretas y otras que están en marcha para la mejora de la accesibilidad en estos

1 Diversidad funcional es un término alternativo al de discapacidad que desde hace unos años se viene utilizando a iniciativa de las propias personas con diversidad funcional.

2 El 2 de diciembre de 1998, la UNESCO declaró Patrimonio Mundial el Arte Rupestre del Arco Mediterráneo de la Península Ibérica. Este "arco" lo forman 6 regiones españolas: Cataluña, Aragón, Valencia, Castilla la Mancha, Andalucía y Murcia.



espacios, así se pretende realizar un esbozo de la situación actual. Las actuaciones se están centrando en la mejora de accesos ya preexistentes, dotación de servicios, construcción de itinerarios accesibles y pasarelas, senderos,... así igualmente se ha avanzado en la formación específica de personal de atención.

1. Actuaciones

Destaca el caso de las acciones integrales desarrolladas en los "Abrigos del Pozo" (Calasparra) situado en el margen derecho del río Segura, entre la Sierra del Molino y la Sierra de la Albarda, en el paraje conocido como la "Cueva de Los Monigotes" situado en el Cañón de Almadenes en la zona de Calasparra, se han dotado de infraestructuras necesarias para permitir el acceso público (antes solamente se podía acceder al mismo mediante barca). Alojando en su interior manifestaciones pictóricas de estilo esquemático³ datadas hacia el 4300 a.C., el entorno los alrededores del abrigo es un entorno natural y se ha evaluado la incidencia del impacto ambiental, ya que la actuación se incluía en diversos espacios protegidos incluidos en la Red Natura 2000.

Las obras e instalaciones que se han realizado han sido las siguientes: mejora de acceso terrestre, con reposiciones y asentamiento del firme con una anchura de 3 metros en varios cientos de metros; mejora del embarcadero de madera existente, habilitando una rampa desde el nivel del río hasta el nivel de circulación del abrigo, creación de una zona de aparcamiento y zona de acogida con paneles informativos, señalización del recorrido, instalación de paneles fotovoltaicos para la iluminación hacia el suelo de la zona del conjunto, etc. De la actuación destaca la creación de una pasarela de madera con una longitud de 175 metros por la orilla del río, que en algunos tramos estará volada sobre el río. Los visitantes pueden entrar por el antiguo acceso que utilizaban los pastores en la Prehistoria.

Otra singular intervención⁴ es la realizada en La Cueva-sima de la Serreta⁵ en Cieza, se localiza en



Figura 2. Pasarela de madera que lleva a las pinturas rupestres "Los Abrigos del Pozo"

el Espacio Natural Protegido del Cañón de Almadenes, donde discurre el río Segura encajonado entre paredes verticales que en algunos tramos llegan a alcanzar 100 metros de altura. Las dimensiones y la especial disposición de la cavidad la alejan de la tradicional tipología de los abrigos con arte rupestre, lo que hace considerarla más como una cueva que como un abrigo propiamente dicho. Esta especial disposición ha permitido su difícil localización y acceso, justificando la escasa intervención humana. En el yacimiento se han realizado unas escaleras y zonas de acogida, entre la entrada a la sima en la parte superior y la parte final del recorrido existe un desnivel considerable.

En el Monte Arabí (Yecla) en el espacio natural protegido con categoría de Monumento Natural, en aplicación de la Ley del Patrimonio Natural y de la Biodiversidad, con una altitud de 1.065 metros y una superficie aproximada de 600 hectáreas. Es una gran estructura pétreo de forma redondeada y uno de los espacios naturales más emblemáticos del territorio murciano. La singularidad, belleza y rareza de sus elementos naturales, lo hacen un lugar destacado como enclave arqueológico, biológico y geológico. La visita se realiza a través de una pista donde se accede a los tres⁶ abrigos de pinturas rupestres, el abrigo del Mediodía, con repre-

3 Representan figuras humanas, animales y objetos cargados de simbolismos. Aparecen miembros inferiores, hombres con brazos en asa, cuadrúpedos, trazos verticales y puntos.

4 La adecuación para visitas turísticas ha sido llevada a cabo por el Ministerio de Fomento (1% Cultural) y el Ayuntamiento de Cieza en 2005.

5 En total aparecen en la cavidad 50 figuras, repartidas en dos paneles y pertenecientes en su totalidad al Arte Rupestre Esquemático, que incluye en este caso algunas figuras del estilo seminaturalista. Este yacimiento ha sido testigo mudo del devenir de los grupos humanos que desde la prehistoria y hasta época reciente han ocupado sus entrañas, en diferentes niveles de ocupación cultural pertenecientes al Neolítico, a la Romanización y a la Edad Media Islámica.

6 Las estaciones de Arte Rupestre son: Cantos de la Visera I, donde hay más de 30 motivos pictóricos que representan únicamente fauna de grandes herbívoros, entre los que destacan caballos y bóvidos; Cantos de la Visera II, Es más abundante en figuraciones, ya que contiene unos 70 motivos entre bóvidos, équidos, cérvidos y carpidos. También hay cuadrúpedos esquemáticos que parecen estar asociados a representaciones humanas; y el "Abrigo del Mediodía" con pinturas de lineal geométrico, un arte esquematizante anterior al levantino clásico.

sentaciones de pintura esquemática de color rojo, y Cantos de la Visera I y II, que alterna figuras de tipo naturalista y otras de tipo abstracto.

En este conjunto las medidas implementadas han sido, de una parte, la eliminación de barreras y cierres de los abrigos con pinturas que presentaban muchas dificultades de accesibilidad física. De otro, la ampliación del perímetro de protección y la adecuación de rampas de acceso con la eliminación de los cierres metálicos sobre los abrigos rocosos.

Estas acciones en zonas al aire libre se unen a los trabajos desarrollados en el yacimiento argárico de Los Cipreses de Lorca que estuvo ocupado entre el 2000 y el 1500 a.C., con actuaciones para una mejor orientación mediante la creación de itinerarios de visita con paneles, pavimentos y tierra de color en el suelo, presencia de rampas pavimentadas, zonas de descanso y aseos, maqueta táctil, reproducciones de tipos de tumbas que se pueden tocar, donde se puede disfrutar del conjunto arqueológico sin encontrar dificultades de movilidad.

2. Talleres de estimulación y expresión creativa en torno al Arte Rupestre

La UNESCO, (1996) afirma: *Las artes son las formas más inmediatamente reconocidas de creatividad. Todas las artes constituyen ejemplos admirables del concepto de creatividad, pues son el fruto de la imaginación pura. Sin embargo, si bien las artes forman parte de las formas más elevadas de la actividad humana, crecen en el terreno de los actos más rutinarios de la vida humana. (...) Frecuentemente se olvida que la creatividad es una fuerza social, ya se trate de un artista aficionado o de los esfuerzos de una comunidad.*

Partimos de la premisa de que el ser humano es un constante creador, y para poder desarrollar la creación es importante poder brindarle espacios que le permitan descubrir sus capacidades y recursos creativos. Puesto que toda persona es creativa en algún grado, es posible estimular el desarrollo de sus capacidades creativas.

La creatividad puede aplicarse en todas las disciplinas, tanto artísticas, científicas como humanísticas. La creatividad, hace referencia a una posibilidad, capacidad o potencialidad latente en todo ser humano. La condición para que ésta pueda desarrollarse, radica sobre todo en la educación.

Todo esto nos lleva a plantearnos el tema de la creatividad desde un enfoque que tenga como sustento fundamental el tema de la educación, en especial

de la artística, a través de sus distintas disciplinas en el mundo del arte. Por tanto, planteamos el desarrollo de la creatividad a través de una perspectiva interdisciplinar.

Mihaly Csikszentmihaly en su libro "El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención" (1998), aborda el tema de la creatividad desde el concepto "Flow", como un flujo que se da en todo proceso creativo y que permite la fluidez de ideas, la flexibilidad en los enfoques y la originalidad, este enfoque de flujo en libertad ha sido una de las premisas. Para nosotros el arte deber estar presente en el niño/a como expresión de su vida cotidiana que le sirve para modelar su comportamiento, desarrollar la inteligencia creativa e inventiva para su trabajo creativo de las formas visuales de acuerdo a su observación, curiosidad y emotividad.

Las sesiones se han encuadrado en el marco de una "invención guiada" que permita la natural curiosidad del sujeto a través del juego, por medio de intervenciones didácticas y artísticas que permitan desarrollar el pensamiento divergente, el cual se ha visto íntimamente relacionado con la creatividad.

Los talleres se han realizado después de la visita a la estación de arte rupestre y el enfoque del Taller se ha orientado a personas con y sin diversidad funcional. Las estrategias del Taller se realizarán bajo los fundamentos de la mediación artística y desde la arteterapia donde no importa la calidad artística del objeto creado, sino su capacidad de hablar del mundo interior. El objeto creado en los talleres se muestra como una realidad concentrada que focaliza la atención y despierta mecanismos de asociación, relación, memoria, gusto, sensibilidad, capacidad de emocionarse, entre otros. Así, la obra contendrá la huella de lo que es el la persona participante, es un testimonio de la intención consciente del sujeto que la ha realizado, de la acción de poner fuera "algo" del mundo interior propio.

Nuestro pensamiento es visual, hay evidencias abundantes de que los fenómenos codificados en nuestra mente son en formas de imágenes. De hecho gran parte de nuestro pensamiento, a nivel consciente es visual; y este pensamiento visual no sólo es un vehículo para la imaginación y el proceso creativo, sino un medio para la comunicación y sintonía en la relación a la arteterapia no-verbal.

Estos talleres son ejemplo de la capacidad del Arte para generar acciones llenas de libertad e inclusivas con todo tipo de público, en los talleres han participado personas con y sin diversidad funcional intelectual, trabajando para la inclusión y la normalización, evitando con hechos concretos esa





Figura 3. La Cueva-sima de la Serreta en el Cañón de Almadenes en la zona de Cieza, en la fotografía se aprecia la altura de la pared vertical.

exclusión y a su vez repercutiendo de forma positiva tanto en el individuo como en la comunidad.

Cada sesión de taller lo conformó, un grupo pequeño de personas de entre 12 a 15 participantes, y en el proceso del mismo se contaron con los suficientes apoyos para la realización del mismo. Partimos de la premisa que para realizar el Taller no se requieren conocimientos específicos previos artísticos; así como la edad está abierta. La estructura de las sesiones era de tres horas efectivas, con la flexibilidad necesaria para cada grupo y participante, siendo lo habitual el siguiente esquema de trabajo: visita al abrigo de arte rupestre, descanso y la realización de la actividad individual o grupal en las cercanías de los abrigos de arte rupestre.

En cuanto a los contenidos se han trabajado las técnicas artísticas de forma básica para que los participantes adquieran las herramientas y puedan expresar sus ideas de una forma creativa. Todos los talleres combinarán como estrategia el diálogo y el juego, con la experimentación, a través de las diferentes técnicas artísticas.

2.1. Objetivos de los talleres:

- Desarrollar la creatividad y la imaginación mediante la mezcla de lenguajes artísticos y

donde los integrantes puedan adquirir unas técnicas y herramientas que ayuden a expresar el potencial creativo innato existente en cada una de ellos/as.

- Estimular el gusto por la creación y que el Taller sea un espacio de diálogo, de juego y experimentación.
- Brindar un espacio de exploración y expresión de la imaginación y de la creatividad (con las diferentes expresiones artísticas) facilitando que cada integrante fortalezca sus habilidades y recursos emocionales.
- Estimular las habilidades comunicativas (verbales y no verbales).
- Favorecer la creación de un espacio grupal donde se privilegie la colaboración entre pares alternos y el trabajo en grupo, además del individual.

2.2. Talleres

- Pintura: mano a mano. Se experimenta con los pinceles, las técnicas de dibujo y pintura o la textura de los pigmentos para recrear de forma libre un gran panel entre todos con los mismos motivos que encontramos en las cuevas visitadas. En esta actividad se desarrollarán las habilidades para poder utilizar los colores de una forma libre y que puedan expresarse de una manera creativa.

- Estampación, estarcido y *frotage*. A lo largo de miles de años las cuevas fueron pobladas por hombres prehistóricos cuya actividad principal era la caza, la pesca y la recolección, pero también reservaron tiempo para la expresión artística. Los participantes han puesto en práctica las técnicas empleadas en el arte rupestre a través del uso de plantillas, carbones vegetales y óxidos tal como lo haría el artista paleolítico. En este taller trabajaremos con el concepto de "la huella", muy utilizada en las vanguardias, como estampación, estarcido y *frotage*, ésta última propia del surrealismo. También se efectúa un mural conjunto con las piezas realizadas, a modo de trabajo colaborativo, en el cual cada uno ha dejado "su huella".

- Abstracción pictórica: dibujo y color. Con el apoyo y el conocimiento de distintas obras abstractas de autores del s. XX y XXI, a través de láminas, se pone en relación con las obras de los abrigos visitados para motivar a realizar alguna obra de libre ejecución inspirándose en esta nueva forma de ver la realidad y de interpretarla. Como en los casos anteriores proporcionaremos materiales diversos que permitan expresarse a través del dibujo y la pintura sobre distintos soportes, sin limitación de formas a realizar.

Bibliografía

- García Sandoval, J. (2015): "-Museo, Arte y Salud- como punto de encuentro y cultura inclusiva. Relaciones, experiencias, y buenas prácticas en museos españoles"; *Actas del II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio: En y con todos los sentidos, hacia la integración social en igualdad*. Editores, Almudena Domínguez Arranz, Juan García Sandoval y Pedro Lavado Paradinas. Huesca, Universidad de Zaragoza, Máster en Museos: Educación y Comunicación, 525-557.
- García Sandoval, J. (2014): "Estado de la cuestión de la inclusión social de personas con diversidad funcional psíquica en museos de España"; *II Congreso Internacional de Educación Patrimonial*. Reflexionar desde las experiencias. Madrid, 879-888.
- Precioso Arevalo, M.L.; Ponce García, J.; Medina Ruiz, A.J.; Martínez Rodríguez, A.; García Sandoval, J. (2005): "El parque arqueológico de "Los Cipreses" (Lorca, Murcia): la musealización de un yacimiento de la Edad de Bronce"; *II Congreso Internacional de Musealización de yacimientos arqueológicos, De la excavación al público: procesos de decisión y creación de nuevos recursos*. Coord. Charo de Francia Gómez, Romana Erice Lacabe, Zaragoza, 339-346
- Los Abrigos del Pozo (Calasparra): http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=a,72,c,522,m,1075&r=CeAP-1632-C_73_DETALLE_CENTRO
- Monte Arabí (Yecla): http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=a,99,c,522,m,1075&r=CeAP-1850-C_280_DETALLE_CENTRO
- Cueva-Sima de la Serreta (Cieza) http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=a,78,c,522,m,1075&r=CeAP-2596-C_926_DETALLE_CENTRO
- Los Cipreses (Lorca): http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,522,m,165&r=CeAP-2392-C_734_DETALLE_CENTRO



La accesibilidad en la Red de Parques Naturales de la Diputación de Barcelona

Jordi Hernández Rofa
Josep Melero Bellmunt

Resumen

El entorno natural es un medio que puede ser inaccesible para las personas con problemas de movilidad. Desde el año 2006, el Área de Territorio y Sostenibilidad de la Diputación de Barcelona ha estado llevando a cabo una serie de acciones coordinadas, encaminadas a facilitar el acceso al medio natural a las personas con diferentes discapacidades. Dentro del ámbito del convenio de colaboración entre "la Caixa" y la Diputación de Barcelona, pero también con recursos propios del Área, se están llevando a cabo, desde entonces, diversos proyectos bajo el signo de la "inclusividad" esto es, hacer de los parques escenarios accesibles y al alcance de todo el mundo.

Palabras clave

Accesibilidad, espacios naturales, inclusividad, itinerarios accesibles, joëlette.

Abstract

The natural environment can be inaccessible to people with impaired mobility. Consequently, the Barcelona Provincial Council Department of Territory and Sustainability runs a series of co-ordinated initiatives intended to make access to the natural environment easier for people with various types of disability. The first of these initiatives was set up in 2006 and, since then, a number of 'inclusivity' projects to make parks accessible sites open to everyone have been mounted within the scope of the partnership agreement between "la Caixa" and Barcelona Provincial Council, but also using the Department's own resources.

Keywords

Accessibility, natural sites, inclusivity, accessible itineraries, Joëlette.

Materiales, programas y servicios para mejorar la inclusividad en espacios naturales

1. Los programas escolares adaptados

En el año 2007 se encargaron sendos estudios para la adaptación del programa escolar "Viu el parc" (Vive el parque) y el programa escolar "Coneguem els nostres parcs" (Conozcamos nuestros parques). Estos estudios marcaron el camino a

seguir en el futuro. A partir de entonces, se organizaron cursillos de formación para todo el personal implicado en la programación y en la ejecución de las actividades de ambos programas y, en años sucesivos, se fue adquiriendo una serie de material adaptado a sus actividades pedagógicas. Veámoslo a continuación.

1.1. El programa escolar "Viu el parc"

El programa escolar "Viu el parc", en marcha desde 1992, es un programa que se dirige a los alumnos de quinto de primaria de las escuelas de los municipios de los espacios que conforman la Red de Parques Naturales. Participan unos 5.500 alumnos cada año.

Podemos decir que el programa "Viu el parc" es un programa totalmente accesible para los alumnos que, dentro de las aulas de enseñanza reglada, manifiestan alguna discapacidad física o sensorial. Así, se han adaptado las actividades, los materiales y los juegos que se usan en la "Fiesta de las escuelas" (que reúne año tras año, en cada parque, a todos los alumnos participantes en el programa), haciéndolos más accesibles, vistosos, coloreados, ligeros y adaptados a personas con discapacidades sensoriales y/o de movilidad. Para la "Fiesta de las escuelas", se dispone también, si algún niño lo requiere, de bicicletas *handbike* o de terceras ruedas adaptables a la propia silla del alumno, así como de *joëlettes*. Cabe destacar en este punto, los esfuerzos realizados en materia de comunicación, para acabar con la costumbre de dejar a los alumnos afectados en la escuela o en casa. Creemos que después de estos años de experiencia, las escuelas son ya conscientes del carácter inclusivo de la actividad.



Figura 1. Itinerario adaptado "La font del Frare". Autor: Jordi Hernández

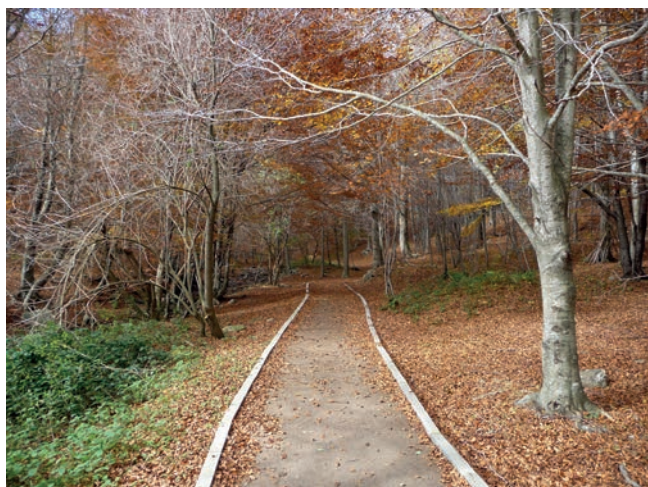


Figura 2. Itinerario adaptado "La font del Frare". Autor: Josep Malero

1.2. El programa escolar "Coneguem els nostres parcs"

El programa escolar "Coneguem els nostres parcs", en funcionamiento desde 1984, es un programa dirigido a los alumnos de sexto de primaria de las escuelas de la provincia de Barcelona. Participan unos 9.000 alumnos cada año.

Durante el año 2009 y el 2010, se hizo una renovación total del material pedagógico que se entrega a los alumnos. De este material hay una versión plenamente accesible a alumnos con dificultades visuales y otra adaptada a los alumnos con dificultades de atención o dificultades psíquicas, que reúnen en una mochila materiales para hacer propuestas de carácter más lúdico de las que son habituales. Para la salida en el parque, también se dispone, si algún alumno lo requiere, de los mismos materiales de soporte detallados anteriormente. El abanico más amplio de escuelas que potencialmente puede participar, hace que no se pueda bajar la guardia en materia de comunicación, para evitar así que alumnos con algún grado de discapacidad no asistan a la actividad.

2. El material educativo

A modo de material pedagógico, se han editado diferentes materiales que contribuyen a la comprensión por parte de los alumnos integrados en estos programas y que presentan diferentes discapacidades visuales. Algunos de estos materiales se ponen a disposición del público visitante en los centros de información.

2.1. La Guía de los parques

Se trata de una guía sintética de los elementos naturales y patrimoniales de la Red de Parques Naturales, escrita en braille, impresa en tamaño DIN



Figura 3. Alcanzando la cumbre de la Mola con la joëlette. Autor: Juan Carlos Vázquez

A4 sobre lámina de vinilo retractilado, basada en la *Guía de los parques* que se presta a los alumnos del programa "Coneguem els nostres parcs" como material de apoyo.

2.2. La colección de cuentos de *La Xara i el Pau*

Es una colección de cuentos infantiles que divulgan las singularidades de cada parque explicadas de la mano de Xara y Pau, dos amigos que viven mágicas aventuras. Los libros se entregan a todos los niños y niñas participantes a la campaña escolar "Viu el parc". También el público interesado puede adquirirlos en los puntos de información de los parques.

Para cada título, existe su versión en braille que se entrega también a los niños y niñas con diferentes grados de deficiencia visual que participan en el programa. Su producción es a cargo de la Fundación ONCE. Se han publicados 10 títulos hasta el momento.

2.3. Las fichas de flora y fauna de la Red de Parques Naturales

Se trata de fichas didácticas que reproducen en relieve y a medida natural las huellas de algunos de los principales animales presentes a la Red de Parques Naturales. Para cada uno de ellos se adjunta también una ficha descriptiva que incluye un dibujo en relieve de gran fidelidad, un texto explicativo en letras de gran formato sobre impresionadas en braille y, como singularidad, un botón que reproduce el sonido que emite cada animal. Las fichas tienen un tamaño de 21 x 30 cm y están plegadas y encoladas sobre un cartón rígido. Se presentan en una maleta que las reúne todas conjuntamente. Se pueden encontrar en algunos de los equipamientos de educación ambiental de los parques.



Las fichas sobre la flora incorporan, a parte de la descripción en macro caracteres y en braille, los olores de diez especies de plantas características de los parques. Vienen presentadas en una maleta que contiene tanto las fichas como los pequeños tarros con los aromas.

2.4. Los mapas táctiles de los parques

Son una versión integrada en tinta, relieve y braille de planos esquemáticos de los parques, útil tanto a personas videntes como con dificultades de visión. Se han producido en una lámina táctil en vinilo en color, que incluye macro caracteres, plano en alto relieve y braille que se monta sobre un apoyo rígido de gran durabilidad. El tamaño es de 45 x30 cm. Se pueden encontrar en algunos equipamientos de educación ambiental y en las principales oficinas de información de los parques.

3. Los itinerarios accesibles en los parques

En la Red de Parques Naturales, algunos parques disponen de itinerarios señalizados accesibles para personas con dificultades de movilidad o de visión. Se trata en su mayoría de itinerarios circulares, de corto recorrido (de 1, 5 km como máximo) adecuados para hacerlos en silla de ruedas e, incluso algunos, tabica de dirección o con guardamos para personas invidentes. Los ocho itinerarios existentes hasta el momento son:

- Itinerario sensorial de Can Grau (Garraf)
- Itinerario botánico de la Pleta (Garraf)
- Itinerario La fuente del Frare (Montseny)
- Itinerario Masia Mariona (Montseny)
- Itinerario L'Obac Vell (Sant Llorenç del Munt i l'Obac)
- Itinerario de Can Mateu (Guilleries-Savassona)
- Itinerario de los jardines del castillo de Montesquiu (Montesquiu)
- Itinerario sensorial por el camino del Fondal (Collserola)

Los itinerarios adaptados, que han supuesto una considerable inversión de recursos, significan mucho por lo que respecta a la accesibilidad en los parques y a este componente inclusivo al que nos venimos refiriendo. Situados en lugares emblemáticos y muy representativos de su entorno, suponen un factor primordial para este proyecto, pues gracias a ellos, son muchas las personas que de forma más o menos autónoma han podido visitar una parte de un parque; lugares, por definición, de difícil acceso.

4.El material accesible de préstamo

En las oficinas de los parques existe un material inclusivo que se puede solicitar *in situ* rellenando una ficha de préstamo. Se trata de bicicletas *handbikes*; terceras ruedas para sillas de ruedas; tándem; barras direccionales; dossiers en braille de los itinerarios adaptados y la colección de fichas de flora y fauna de los parques anteriormente descrita. Algunos parques disponen también de joëlette; este material está sujeto a unas condiciones de uso específicas.

4.1.Las bicicletas *handbikes*

Se trata de una bicicleta adaptada, apta para personas con alguna discapacidad en su tren motor inferior, adecuadas para pistas de montaña sin desniveles importantes. Cada bicicleta dispone de un casco protector y guantes. La experiencia de estos años nos ha permitido observar que de este tipo de material existen diferentes modelos, cada uno de los cuales presenta ciertas peculiaridades. Algunos son más fáciles de manejar que otros y hay incluso modelos adaptados a los niños. Aspectos, todos ellos, a tener en cuenta en nuestras renovaciones o nuevas adquisiciones.

4.2.Las terceras ruedas

Consiste en una rueda frontal adaptable que se acopla a las sillas de ruedas convencionales, de la marca Rodamos modelo Lomo 360, con anclaje de elevación automática y giro de 360 grados. Estas "terceras ruedas" se pueden ajustar a casi todas las sillas de ruedas —quitando los reposapiés—, con el objeto de que el usuario no tenga que cambiar de silla, adaptando la propia a un uso más deportivo y adecuado a pistas de montaña, de desniveles moderados y terrenos irregulares. Cada tercera rueda se acompaña de un casco de protección y guantes. Estas terceras ruedas se encuentran en préstamo en cinco parques. Cabe destacar la buena respuesta del usuario que conoce por primera vez las posibilidades este material. Las limitaciones de las dos pequeñas ruedas delanteras de una silla convencional son muy acusadas cuando nos encontramos en pistas de montaña. El hecho de que la tercera rueda una vez instalada eleva del suelo a las dos ruedas delanteras, convierte a la silla de ruedas en un "triciclo" dotado de una rueda delantera capaz de superar más fácilmente las irregularidades del terreno. Disponemos, en la actualidad, de diez de estas terceras ruedas.

4.3. La *joelëtte*

Se trata de una silla todo terreno dotada de una única rueda central, combinación de carretilla y de

camilla. Permite la práctica del senderismo a cualquier persona con movilidad reducida, sea o no adulta; incluso en casos de personas con grandes necesidades de apoyo.

Se trata de un material que requiere de un mínimo de dos acompañantes activos y expertos. Aunque este último factor requiere de una breve y específica formación, es el elemento que convierte su gestión en singular. Así pues la joellette, aunque forma parte del material en préstamo, requiere de unos condicionantes diferentes que el resto de materiales.

Las dos unidades de que actualmente disponemos, se encuentran ubicadas en dos equipamientos pedagógicos en los que se programan actividades de educación ambiental dirigidas a grupos escolares. Los monitores de estas actividades son, a la vez, expertos en el uso de la joellette. Este hecho permite la integración en la actividad de un alumno con discapacidad física sin necesidad de adaptar la actividad ni de personal de refuerzo. En estos casos se trata de un material con un gran potencial integrador.

4.4. El tándem

Se trata de una bicicleta de dos plazas convencional, con la que se ha dotado un equipamiento próximo a un itinerario adaptado que reúne unas condiciones adecuadas. Aunque puede hacer uso de él cualquier persona que lo solicite, ha sido adquirido como una oferta más al sector social de las personas con algún grado de deficiencia visual.

4.5. Las barras direccionales

Consiste en un elemento de madera de unos tres metros y unos tres centímetros de grosor. Está destinado para el uso por parte de personas ciegas o con dificultades de visión. El uso es sencillo. La barra ha de ser utilizada por un grupo de tres personas; las tres personas toman la barra, situados en fila, por una mano (la misma mano los tres). La persona ciega se sitúa en segundo lugar, entre las otras dos personas de su grupo. De esta manera se hace posible una actividad de senderismo inclusivo sumamente ágil. La sencillez del material hace posible una extensa dotación.

5. Dossiers adaptados de rutas de flora y fauna

Se trata de una versión integrada en tinta, relieve y braille de algunos de los itinerarios adaptados. Lo conforman un dossier en espiral (de unas 8 a 10 hojas) impreso en color sobre láminas de vinilo de gran durabilidad, con macro caracteres y braille perforado sobrepreso. Se incluyen dibujos táctiles y en color de algunos elementos de la flo-

ra y la fauna destacados del itinerario. El formato es de 21 x 30 cm. De cada itinerario existen cinco ejemplares, que se pueden encontrar en los principales centros de información de los parques. Se pueden pedir en préstamo de un día a los centros de información de donde arrancan los itinerarios accesibles.

6. El juego interactivo inclusivo

Se trata de un recurso digital en versión web dirigido a todos los ciudadanos, pero especialmente al público joven y familiar. La web plantea itinerarios adaptados para personas con problemas de movilidad, una audio guía del recorrido a partir del recurso *Voices* (que permite bajarse desde la web la descripción del itinerario en formato MP3) y un juego de pistas para la localización de los “tesoros” que allí se esconden (como hace habitualmente cualquier *geocaching*).

Los podemos encontrar en: www.rutesaccessibles.diba.cat. Existen seis rutas en cinco de nuestros parques.

El recurso web se completa con un juego interactivo — inclusivo—, y una galería de imágenes, —que los mismos usuarios pueden hacer crecer—, para dar a conocer de forma sencilla y lúdica las principales características de los parques. Todo el dispositivo web está diseñado con los criterios de accesibilidad doble A (AA) que recomienda la Unión Europea, que define el *World Wide Web Consortium*.

7. Las rutas teatralizadas inclusivas

Las visitas teatralizadas a espacios naturales protegidos, muy en boga en estos últimos tiempos, dan vida al patrimonio natural, cultural y etnográfico y permiten descubrir sus orígenes y evolución de una manera amena, asociada a un recuerdo agradable, a través del lenguaje simbólico del teatro. Estos elementos refuerzan la vinculación afectiva con el espacio y motivan una actitud de respeto y admiración. Por ello se ha propuesto la creación de rutas teatralizadas que facilitan, especialmente, el acceso y la participación de personas con discapacidad, pero a la vez, que sean inclusivas, esto es, que vayan dirigidas a todos los públicos, tenga o no alguna discapacidad. La oferta periódica de cada ruta viene a ser la de una edición mensual, preferentemente en sábado o domingo. Por ahora, se están llevando a cabo en tres parques.

La participación es gratuita, pero hace falta reserva previa. Además, existe la posibilidad de un intérprete de lenguaje de signos y el préstamo de material



adaptado para la mejora de la movilidad durante el itinerario

7.1. La ruta teatralizada inclusiva “NatUra, un viaje por los cinco sentidos”

El mayo del 2011 se llevó a la práctica por primera vez una ruta teatralizada accesible e inclusiva titulada “NatUra. Un viaje por los cinco sentidos”, en la Casa Nova de l’Obac. El gui3n y la coordinaci3n fueron a cargo de una empresa especializada en el denominado “teatro de los sentidos”, con el concurso de especialistas vinculados a grupos y entidades de discapacitados de la comarca. La ruta, conducida de la mano de dos personajes singulares, Nat y Ura, explora, en diferentes paradas, los cinco sentidos (vista, tacto, oído, gusto y olfato) y est1 dirigida a todos los p1blicos.

7.2. La ruta teatralizada inclusiva “Aigua, un viaje por los cinco sentidos”

El a1o 2013 se materializ3 una segunda ruta teatralizada en el Parque Natural del Montseny: “Aigua. Un viaje por los cinco sentidos”. La ruta transita aprovechando el itinerario adaptado “La font del Frare”, durante poco m1s de un kil3metro. Tambi3n de la mano de personajes singulares, la ruta explora, en diferentes paradas, los cinco sentidos y se dirige a todos los p1blicos. Cabe destacar la participaci3n de actores con discapacidad.

7.3. La ruta teatralizada inclusiva “Camins, un viaje por los cinco sentidos”

La tercera ruta teatralizada inclusiva, en funcionamiento desde 2016, es “Camins, un viatge pels cinc sentits”, en el Parc del Montnegre i el Corredor, en los alrededores del santuari del Corredor.

La ruta, con una extensi3n de cerca de un kil3metro y medio, transita por parte del itinerario “El llano del Corredor”. Este itinerario no est1 adaptado, pero por la configuraci3n amable del terreno lo hace f1cilmente transitable. Tambi3n de la mano de personajes singulares, “Camins” explora, en diferentes paradas, los cinco sentidos (vista, tacto,

oído, gusto y olfato) i est1 adecuado a todos los p1blicos.

8. La web <<http://parcs.diba.cat/web/accessibilitat>>

Aunque los servicios inclusivos son reiteradamente plasmados en aquellas de nuestras publicaciones en las que tiene cabida, la p1gina web de accesibilidad (<http://parcs.diba.cat/web/accessibilitat>), es nuestro principal recurso comunicativo. Tanto por la viveza de los contenidos que varían con gran frecuencia, como por el hecho de considerarlo un medio adecuado para el sector social que nos ocupa.

Se trata de una p1gina web muy joven y que requiere de una constante actualizaci3n. Adem1s, las singularidades de aquellos sectores a los que va m1s especialmente dirigida, comporta unos protocolos específcos de introducci3n de la informaci3n para los cuales nuestra estructura no estaba preparada. Ello nos obliga a una adaptaci3n para la cual todavía estamos estableciendo las bases.

9. El v3deo “No te quedes en casa”

Con la finalidad de hacer comprensibles todos estos servicios a los que nos hemos estado refiriendo, en el a1o 2016 se edit3 una producci3n audiovisual. El v3deo sintetiza todos los esfuerzos realizados en esta materia, con la finalidad de que llegue al m1ximo de personas interesadas.

Para facilitar el visionado y para que cada persona lo pueda personalizar, se ha utilizado el reproductor “Able Player”, que permite diferentes opciones, adaptando el visionado a las característcas de la persona interesada. Se puede escoger i cambiar la velocidad de reproducci3n, la transcripci3n de textos, la audiodescripci3n, el lenguaje de signos o la subtitulaci3n. Todo en diferentes idiomas.

Enlace: <http://media.diba.cat/parcs/ParcsAccesible/ca.html>



2 Sesión - Medio urbano



El programa de accesibilidad e inclusión de Vilamuseu

Antonio Espinosa Ruiz
Carmina Bonmatí Lledó

Resumen

Exponemos en este artículo el desarrollo de la implantación del diseño universal en la planificación museística de Vilamuseu, le Red de Museos y Monumentos de Villajoyosa (España), durante las últimas dos décadas, y especialmente a partir del diseño del equipamiento principal o museo matriz, que abrió sus puertas en noviembre de 2016.

Palabras clave

Accesibilidad, inclusión, museos, patrimonio, diseño universal.

Abstract

We discuss in this article the development of the implementation of Universal Design in the museum planning of Vilamuseu, the Network of Museums and Monuments of Villajoyosa (Spain), during the last two decades, and especially since the design of the main equipment, which opened gates in November 2016.

Keywords

Accessibility, inclusion, museums, heritage, Universal Design.

Villajoyosa es una población de 33.000 habitantes, a media hora de Alicante por carretera. Es la capital de la Marina Baixa, una de las principales comarcas turísticas del mundo, con otros hitos bien conocidos como Benidorm o Altea. Posee uno de los patrimonios culturales (especialmente arqueológico y monumental de muy diferentes épocas) más destacados y monumentales de la Comunidad Valenciana, una larga región costera del Mediterráneo español.

Desde hace dos décadas el Museo Municipal de Villajoyosa, hoy Vilamuseu, viene aplicando los principios del Diseño Universal (Universal Design, en adelante DU) tanto a su museología como a su museografía y su acción cultural. En noviembre de 2016 abrió sus puertas el equipamiento museístico principal, concebido íntegramente según los principios del diseño universal. También en la puesta en valor de yacimientos como el santuario íbero y romano de la Malladeta (de los siglos IV aC a I dC) y de monumentos como la Casa Museo la Barbera dels Aragonés (con un importante patrimonio mueble de los siglos XVIII y XIX), la torre funeraria romana de Sant Josep (s. II) o el parque cultural de El Castell en el conjunto histórico (s. XIV-XIX), se han tenido muy en cuenta esos mismos criterios, ya que Vilamuseu es a la vez un museo matriz y una Red de Museos y Monumentos. Las rutas que conectan los numerosos lugares de interés patrimonial están dotadas de paneles interpretativos inclusivos y, siendo la ciudad bastante accesible, analizamos estos itinerarios con el Área Municipal de Urbanismo para eliminar las barreras urbanas pendientes.

Por cuestión de espacio no podemos exponer aquí los principios programáticos de toda esta filosofía y praxis museográfica, que el lector encontrará ampliamente expuestos en el Manual de Accesibilidad e Inclusión en Museos y Lugares del Patrimonio Cultural y Natural, publicado por la editorial Trea en 2014 y en la que Carmina Bonmatí y yo mismo, desde Vilamuseu, hemos coordinado a una veintena de especialistas en la materia de España y Brasil; y de forma más sintética en otras publicaciones (Espinosa y Bonmatí, 2015; Espinosa y Sala, 2016; Espinosa, 2017).

La importancia de la accesibilidad y la inclusión al patrimonio cultural y natural es, en nuestros tiempos,



Figura 1. Panel accesible con imágenes en relieve, braille, macrotipo con criterios de interpretación, lectura fácil, pictogramas de ARASAAC y acceso mediante QR a una web App con contenidos audiovisuales en seis idiomas, lengua de signos y Wikipedia.



pos, extraordinaria; y, sin embargo, la mayoría de los profesionales de la museografía en Europa no la tienen en cuenta en su trabajo, o lo hacen de forma parcial, episódica o anecdótica.

La museología —y dentro de ella la museografía— es una disciplina compleja, poliédrica, que implica a múltiples profesionales a los que ya es difícil ponerse de acuerdo y resolver cuestiones como el discurso o el mobiliario museográficos, la selección de piezas o los seguros. Al lado de estas cosas, accesibilidad e inclusión se suelen percibir como algo secundario, a veces incluso como un condicionante más o menos incómodo o impuesto, o como un simple problema de instalación de rampas y de cartelas en braille. Raramente los responsables reales de la puesta en valor del patrimonio conocen bien la diversidad humana y las posibilidades que la aplicación del DU pone a su alcance. Pongamos por delante que no se trata de hacer exposiciones, programas o eventos adaptados, sino inclusivos, diseñados para todas las personas desde el momento en que las concebimos. Como no adaptamos, el planteamiento inclusivo no se percibe en Vilamuseu como una complicación más o como un gasto añadido, sino como una condición sine qua non. El Plan museológico de Vilamuseu (2008) se basa en los Criterios para la elaboración del Plan Museológico (Ministerio de Cultura, 2005), a los que añadimos un Programa de Accesibilidad e inclusión. En el Plan, accesibilidad e inclusión son además un eje estratégico transversal: es decir, son básicos, irrenunciables, están en la base de todo, nada se puede acometer sin ellos y todo el diseño, la tecnología o el espectáculo se tienen que subordinar a ellos. Creemos que solo una exposición inclusiva es una buena exposición. Lo demás es una oportunidad perdida, expresión de una incapacidad creativa o de un defecto de formación o de preparación.

Ahí está la primera reflexión importante que queremos hacer: ¿nos importa posibilitar el acceso físico, sensorial y cognitivo a nuestro público y comunicarle eficazmente los valores, la gestión y las fragilidades del patrimonio que exhibimos? ¿A todo nuestro público? ¿O ponemos por delante de forma absoluta la estética —nuestra estética—, la tecnología o la espectacularidad...?

Según la Estrategia Europea sobre Discapacidad 2010-2020 (COM/2010/636 final) una de cada seis personas (casi un 17%) de la Unión Europea tiene una discapacidad, lo que suma unos 80 millones de personas. La propia Estrategia reconoce que “más de un tercio de las personas mayores de setenta y cinco años sufre algún tipo de discapacidad que restringe en cierta medida sus posibilidades, y más del 20 % tienen capacidades muy limitadas. Además,



Figura 2. Visita teatralizada inclusiva a la Casa Museo la Barbera dels Aragonés con Tapis (Taller Prelaboral de Insercion Social de Villajoyosa) (fotografía de Vilamuseu).

es previsible que estas cifras aumenten por el envejecimiento de la población de la UE.” Podríamos añadir un 19% de personas que simultáneamente tienen una circunstancia temporal en mayor o menor grado discapacitante, que son especialmente sensibles a la ausencia de accesibilidad y a la fatiga museística. Con todo ello, nos situamos, aproximadamente, en un 40% de la población, que además se mueve con sus familiares y amigos.

La Design for All Foundation lo expresa así: “El diseño para todos es fundamental para el 10%, necesario para el 40% y confortable para el 100% de la población”; porque efectivamente da productos más cómodos y usables por todas las personas. Si queremos argumentos de gestor, no podemos permitirnos renunciar a un 40% de nuestros posibles clientes; pero podríamos añadir aproximadamente un 16% de personas con obesidad; un 14% menores de 14 años, que pueden tener una menor capacidad de acceso a los contenidos del museo por su altura, sus conocimientos o por la psicología propia de su edad; un 3% de personas adultas de estatura muy baja y otro tanto de estatura muy alta; los padres de menores de 5 años (estos suponen un 5% de la población), que deben transportarlos en silla o en brazos, o darles de mamar o cambiarles el pañal, o simplemente conseguir que de alguna manera disfruten la visita; o un 1% de mujeres embarazadas, entre otras circunstancias ante las cuales el diseño universal es un beneficio.

No son cifras acumulables, claro está, porque una diferente casuística puede concurrir en la misma persona; pero está claro que estamos por encima del 50%. Y aún no hemos hablado de personas de cultura, idioma o raza diferentes a la mayoritaria, o en riesgo de exclusión social (como las que cumplen prisión, por poner un ejemplo). Vilamuseu se encuentra en una comunidad bilingüe, con un ca-

talán vernáculo (en su variedad valenciana) y un castellano históricamente impuesto aunque hoy asentado entre la población y predominante entre nuestros turistas; pero también con un alto porcentaje de residentes extranjeros (especialmente británicos, noruegos y magrebíes) y de turistas de numerosas nacionalidades. Lejos de parecer un problema, hemos hecho de necesidad virtud: esta riqueza cultural y lingüística, partiendo de la protección de la cultura y la lengua autóctonas, se ha convertido en una ventaja en nuestras exposiciones, pues nos fuerza a utilizar textos breves con criterios de lectura fácil para todos los públicos. Así, todos los textos de paneles de rutas monumentales y de exposiciones se ofrecen en valenciano, castellano e inglés con un máximo de 70-80 palabras, y otros idiomas se encuentran disponibles en soporte audiovisual mediante el uso de códigos QR que redirigen a una web App donde también subimos contenidos en lengua de signos y otros idiomas, así como información más amplia utilizando un enlace a páginas de Wikipedia que mantenemos como editores particulares.

Vaya por delante que en las exposiciones evitamos el trato especial, que también es una forma de discriminación: integramos los recursos accesibles en el discurso museográfico y procuramos diseñarlos de forma que sean en el mayor grado posible usables y útiles para todas las personas. Así sucede, por ejemplo, en los nuevos paneles accesibles repartidos por todo el municipio, en los que las imágenes en relieve contienen información relevante para todas las personas, no solo para las que tienen ceguera y leen braille. Actualmente existen nueve

rutas de patrimonio cultural y natural dotadas de 60 paneles diseñados y producidos en diferentes fases desde hace casi veinte años, y que han ido evolucionando hasta el modelo actual, en el que se han aplicado de forma integral los principios del diseño universal a los soportes, los textos (tipografía; composición; contenidos interpretativos; contraste; versiones en lectura fácil y en pictogramas de comunicación aumentativa; braille; seis idiomas con audiodescripción, video en lengua de signos y mapas en línea con los recorridos accesibles, todo ello disponible mediante código QR, etc.), las imágenes en relieve y el resto de elementos.

La creación de esta webApp específica autogestionada por Vilamuseu, a la que acceden los QRs, nos ha dotado de una herramienta de bajísimo coste con una versatilidad y una capacidad de ofrecer contenidos accesibles altísima. En un museo con un presupuesto modesto, en comparación con otros de similar envergadura y riqueza de fondos, la sostenibilidad es fundamental, y no nos es posible acudir a soluciones tecnológicas onerosas, tanto de adquisición como de producción de contenidos o de mantenimiento. La eficacia comunicativa no significa necesariamente un alto coste.

La accesibilidad en los museos es un campo vasto, no es suficiente con las rampas y el braille. La museología inclusiva es un derecho de todas las personas; es justa; es rentable social y económicamente; fortalece la imagen de calidad y prestigio de nuestra institución y refuerza su valoración social (argumentos útiles si necesitamos utilizar un discurso de gestor); y es competitiva, porque



Figura 3. El proyecto Bou Ferrer, de la Generalitat Valenciana, el Ayuntamiento y el Club Náutico de Villajoyosa y la Fundación General de la Universidad de Alicante, ofrece visitas accesibles a la mayor nave antigua en excavación en el Mediterráneo (fotografía de José Antonio Moya).



se adapta al presente y, sobre todo, al futuro de la población europea. En el caso de Vilamuseu ha supuesto, además, una nueva y poderosa motivación para todo el equipo, hasta convertirse en una seña de identidad compartida por todo el personal.

Pero ¿es más cara la museografía inclusiva? Y ¿es relevante esa pregunta? Hablamos de un derecho: la ausencia de accesibilidad no puede tener una justificación económica. No obstante, podemos afirmar que no es sensiblemente más cara: en fase de diseño es elegir entre estructuras o mobiliario que sean accesibles o no. Podemos estimar que el nuevo edificio de Vilamuseu (financiado con fondos del Plan Confianza de la Generalitat Valenciana, por decisión municipal) ha costado aproximadamente un 5% más que un edificio no accesible, pero insistimos en que esos recursos accesibles no son para personas con discapacidad, sino que son cómodos para todos los visitantes y usuarios, incluido el personal del museo. Así, el gran montacargas de 3000 Kg permite mover en segundos grupos enteros con numerosos usuarios/as de silla de ruedas entre dos plantas del edificio, pero también grandes volúmenes de fondos o mobiliario museográfico con toda facilidad.

Se suponía que los vientos de la Nueva Museología nos habían hecho superar el fetichismo, pasando el protagonismo del objeto al sujeto. Pero sostenemos que el protagonismo, las más de las veces (y especialmente en grandes museos y exposiciones) ha pasado al sujeto no en cuanto a su experiencia individual o al provecho social, sino como cantidad, en una búsqueda de récords de visitantes. Las estadísticas se convierten así en el indicador fundamental del éxito, que todo lo justifica. ¿De qué éxito? ¿Para qué servimos los museos? Hemos perseguido la excelencia, la calidad en las obras expuestas, en las instalaciones, en el catálogo; pero no tanto en el acceso físico y cognitivo y en la calidad de la experiencia del visitante considerado como persona.

Si entramos a hablar de textos demasiado largos o escritos por expertos para expertos nos introduciríamos en el campo de la interpretación, aunque aquí hay un terreno común con la accesibilidad cognitiva y la llamada «lectura fácil». El escaso conocimiento de la materia o del idioma de nuestra exposición o el bajo nivel cultural también son de alguna forma tipos de «discapacidad», que impiden que la gente entienda lo que le contamos: la comprensión es un requisito del aprovechamiento cultural, y por tanto de la rentabilidad social.

Podemos también hablar de la discapacidad emocional que provocamos al describir lo que se ve y ob-

viar lo que subyace en el patrimonio, tantas realidades universales que tan fácilmente conectarían con la vida cotidiana, con la experiencia personal de los diferentes visitantes. Es simple: si lo que contamos no tiene nada que ver con ellos/as, no les interesará. En el caso de Vilamuseu, la interpretación del patrimonio como disciplina, que tan importante es en un diseño museístico universal, se incorporó con fuerza en su praxis museográfica y de visitas guiadas hace casi veinte años, está omnipresente en toda su actividad (cada panel, cada texto de la web, cada visita guiada, cada nota de prensa) y se ha revelado como una herramienta fundamental para la transmisión de los valores, la esencia y las fragilidades del patrimonio local a la propia población, a la clase política y a los medios de comunicación, cuya percepción ha cambiado de forma ostensible, pasando de una profunda amnesia histórica e incredulidad a ser parte de la vida y las conversaciones cotidianas, de la identidad y el orgullo local.



Figura 4. Inauguración infantil de Vilamuseu (fotografía de Julián Solana).

En interpretación del patrimonio utilizamos principios como la “relevancia al individuo”¹, pero podríamos mejor decir “a todos los individuos”, conectando con los postulados de la museología crítica. No podemos apreciar lo que, de alguna forma, no entendemos y estimamos. Si no ayudamos al público a hacerlo un poco suyo, no dejará de acudir a nuestras exposiciones por consumismo cultural: puede que a muchos/as museólogos/as con eso les baste, siempre que redunde en buenas cifras de visitantes; pero a quienes creemos en la función social de los museos más bien nos inquieta.

Las claves son la empatía y la formación. Necesitamos profesionales capaces de ponerse en el lugar de sus visitantes: lo demás viene solo. En el caso de Vilamuseu, los cursos de autoformación, la docencia universitaria y la organización y participación

¹ Véase como obras de referencia Tilden, 1957 -2006-; Morales, 1998; o Ham, 2013, entre muchos otros.

en congresos (que nos obligan a mantenernos al día) son fundamentales para adquirir esas capacidades. Con incluir estas cuestiones en todos los temarios de oposiciones a museos y en todos los pliegos de licitación ya tendríamos mucho camino adelantado, porque obligaríamos a los profesionales a documentarse. Así lo hicimos con la licitación del proyecto museográfico (a la que también se refiere el artículo de Àlex Dobaño y Elvira Muñoz en este mismo volumen) y con cada plaza laboral que se ha convocado para dotar el equipo humano de Vilamuseu.

También es muy importante para nosotros la pertenencia a redes más o menos formales de profesionales de la museología social, como la propiciada desde hace años por este congreso; y la continua relación con profesionales y asociaciones implicados con la diversidad. Pero no nos engañemos: en el grado de implicación hay un componente generacional. Cada cual es, en buena medida, fruto de su tiempo, y su actitud depende en gran parte —volvemos a lo mismo— de la formación. Necesitamos una nueva generación que no se planteen estas cosas, que simplemente las aplique como algo necesario y natural.

El diseño universal se entiende como “el diseño de productos y entornos de manera que sean utilizables y comprensibles por todas las personas, en la mayor medida posible, sin la necesidad de una adaptación o un diseño especializado”². Esta definición le viene al dedo a una auténtica “nueva museología”, que si de verdad pasa el acento del objeto al sujeto debe hacerlo con todos los sujetos, debe ser una “museología para todas las personas”. Nosotros insistimos en la importancia de un término que suele ir de la mano del concepto DU: la usabilidad (usability), o facilidad de uso, muy especialmente en los recursos y dispositivos tecnológicos de la museografía. Podríamos traer aquí a Vitrubio a reclamar esta utilitas para todas las personas, junto a la firmitas y la venustas, en nuestros montajes y espacios expositivos.

De hecho, cada vez hablamos más de diversidad humana y de diseño universal y menos de accesibilidad e inclusión, porque estos términos inciden más en un problema a resolver y aquellos son más bien expresión de una filosofía basada en la realidad de la sociedad. No obstante, mantenemos el término “Programa de accesibilidad e inclusión de Vilamuseu” porque en España el diseño universal no es algo conocido por la mayoría de la población y es necesario todavía un gran trabajo de educación y difusión en este sentido.



Figura 5. Prueba del bucle magnético en sala polivalente con colaboración de FESORD (fotografía de Vilamuseu).

También se ha extendido, especialmente en Reino Unido y algunos países anglosajones, el concepto “diseño inclusivo”, que incide en el adjetivo “razonable”. Y en consonancia con este matiz entendemos que la accesibilidad en nuestro museo no es “todo o nada”, es un proceso en el que vamos dando pasos mayores o menores, en la medida de nuestras posibilidades. Hemos constatado lo importante que es aprovechar las oportunidades, como cada nuevo proyecto de expositivo o difusión, que en realidad son auténticos I+D+i que realizamos con las personas, instituciones y empresas que están implicadas. Aplicar el diseño universal es un constante proceso de investigación y aprendizaje en el museo. Con frecuencia supone ir más allá de la norma, o incluso lidiar con las contradicciones entre normas pensadas solo para determinadas discapacidades, buscando los puntos de encuentro, las soluciones que mejor satisfacen a todos.

En fin, en Europa se ha extendido desde 1995 el llamado “Diseño para todas las personas” (Design for All), que hace hincapié no solo en el resultado final, sino también en la gestión, el mantenimiento y el ofrecimiento de una información actualizada, detallada y veraz a todos los públicos: en el caso de Vilamuseu es importante, por ejemplo, hacer constar en nuestros canales de comunicación (físicos y cibernéticos) no solo que tenemos rampas, sino que estas tienen tal o cual porcentaje de pendiente; o que usamos lectura fácil o una tipografía accesible; o que tenemos tantos aseos accesibles; o que disponemos de sala de lactancia, de abrevadero y pipi can para perros guía, de bucles magnéticos en recepción y sala polivalente, etc. Ellos/as decidirán si estas condiciones les capacitan para hacer la visita, individualmente o en grupo: tengamos en cuenta que las ayudas técnicas (como las sillas motorizadas o los scooters, por poner solo un ejemplo) están rompiendo barreras tradicionales.

² <http://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/>.



Figura 6. Retales originales de telas del s. XIX utilizados como recursos táctiles en la casa Museo la Barbera dels Aragonés (fotografía de Vilamuseu).



Igualmente es importante para nosotros la evaluación externa, como la realizada por PREDIF, la Plataforma Representativa Estatal de Personal con Discapacidad Física, que ha incluido Vilamuseu en la App de turismo accesible Tur4All (<http://www.tur4all.com/resources/vilamuseu>), en la que los/as usuarios/as reciben precisamente información detallada de los recursos accesibles, no tanto etiquetas o reconocimientos genéricos. Esta aplicación es objeto de otra ponencia en este congreso, y que se ha convertido en el sitio de referencia en España para informarse sobre la accesibilidad de un recurso turístico.

La cuestión del mantenimiento se simplifica si hacemos instalaciones para todas las personas. Algo que usamos todos/as nos afecta a todos/as, y por lo tanto notaremos una mayor presión social para que funcione correctamente. No obstante, las ayudas técnicas (o soluciones accesibles exclusivas de determinados colectivos, como el braille para muchas personas ciegas, por poner un ejemplo) merecen la misma atención en cuanto a su mantenimiento: por eso en Vilamuseu hemos designado un responsable que haga efectiva la conversión de estos criterios de accesibilidad e inclusión en un eje transversal de la planificación museística³, asegurándose de su aplicación en cualquier instalación, actividad o programa. La ausencia de un responsable concreto sería, de hecho, la mejor forma de abocar el programa al fracaso.

En cuanto a la «cadena de la accesibilidad», aparte de trabajar por mejorar el entorno urbanístico y la conexión con los transportes públicos, se han

cuidado los accesos y recorridos (la misma puerta para todo el mundo, los mismos puntos de arranque y descarga de personas en los espacios de circulación internos, los recorridos tanto verticales como horizontales, la señalética, el wayfinding...), los servicios (mostradores, aseos, taquillas...) y toda la museografía (alturas medias⁴, huecos de mobiliario, tipografía accesible, selección de originales y reproducciones táctiles, maquetas...), etc. Todo ello se ha tenido en cuenta en el proyecto de la exposición permanente (redactado gracias a una subvención del Ministerio de Cultura y en estos momentos pendiente de ejecución) y se contempla en cada exposición temporal. A finales de 2017 inauguramos, precisamente, la primera exposición diseñada y ejecutada íntegramente por nosotros en el nuevo equipamiento, *Esclav@s de la belleza. Vestimenta y adorno personal en la Antigüedad*. Supone un gran reto para nuestra capacidad de producción de ofertas basadas en el diseño universal. Y es que su aplicación, hay que reconocerlo, exige mucho trabajo extra. No es realmente una cuestión económica. El DU no cuesta sensiblemente más dinero, pero si se aplica con convencimiento, pensando en todas las personas, sí que cuesta bastante más tiempo, que también es un bien escaso entre los equipos de nuestros museos. Por ello reivindicamos desde aquí un mayor apoyo en primer lugar de las instituciones, pero también de las personas como voluntariado y del asociacionismo de las personas con discapacidad y sus familias, cuya implicación a todos los niveles puede ayudar al desarrollo de programas de inclusión más completos y ambiciosos. El personal de Vilamuseu y su voluntariado realizan ya un es-

³ Los otros cuatro ejes transversales son la interpretación, la participación ciudadana, el desarrollo local y la calidad, cada uno de ellos con su responsable.

⁴ Las alturas medias de los paneles, por ejemplo, se encuentran en Vilamuseu en 135-140 cm sobre el suelo, sensiblemente inferiores a la teoría museográfica al uso, con el fin de facilitar su acceso visual a todas las personas.

fuerzo extraordinario, y el reto ahora es crear más lazos con la diversidad social ante todo local, pero también en la esfera comarcal, regional y nacional, colectiva e individualmente.

En esta cadena es igualmente importante la información actualizada y detallada, tanto la escrita (folletos, pantallas, prensa...) como la personal (recepción, oficinas de turismo...) y en línea (web, redes sociales...). En todo lo que depende de nosotros (como la web www.vilamuseu.es, los folletos informativos autoeditados o el personal de recepción o de difusión) aplicamos también los principios del diseño universal y la atención inclusiva. Todo el mundo debe ser capaz de atender convenientemente y orientar a cualquier persona. Es crucial que la información fluya adecuada y continuamente, y que esté en posesión tanto de las personas específicamente dedicadas a distribuirla como del resto del personal. Para ello tenemos un breve Libro Verde de la Accesibilidad y la Inclusión en Vilamuseu, de obligada lectura para todo el personal, incluyendo a los/as becarios/as, personal de conserjería, de limpieza, de sala o voluntariado, ya sea permanente o eventual o contratado. Este documento, una vez enriquecido con la participación de todo el equipo y de asociaciones y personas externas al museo, se convertirá en libro blanco durante 2018.

Este libro ayuda a todo nuestro personal a, por ejemplo, conocer la diversidad humana, y especialmente los diferentes tipos de discapacidad, para darse cuenta de las necesidades y soluciones específicas: de otra forma les resultará difícil ponerse en su lugar, que es de lo que se trata. Básicamente, según la Clasificación Internacional del Funcionamiento, la Discapacidad y la Salud (CIF 2001), las discapacidades se organizan en tres bloques: en primer lugar están las motrices (frecuentemente llamadas "físicas"; incluyen la parálisis cerebral) y orgánicas (de los órganos internos, como los sistemas cardiovascular, respiratorio o metabólico), ambas especialmente sensibles a la fatiga museística. Para ellas contamos con recursos como las diferentes zonas y puntos de descanso, las rampas, los espacios de circulación amplios, etc.

En segundo lugar tenemos las discapacidades sensoriales, especialmente las visuales y auditivas; las exposiciones, no lo olvidemos, son ambientes predominantemente audiovisuales. Hay que tener en cuenta tanto a las personas sordas "oralistas" como a la llamada "comunidad sorda", con sus diferentes necesidades. En Vilamuseu procuramos combinar subtítulo con videos en lengua

de signos española (LSE), y disponemos de bucle magnético en sala de conferencias y en recepción, entre otros recursos. La colaboración de FESORD Comunidad Valenciana nos permite ofrecer traducciones de conferencias y eventos a LSE a bajo coste. El evento de recreación histórica romana FESTVM ALONIS, organizado por convenio con la Asociación Cultural Hispania Romana, que en 2018 cumplirá su séptima edición, se ha convertido en el primer evento de este tipo diseñado para todas las personas en España, con espacios táctiles, traducciones simultáneas a LSE, recorridos accesibles a sillas de ruedas, visitas programadas con grupos de personas con discapacidades mentales, etc.

Para las personas con ceguera total y las que tienen algún resto visual, o a las que tienen discromatopsia, tenemos una iluminación suficiente en todas las salas, evitando espacios oscuros; textos y señalética accesibles, planos táctiles de sala, pavimentos tactovisuales (proyectados y pendientes de instalación), etc.

En tercer lugar, podemos destacar las discapacidades mentales, para las que son muy importantes la orientación y el wayfinding, la sensación de seguridad o el trato personal inclusivo. La comunicación aumentativa a través de pictogramas ayuda a las personas con discapacidad intelectual a leer los mensajes que les transmite el museo⁵. Estamos trabajando este recurso gracias a la colaboración del Portal Aragonés de Comunicación Aumentativa y Alternativa, ARASAAC (<http://www.arasaac.org>). Lo hemos aplicado ya a la última generación de paneles accesibles de las rutas que hemos mencionado más arriba, y en breve lo utilizaremos también en las salas del museo.

Aún podemos añadir la «discapacidad» cultural por falta de un conocimiento previo de la materia o de las claves de una determinada cultura. Nuestra primera iniciativa intercultural fue la exposición Objetos Británicos en la Casa Museo la Barbera dels Aragonés, aprovechando su colección de piezas decimonónicas inglesas. Nos sirvió para encontrarnos con la nutrida comunidad británica local, y esta relación no ha hecho sino acrecentarse desde entonces con la incorporación de varios voluntarios ingleses.

Una discusión recurrente en la accesibilidad e inclusión a los museos es —cada vez más— la rentabilidad comunicativa de los recursos tradicionales, tanto físicos (maquetas, modelos, reproducciones, braille, macrotipos, láminas en relieve, originales táctiles, etc.)

⁵ De todas estas discapacidades y sus necesidades para que se produzca también hacia ellos la comunicación efectiva de los mensajes del museo tratamos en detalle en el manual citado más arriba (Espinosa y Bonmatí —coord.—, 2013), por lo que no vamos a extendernos aquí.



como personales (guías especializados en interpretación personal para personas con discapacidad, por ejemplo visual o auditiva), frente a la de los recursos que brindan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Ambos son necesarios en una sociedad cada vez más tecnológica (Espinosa y Bonmatí –coord.–, 2013, 183 ss.), pero queremos defender —y así lo trabajamos en nuestras exposiciones— que los primeros deben en cualquier caso estar presentes, no solo porque no podemos obviar la brecha digital (especialmente en las personas mayores), sino también porque continúan estando operativos cuando la corriente eléctrica, la batería, el hardware, el software o la señal Wi-Fi nos fallan.

Gracias a la colaboración del CRE Espíritu Santo de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) en Alicante hemos tenido un constante asesoramiento durante todos estos años en recursos hápticos, y disponer de materiales de bajo coste pero muy interesantes como las láminas en papel de microcápsulas (también llamadas “fúser”) de diferentes monumentos o piezas de exposición. La tecnología 3D nos ha permitido dotarnos de reproducciones ampliadas de piezas muy pequeñas, que facilitan a todos la comprensión del original, así como de modelos fieles a escala natural de piezas que, por ejemplo, no se pueden tocar: así sucede con los lingotes de plomo del pecio Bou Ferrer, que al ser tóxicos, tener inscripciones y resultar erosionables al tacto no son susceptibles de una aproximación háptica directa. El proceso que lleva a la réplica física nos dota también de imágenes 3D que pueden contemplarse desde cualquier ángulo en nuestro canal de Sketchfab, en el que trabajamos con la colaboración de Néstor F. Marqués.

Las TIC, bien concebidas y desarrolladas según criterios de diseño universal, son una auténtica revolución museográfica, pero no podemos caer en el espejismo de considerarlas una panacea. Más aún: la mejor guía multimedia (ya sea un dispositivo físico como una tablet, o bien una app para Smartphone, por ejemplo: Vilamuseu está optando por esta última solución) es mala cuando es compleja de usar o le introducimos contenidos que no son inclusivos: por ejemplo, textos demasiado largos con tecnicismos. Y debemos llamar la atención sobre la versatilidad de un medio interpretativo frecuentemente suplantado por la tecnología: los guías, las personas, que pueden ser la mejor garantía de una experiencia interactiva de calidad, aunque no se «inauguren». Esa ha sido siempre una clara apuesta de Vilamuseu: las personas antes que los dispositivos.

No nos olvidemos de la llamada «lectura fácil» (García Muñoz, 2013), un recurso fundamental de accesibilidad cognitiva para todas las personas:

bien decía Freeman Tilden (1957 —2006—) que “es señal de inteligencia innata por parte de cualquier persona no abarrotar su mente con cosas indigestas”. De hecho, en el nivel general de información, tanto en el museo como en paneles interpretativos en exterior, en Vilamuseu usamos varias técnicas de lectura fácil para todos los textos, y reservamos otros medios para ofrecer niveles más especializados (así los catálogos impresos o en línea, accesos directos mediante código QR a páginas de Wikipedia, hojas de sala...). No obstante, la lectura fácil pura no es para todos los públicos, y la hemos utilizado por primera vez en los últimos paneles de rutas urbanas, como una alternativa al texto general, de la misma forma que los pictogramas de ARASAAC.

No podemos dejar de mencionar, en la línea de la responsabilidad social de los museos, las perspectivas de género, de edad, de familia, etc. que aplicamos a todas nuestras exposiciones y eventos, más allá de efemérides o guños puntuales.

En fase de diseño (ojalá que “universal”) es necesario un planteamiento holístico del proyecto arquitectónico y museográfico; un trabajo en equipo de conservadores y profesionales de la arquitectura, el diseño y la museografía, en el que inevitablemente hay que aparcar los egos. No solo es una cuestión del estudio de arquitectura, o de la empresa de museografía: el comisariado y el personal del museo deben saber plantear un proyecto inclusivo, redactarlo y dirigir su ejecución. Un buen ejemplo de trabajo en equipo fue la redacción y ejecución del proyecto arquitectónico de Vilamuseu, obra del estudio Arts, con Tomás Soriano a la cabeza, a la par y en combinación con la redacción del proyecto museográfico, dirigido por el también arquitecto Joan Sibina, y todo ello bajo la coordinación del personal técnico de Vilamuseu.

Por eso insistimos tanto en la necesidad de formación en accesibilidad, que nos capacite para resolver dudas sobrevenidas, orientar y exigir cuando toque; y en la necesidad de dejarnos asesorar por expertos y de consultar la opinión de los usuarios, que pueden ayudarnos en la evaluación, ya sea de diseño, formativa o remediadora. El asociacionismo de las personas con discapacidad y sus familias es uno de los más desarrollados e importantes del mundo; contactar con estas entidades a diferentes escalas (local, regional, nacional e incluso internacional) es todavía un aspecto a mejorar de nuestro proyecto y por tanto una de las prioridades a corto plazo de la actual política inclusiva de Vilamuseu.

Todo lo anterior es especialmente importante por cuanto la falta de una reglamentación específica so-

bre accesibilidad al patrimonio natural y cultural con carácter sancionador deja su aplicación en muchos países —España no es una excepción— a la buena voluntad de los responsables de cada institución.

Trabajos, en definitiva, por crear un modelo de museo más usable y sostenible, donde la gente se sienta cómoda y el halo sagrado de nuestros fetiches se vea deconstruido y transformado en comprensión, funcionalidad y disfrute; en los que las personas se vean reflejadas en su pasado y sean capaces de proyectarlo hacia un futuro mejor.

Bibliografía

- Aragall, Francesc; Neumann, Peter y Sagramola, Silvio (2008): *European Concept for Accessibility for Administrations*, European Concept for Accessibility Network, Luxemburgo.
- Consuegra Cano, Begoña (2002): *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*, ONCE, Madrid.
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (eds.) (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*, Trea, Gijón.
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (2015): "Accesibilidad, inclusión y diseño para todas las personas en museos y patrimonio", en Domínguez Arranz, Almudena; García Sandoval, Juan y Lavado Paradinas, Pedro (coord.): *Museos y accesibilidad*, Her&Mus 16, Trea, Gijón, 11-22.
- Espinosa Ruiz, Antonio y Sala Pérez, Gema (2016): "Exhibitions that are suitable for all visitors: accessibility and inclusión in XXI century European museography. Marq and Vilamuseu as examples of good practice", en *Exposiciones temporales en Europa: nuevos enfoques estratégicos – Temporary Exhibitions in Europe: New Strategic Approaches*, Congreso de la European Exhibition Network EEN (Museo Arqueológico de Alicante MARQ, 7-8 de mayo de 2015), Marq, Museo Arqueológico de Alicante, Alicante, 167-182.
- Espinosa Ruiz, A. (2017): "Design for All in Vilamuseu (Villajoyosa, Spain): How we work day by day to make cultural heritage inclusive in one of the World's main tourist regions", en Bonet, Imma: *Tourism tailored to human diversity*. [En línea]. *Design for All* vol. 12 nº 8, Agosto de 2017, Design for All Institute of India, 59-76, <http://www.designforall.in/newsletteraug2017.pdf>. Consultado 8/11/2017.
- Fondation de France-ICOM, Ministerio de Cultura y ONCE (1994): *Museos abiertos a todos los sentidos*, 1ª ed., Madrid (coordinación de la traducción y la edición al español por Pedro Lavado Paradinas).
- García Muñoz, O. (2013): *Lectura fácil: Métodos de redacción y evaluación*. [En línea]. Dilofácil, Real Patronato sobre Discapacidad, Confederación FEAPS, Feaps Madrid y Cre-accessible. <https://dilofacil.files.wordpress.com/2013/09/lectura-facil-metodos-de-redaccion-y-evaluacion.pdf>. Consultado: 14/11/2017.
- Ham, Sam H. (2013): *Interpretation: Making a Difference on Purpose*, Fulcrum Publishing, Golden.
- Jourdy, Dominique y Sophys-Veret, Sandrine (coord.) (2007): *Culture et Handicap. Guide pratique de l'accessibilité*. [En línea]. Ministère de la Culture et de la Communication (Francia) www.culture.gouv.fr/handicap/pdf/guide.pdf. Consultado: 10/12/2011.
- Lavado Paradinas, Pedro (ed.) (1997): *Un museo para todos*, SINPROMI, Santa Cruz de Tenerife.
- Morales Miranda, Jorge (1998): *Guía Práctica para la interpretación del patrimonio*, Junta de Andalucía, Sevilla.
- Sánchez Salcedo, A.M. (2012): "La apertura del museo al público con discapacidad: conocimiento, accesibilidad y planificación", *museos.es* 7-8/2011-2012, 254-261.

Figura 7. Maqueta táctil en el parque cultural de El Castell (fotografía de Vilamuseu).



La accesibilidad de los sentidos en el patrimonio urbano

Enrique Rovira-Beleta Cuyás

Resumen

“La accesibilidad no es solamente una necesidad para las personas con grandes discapacidades, sino una ventaja para todos los ciudadanos”.

La accesibilidad figura ya entre los grandes temas a asumir por la sociedad; y es absolutamente necesario que en la formación de los estudiantes de las diferentes carreras universitarias, y sobre todo en Arquitectura, se incluya esta temática en el programa de estudios obligatorios, incluyendo actuaciones con “ajustes razonables” sobre todo en edificios existentes y/o de patrimonio para mejorar con ello su confortabilidad y seguridad para todos sus usuarios.

Palabras clave

Accesibilidad. Diseño. Inclusión. Patrimonio. Personas con movilidad reducida y/o comunicación reducida. Personas con discapacidades.

Abstract

“Accessibility is not only a necessity for people with major disabilities, but an advantage for all citizens.”

Accessibility is already among the major issues to be assumed by society; and it is absolutely necessary that in the training of students of the different university careers, and especially in Architecture, this subject be included in the program of compulsory studies, including actions with “reasonable adjustments” especially in existing buildings and / or heritage to improve its comfort and safety for all its users.

Keywords

Accessibility. Design. Inclusion. Heritage.

1.- Accesibilidad

“La Accesibilidad mejora la calidad de vida de todos”, al ser aquella característica del urbanismo, la edificación, los medios de transporte, los sistemas de comunicación, el mobiliario, los bienes, los productos,... y de todo aquello que nos rodea que permite a cualquier persona, sea cual sea su capacidad o su discapacidad, su utilización y su máxima autonomía personal.

La accesibilidad establece el compromiso de las organizaciones para garantizar que sus productos y el entorno en el cual prestan sus servicios, sea utilizable y practicable para todos, en condiciones de seguridad y comodidad, independientemente de la posible capacidad restringida que presente temporal o permanentemente el cliente o usuario.

1.1. Envejecimiento y autonomía personal

Cada vez más la población será más mayor, y a partir del año 2.050 según la OMS, casi el 40% de la población europea tendrá más de 65 años, mientras que la población menor de 20 años no llegará al 22%.

A principios de este siglo XXI, ya se conoce el concepto de “supresión de barreras arquitectónicas” y muchos países disponen de reglamentación de obligado cumplimiento sobre esta materia; porque cada vez más la población envejece; y ya actualmente existe un 30% de la población en países desarrollados, con discapacidades temporales o permanentes; incluyendo a las personas mayores, pero para conseguir un Diseño para Todos hemos de incluir la accesibilidad de manera desapercibida en todos los diseños de nuestro entorno, y también en el patrimonio!.

La sociedad pide una mejor calidad de vida!... y por ello me atrevo a afirmar que “La arquitectura de este siglo XXI ha de ser la arquitectura de la gente mayor”, porque todos en mayor o menor medida necesitaremos las medidas de la accesibilidad para mejorar nuestra autonomía personal, sobre todo cuando llegemos a muy mayores.

1.2. Características de la accesibilidad

Por tanto, si diseñamos nuestro entorno pensando en las características de las personas con grandes discapacidades, y aquellas con movilidad y comunicación reducida como las personas mayores,... mejoraremos sin duda nuestra calidad de vida! porque: “por donde pasa una persona que utiliza una silla de ruedas para desplazarse seguro que pasará todo el mundo con más facilidad, y si pensamos en la señalización apta para personas con deficiencias visuales y/o auditivas, seguro que todos nosotros que vemos y oímos lo podremos hacer aún mejor”; y sobre todo teniendo presente que cuando llegemos a mayores podremos hacer una vida mucho más autónoma que nuestros padres, gracias a es-

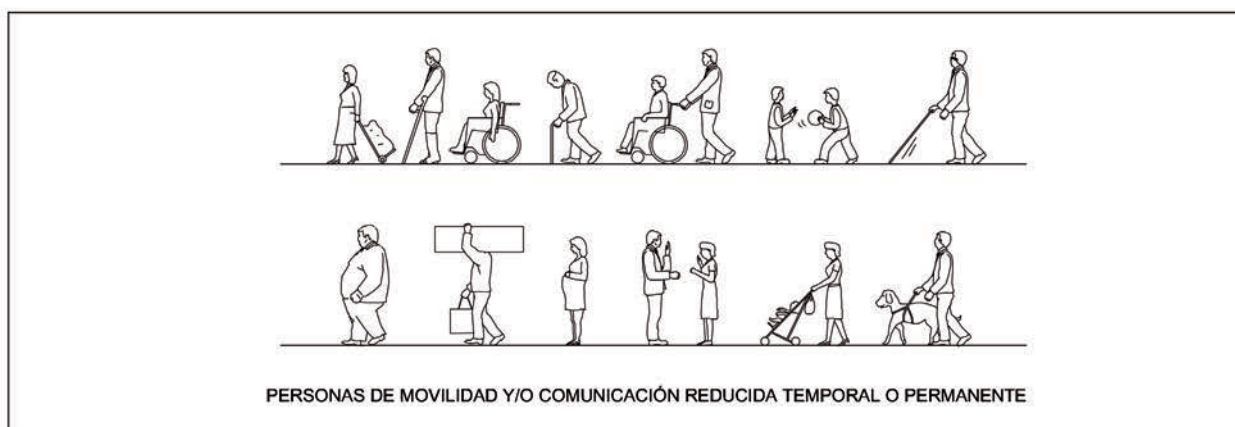


Figura 1. Personas de movilidad y/o comunicación reducida. (Autoría Rovira-Beleta Accesibilidad)

tas soluciones accesibles para todas las personas.

La accesibilidad resulta un elemento clave para cualquier organización con el objetivo de garantizar la igualdad de oportunidades en el acceso a la oferta de sus productos y servicios para todos sus clientes y usuarios, y supone un posicionamiento estratégico en la gestión de las organizaciones, siendo un aspecto relevante dentro de las estrategias de Responsabilidad Social Corporativa.

Siempre comento que para conseguir incluir la accesibilidad en nuestro entorno, sea o no de patrimonio, hemos de conseguir que: "Una buena accesibilidad sea aquella que existe pero que pasa desapercibida para la mayoría de usuarios".

Por ejemplo en los Juegos de Barcelona 1992, asesoré como especialista en accesibilidad en el Comi-

té Organizador a todos los técnicos involucrados en el diseño de las instalaciones deportivas y también en la construcción de La Villa Olímpica de Barcelona que fue también la Villa Paralímpica; y hoy en día después de 25 años, sus habitantes y/o visitantes no son conscientes de estas características; pero en cambio, disponen de vados en los pasos de peatones, rampas y pasarelas para acceder a la playa, accesos a pie llano en sus viviendas, instalaciones accesibles en el barrio deportivas y de ocio, así como equipamientos culturales o comerciales, con: ascensores para 6 personas, escaleras con pasamanos, servicios higiénicos adaptados, pasillos y puertas suficientemente amplias, etc.; y que todos los ciudadanos utilizan de manera habitual y normalizada... y que también utilizan personas de movilidad reducida y/o con limitaciones sensoriales o con discapacidades cognitivas; al disponer del espacio suficiente y la señalización precisa para poderlo hacer.

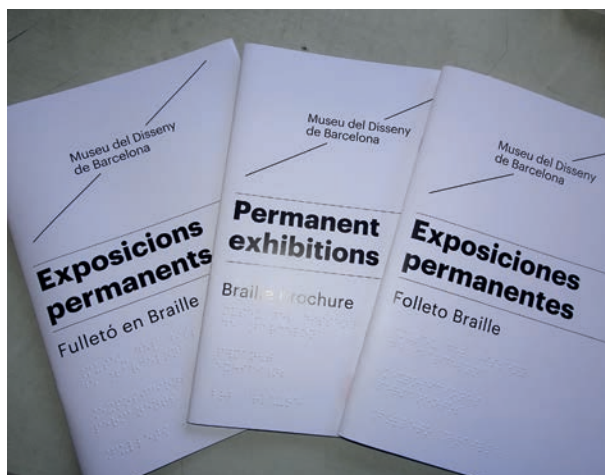
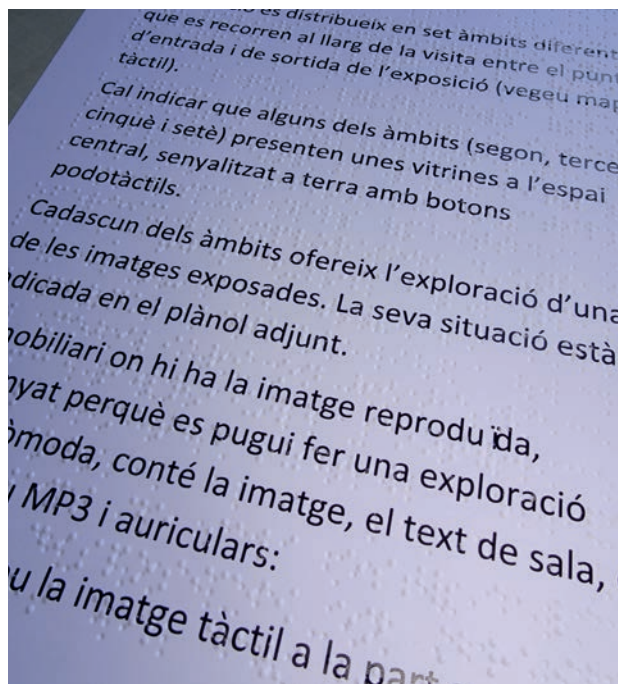


Figura 2 y 3. Folletos de información en diversos idiomas, mostrando combinación de tinta y braille. Museo del Diseño de Barcelona.



Este es un nuevo reto y una posibilidad de negocio para todos los empresarios, técnicos y personas involucradas en el entorno, realizar un: "Diseño para todos", es decir un "Diseño accesible".

1.3.. Medidas de la accesibilidad

Una de las nuevas medidas de la Arquitectura Accesible es "la silla de ruedas", de dimensiones 1,20 m de largo x 0,70 m de ancho como máximo, al ser una medida estandarizable, que permite no tener necesidad de crear diseños con soluciones "especiales o residuales"; y por tanto "la accesibilidad se incluye desapercibida", con un coste económico bajo o nulo, al estar incorporada en el diseño de los espacios, elementos, productos, servicios,... etc; de nuestro entorno, así como al introducir los diferentes sentidos en la accesibilidad con: los colores, las texturas, los olores, los sonidos... y el sentido común!

1.4. Accesibilidad en el Turismo de Patrimonio Cultural y Natural

Se incorporará la accesibilidad respetando el patrimonio, pero incluyéndola si es necesario con el apoyo de ayudas técnicas y/o nuevas tecnologías accesibles, sin tener necesidad "de tocar" el patrimonio, para así poder todos los visitantes utilizar sus espacios, recorridos, elementos, productos y servicios, obteniendo también la información y la señalización de forma cómoda y segura.

2.- Aplicación de la accesibilidad:

Introducir la accesibilidad en un edificio, entorno o diseño, especialmente en patrimonio no consiste en aplicar un conjunto de medidas correctoras a una propuesta elaborada, retocándola o modificándola puntualmente; si no que se incorpora la accesibilidad como una nueva variable de partida que influirá desde un buen principio en la gesta-

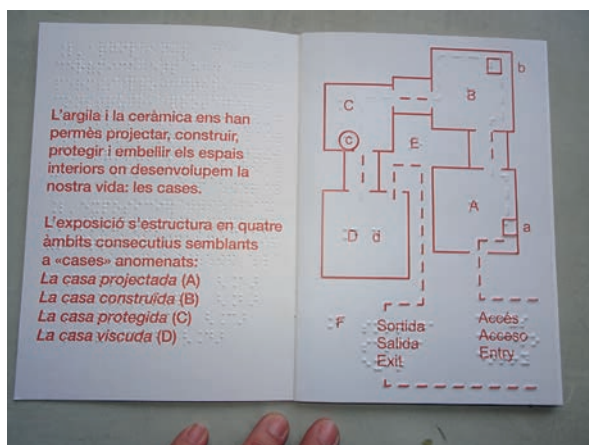


Figura 4. Plano táctil del recorrido de una exposición.

ción de la solución final, aceptando la diversidad de sus usuarios finales como personas en plenitud de sus capacidades, o personas que temporal o permanentemente tienen discapacidades motóricas, cognitivas o sensoriales, o como las personas de movilidad/comunicación reducida con dificultades para desplazarse, como usuarios de bastones, personas con limitaciones en la visión y/o en la audición, en el habla, en su orientación y en la comprensión de mensajes, etc.

Afortunadamente, no hay prácticamente incompatibilidades entre las necesidades de unos y otros; de manera que el "diseño para todos", es cada vez más una realidad que la sociedad solicita.

Los requerimientos de las diferentes medidas de la accesibilidad vienen en función: del uso del edificio, las dimensiones del establecimiento, las características del espacio analizado, o bien del producto o servicio estudiado; según las medidas de su superficie, su capacidad o su diseño, y de si la edificación forma parte del patrimonio histórico – artístico, etc.

3.- Accesibilidad en edificios de uso público, de titularidad pública y/o privada.

Existen dos tipos básicos de establecimientos: Los abiertos al público en general como los culturales, deportivos, comerciales, administrativos, etc.; y los específicos para un determinado colectivo como los sanitarios y asistenciales, residenciales, docentes, religiosos, etc.

En todos ellos tendremos presente la mejora de la accesibilidad y la supresión de las barreras arquitectónicas y en la comunicación existentes, pero siempre según las posibilidades de utilización del edificio o local, entorno, medio de transporte y sistema de información o comunicación analizado, según las condiciones de sus usuarios, del uso que se haga de ellos en cada momento, de las preexistencias constructivas, etc; tanto si actuamos en obra nueva, en un cambio de uso, en reforma o rehabilitación, en ampliación de un local, en el diseño de productos o servicios, en la elaboración de documentos y publicaciones, o en el patrimonio arquitectónico o natural.

Contemplar la accesibilidad de una piscina para todos los colectivos, garantiza la práctica de la natación... especialmente para las personas con discapacidades motrices, al ser un deporte altamente beneficioso para su rehabilitación y mantenimiento físico; pero también en unas oficinas de la Administración se ha de pensar en una accesibilidad total no limitada a las áreas de uso público,

pensando también con trabajadores con discapacidades; y en cambio, en edificios con valores histórico - artísticos o similares, se tendrá que respetar este patrimonio, y quizás existirán espacios no accesibles o con un nivel solo practicable o utilizable en su accesibilidad, o se aplicarán medidas de fomento de ayudas técnicas para resolver la accesibilidad como complemento o “ajustes razonables” a la arquitectura. Así mismo, también se tendrá en cuenta la accesibilidad en los planes de evacuación y seguridad de los edificios,... en los medios de transporte de uso público, en las publicaciones, audiovisuales, documentación, marketing... etc.

En referencia a los edificios para un usuario final conocido con necesidades específicas, hay que tener especial atención en el diseño de todos y cada uno de sus elementos. Los detalles son fundamentales: no es lo mismo un servicio higiénico abierto al público con una utilización intermitente, que el baño de una residencia geriátrica donde hace falta optimizar todos los elementos, pensando no tan solo en el usuario sino también en el cuidador, ni un aseo en un edificio de patrimonio con unas dimensiones reducidas pero suficientes para al menos ser utilizable también por PMR (Personas de Movilidad Reducida).

Se tienen que dominar continuamente los parámetros de la accesibilidad en todos los detalles del proyecto, porque por solo 2 cm continuamente personas que se desplazan en silla de ruedas no pueden franquear la puerta, no pueden pasar por debajo de una mesa, no pueden llegar a un enchufe, o no pueden utilizar una rampa debido a su fuerte pendiente; o personas ciegas y/o sordas o con discapacidades cognitivas, no pueden ser más autónomas, al no disponer continuamente de información y/o señalización auditiva y visual en todos los espacios, recorridos, elementos, productos o servicios... que



Figura 5. Panel de información, con los recorridos del Museo, señalizando los accesibles, por ejemplo en un edificio de patrimonio.

utilicen, teniendo siempre presente que estas actuaciones facilitarán al resto de usuarios aún más su información y su deambulación, con mayor confort y seguridad.

“La accesibilidad es una mejora de la calidad integrada en el proyecto”; por ello, siempre comento que: “la mejor accesibilidad es la que no se ve, pero que está al alcance de todos”.

Es decir, el diseño accesible ha de estar normalizado, y solamente se aplicarán soluciones específicas como último recurso para suprimir las barreras arquitectónicas, cognitivas o en la comunicación en edificios existentes o de patrimonio; al no poder conseguir soluciones de uso habitual para todos.

4.- Conclusiones:

Conseguir la máxima accesibilidad y suprimir las barreras arquitectónicas y en la comunicación existentes, y especialmente en el Turismo de Patrimonio Cultural y Natural; se convierte en una necesidad para el colectivo de personas con discapacidades temporales o permanentes, y en aquellas de movilidad/comunicación reducida, para poder utilizarlo lo más autónomamente posible, y además redundante en un beneficio para todos sus visitantes, al ser lo accesible mucho más cómodo y seguro.

Estadísticamente las personas con movilidad/comunicación reducida (PMR), temporal o permanente, somos ya un 30% de la población en países desarrollados, y según las previsiones de la Organización Mundial de la Salud-O.M.S., en el año 2.050 se calcula un porcentaje de personas mayores de 60 años en un 35%, siendo al menos un 10% de esta población considerada envejecida, y España será el país más viejo del mundo!!.

Sin lugar a dudas, ha llegado el momento de modificar la estructura urbanística, edificatoria y del transporte y de los sistemas de información y comunicación en nuestras ciudades y pueblos, potenciando las medidas de accesibilidad que faciliten la información y orientación y en la comunicación a todos los colectivos, y suprimiendo las barreras arquitectónicas existentes; contribuyendo con ello a que todas las personas disfruten de un confort y una calidad de los productos o servicios ofrecidos, y facilitando el desplazamiento y la integración de las personas con discapacidades, al conseguir una mejora de sus propias cualidades y posibilidades, evitando el aislamiento y la marginación a que se ven sometidos todavía hoy en día.

Las dificultades más habituales con que nos encontramos las personas con grandes limitaciones cada día en nuestra movilidad/comunicación, para



poder realizar una actividad son: las dificultades especialmente usuarios de silla de ruedas, para maniobrar y desplazarse tanto en línea recta como para traspasar una puerta, para realizar transferencias, etc.; las dificultades para salvar desniveles superando escaleras con escalones no señalizados y... sin pasamanos, la falta de aparatos elevadores practicables incluso para usuarios de una silla de ruedas, y potenciando la construcción de rampas con suaves pendientes; las dificultades de control al necesitar mantener el equilibrio con la ayuda de barras de sujeción y apoyo al realizar las diferentes transferencias, la falta de pavimentos duros y antideslizantes, y facilitar la manipulación de interruptores, manubrios, grifos, etc.; y las dificultades de alcance manual, visual y auditivo, para alcanzar objetos en planos horizontales o verticales, detectar y evitar obstáculos o agujeros, determinar direcciones, o comunicarse con el entorno mediante las nuevas tecnologías y aplicaciones móviles.

Si todo ello, lo solucionamos en el planeamiento urbanístico, en la construcción de viviendas, edifi-

cios y locales de uso público, en el patrimonio, en el transporte adaptado en todas sus versiones, y facilitamos los medios para comunicarse escrita y/o auditivamente, estaremos consiguiendo una sociedad apta para todos, con soluciones de diseño normalizado, que pasarán desapercibidas para la inmensa mayoría de los usuarios, pero que todos, cuando las necesitamos a lo largo de nuestra vida, las encontraremos con facilidad.

La resolución de esta temática pasa obligatoriamente por el cumplimiento de la normativa existente en accesibilidad, por campañas de sensibilización de forma continuada en los medios de comunicación de masas, y por la realización de cursos de formación en todas las escuelas de diseño y especialmente en cursos sobre patrimonio para que estudien la mejora del entorno urbano, la edificación y los sistemas de comunicación e información, incluyendo también los medios de transporte público,... para que cada vez sea más fácil para todos disfrutar del Turismo de Patrimonio Cultural y Natural.

El rol de la accesibilidad para los destinos turísticos inteligentes

Tatiana Alemán Selva

Resumen

El concepto de destino turístico inteligente, conocido como DTI, es relativamente reciente, pero ha despertado interés por el aspecto innovador que supone para el sector turístico. Un DTI debe reunir características tecnológicas, de sostenibilidad y también de accesibilidad, como indica la norma técnica desarrollada en España. El presente artículo explica la estrategia que debe seguir un destino turístico para incorporar la accesibilidad y conseguir ser inteligente, así como la forma de medir y evaluar los resultados de las acciones llevadas a cabo.

Palabras clave

Turismo accesible, tecnología, sostenibilidad.

Abstract

The concept of smart destination is quite recent, but it has awoken interest for its innovative proposal for the tourist sector. A smart city should collect different features from technology, sustainability and also accessibility, as the Spanish standard proposes. This article explains the strategy that a destination should follow in order to implement accessibility and become smart, as the way to measure and assess the results of the accomplished actions.

Keywords

Accessible tourism, technology, sustainability.

1. El concepto de DTI

El concepto de destino turístico inteligente (DTI) es un término que tiene poco tiempo, pero que aspira a ser un puntal estratégico para marcar las diferencias en un sector tan competitivo como el turismo. Además, supone una oportunidad para que las ciudades o espacios que aspiren a esta calificación puedan crear lugares donde tecnología, personas y entornos sumen y mantengan un equilibrio.

El sentido de la palabra "inteligente" en los DTIs viene del inglés "smart". Se hablaba de "smart cities" como esa suma de tecnología, sostenibilidad y eficiencia, que tenía a las personas en un segundo plano, hasta que la norma **UNE 178501:2016 Sistema de gestión de los destinos turísticos inteligentes**, promovida por la Secretaría de Estado de Turismo a través de SEGITTUR, incluye la

accesibilidad como uno de los ejes fundamentales para los destinos turísticos que quieran acreditarse como tales.

Hasta la fecha, la normativa sobre accesibilidad ha sido abundante y, técnicamente, de buena calidad tanto a escala nacional, como autonómica y municipal. Sin embargo, la profusión normativa choca con la inaplicación real de la misma. A pesar de que el RDL 1/2013, de derechos de las personas con discapacidad, establece el 4 de diciembre de 2017 como el plazo máximo legal para que los entornos sean accesibles, es evidente que no se cumplirá esta meta, puesto que no se han acometido las inmensas inversiones que supone adaptar no solo la nueva construcción (que debería desde el inicio cumplirla), sino la existente.

Por lo tanto, la creación de la norma española UNE 178501:2016 puede ser el revulsivo para que la accesibilidad se vea como una oportunidad de negocio y favorezca el cumplimiento normativo que debería existir ya para que muchas personas pudieran ejercer derechos básicos. El concepto de la norma es global y abarca todas las cuestiones que implica la gestión de la accesibilidad. No obstante, hay que tomar en consideración una serie de aspectos previos.

Para PREDIF, el concepto de DTI tiene todo el sentido con la inclusión de la accesibilidad como eje. Un destino turístico no puede ignorar las necesidades de las personas que son sus clientes y las tecnologías son la herramienta que puede facilitar una experiencia satisfactoria. ¿De qué modo? Con sistemas que permitan planificar, improvisar o hacer frente a situaciones inesperadas de forma más sencilla. El concepto de accesibilidad debe tener una doble visión. Por una parte, la accesibilidad del propio DTI, con soluciones para personas con diferentes necesidades físicas, visuales, auditivas y cognitivas. Por otro, los desarrollos tecnológicos deben ser accesibles, sencillos y usables para todos.

2. La estrategia para crear un DTI

El primer aspecto implica que el DTI debe crear una estrategia global. Esa estrategia implica unos objetivos, unas acciones presupuestadas, un calendario de ejecución y un sistema de evaluación y gestión continua. El segundo implica que los sistemas tecnológicos solo tendrán sentido cuando benefi-



cian a las personas. La proliferación de apps es inútil cuando no se utilizan o no sirven para el fin previsto.

La norma UNE 178501:2016 para DTIs profundiza, sobre todo, en el primer aspecto antes citado y especifica cuestiones relevantes, como la implicación de las administraciones públicas mediante un compromiso y con la dotación de recursos adecuados. Además, explica los pasos a dar para consolidar ese eje de accesibilidad: el diagnóstico de la situación de accesibilidad, la planificación y alcance de acciones en el sentido antes señalado, la formación de las personas, la promoción de la oferta y la evaluación. Sin duda, este último punto es básico, ya que incorpora la accesibilidad dentro del sistema global de gestión y mejora continua. El mantenimiento y las acciones de mejora son básicos para consolidar ese plan ejecutado. De nada sirve hacer actuaciones importantes, si luego no hay unos recursos destinados a mantener la calidad de los resultados. Por el contrario, puede crear una mala imagen y una pérdida de reputación.

De forma complementaria, PREDIF propone una serie de acciones que refuerzan los planteamientos de la norma. El turismo accesible debe considerarse como un producto del que debe organizarse una estrategia y un plan de marketing, con el fin de conseguir unos objetivos determinados que favorezcan la creación de un destino para todas las personas, con beneficios para los usuarios, las empresas proveedoras y las administraciones públicas implicadas. El sentido de dotar de una estrategia se vincula necesariamente con que el turismo accesible implica que la accesibilidad existe en las infraestructuras, los servicios, los productos, la atención al cliente, las actividades y la información. Es decir, toda la experiencia del viaje es accesible, culminándose con éxito la denominada "cadena de la accesibilidad".

La estrategia que desde PREDIF recomendamos puede resumirse en el siguiente gráfico:



Este producto supone la implicación de una serie de agentes y la planificación de una serie de acciones que permitan fijar al destino como especializado o adecuado en turismo accesible.

En la actualidad, hay una serie de rasgos que caracterizan la oferta turística existente:

- La oferta de establecimientos absolutamente accesibles es muy escasa.
- La accesibilidad que se suele ofrecer es parcial.
- Existe una enorme falta de información y, cuando existe, no es fiable.
- La cadena de la accesibilidad falla en muchos destinos.
- Las instituciones públicas todavía no tienen en cuenta este sector.
- Los profesionales del sector del turismo carecen de formación adecuada y muestran un gran desconocimiento sobre las necesidades de las personas con discapacidad.
- La información que se ofrece está normalmente en formatos no accesibles.

En primer lugar, el proyecto de destino turístico accesible debe reunir a las administraciones públicas implicadas, las empresas del sector y al movimiento asociativo de las personas con discapacidad. De este modo, se pueden alcanzar acuerdos en torno a la mejor estrategia y las actuaciones necesarias. A partir de aquí, se redactará un plan integral de actuaciones, que parta del análisis de la situación del momento, con un presupuesto y un calendario de ejecución.

El segundo paso es el desarrollo de una oferta turística accesible. En este punto es cuando el destino tiene que analizar la cadena de la accesibilidad, citada anteriormente.

Según Daniel Marcos y Diego González, esta cadena de la accesibilidad se compone de los siguientes elementos:

Reserva:

- Internet: accesibilidad web.
- Agencia de viajes: espacio y formación del personal.

Transporte:

- Desplazamiento al punto de partida.
- Acceso a las terminales de transporte.
- Acceso al interior del medio de transporte.
- Salida del medio de transporte.
- Acceso al establecimiento turístico.

Destino:

- Interior del establecimiento turístico.

- Desplazamiento en el entorno físico del destino.
- Acceso a recursos turísticos (naturales, culturales...).
- Acceso a actividades de ocio (teatros, cines, tiendas...).

Regreso:

- Desplazamiento al punto de origen.
- Acceso a las terminales de transporte.
- Acceso al interior del medio de transporte.
- Salida del medio de transporte.
- Desplazamiento hasta el destino de origen.

A partir de este desglose, deberá realizarse un diagnóstico de accesibilidad de la oferta turística del destino, que implicará la elaboración de informes que propondrán las acciones correctivas para solventar las faltas de accesibilidad y cumplir con la normativa vigente. En paralelo, se diseñará un plan de gestión de la accesibilidad, que permitirá la mejora continua de este ámbito, en un modo similar a lo establecido en la norma UNE 178501:2016. Se fijarán protocolos y revisiones periódicas con el fin de eliminar problemas que surjan con el tiempo y realizar el mantenimiento necesario que permitan mantener los estándares de calidad al máximo nivel. Por último, se crearán servicios y actividades en las que también puedan participar personas con discapacidad.

En tercer lugar, se incidirá en la formación de los profesionales del sector turístico. La inversión en infraestructuras y gestión de la accesibilidad no será plenamente rentable si las personas que trabajan en los entornos no conocen cuestiones relacionadas con este ámbito. Por este motivo, es necesario que los profesionales conozcan las necesidades de adaptación de la oferta para el destino accesible, las pautas de atención a los clientes con discapacidad, la gestión continua de la accesibilidad y la organización de servicios y actividades adaptadas. La formación permitirá que el personal conozca el valor de las inversiones realizadas, las necesidades específicas del público y la importancia del mantenimiento para el éxito del destino. Debe tenerse en cuenta que las personas con discapacidad son clientes fieles a los destinos en los cuales se han visto satisfechas sus necesidades y expectativas, debido a la limitación de una oferta adecuada y completa para ellos.

Por último, en la era de la comunicación es fundamental divulgar las características de la oferta accesible del destino. En este sentido, además de los medios tradicionales (publicidad, medios de comunicación), tienen una gran importancia las redes sociales y la promoción en internet, así como la participación en eventos y congresos específicos y

sectoriales. Tan importante es dirigirse al público final como a los intermediarios del sector turístico que venderán el destino como producto accesible. Por eso, la publicación de guías de turismo accesible con información específica de la oferta se convierte también en una herramienta fundamental de promoción del destino.

El especialista alemán en turismo accesible Peter Neumann detalla que el desarrollo de un destino vacacional accesible es un proceso continuo que se tiene que llevar a cabo en tres fases:

Fase inicial:

- Concienciación entre los responsables turísticos y la oferta turística.
- Consideración de la accesibilidad e identificación de la necesidad de actuar.
- Elaboración de un concepto, con una definición de objetivos y un programa de acción.
- Desarrollo de soluciones definitivas y provisionales pragmáticas en la configuración de la oferta y la información.

Fase de desarrollo:

- Proceso estratégico con acciones interrelacionadas basadas en unos fundamentos.
- Ampliación de la accesibilidad de la oferta turística.
- Profesionalización de la oferta de servicios.
- Información segmentada y recepción como parte del marketing.
- Difusión a escala nacional en determinados segmentos de clientes.

Fase de diferenciación y consolidación:

- Mayor diferenciación de la oferta disponible.
- Mayor especialización frente a determinados grupos objetivo.
- Imagen reforzada y mayor difusión a escala nacional como destino accesible en todos los segmentos de clientes y de población.

3. La medición de resultados

Para medir los resultados de la aplicación de la accesibilidad dentro de la estrategia "smart" es necesaria la fijación de indicadores. En marzo de 2016, la Comisión Europea publicó el **Sistema Europeo de Indicadores del Turismo Sostenible** (European Tourism Indicators System, ETIS). ETIS es un sistema de indicadores apto para todos los destinos turísticos, que los anima a adoptar un planteamiento más inteligente de la planificación turística. A modo de resumen ETIS es:

- Una herramienta de apoyo para los destinos



que quieren adoptar un enfoque sostenible en su gestión.

- Un sistema de monitoreo, fácil de usar para recolectar datos e información detallada y permitir que los destinos midan su desempeño de un año a otro.
- Una herramienta de información (no un esquema de certificación), útil para los encargados de formular políticas para el sector turístico, las empresas turísticas y otras partes interesadas.

El ETIS se basa en 27 indicadores básicos y 40 indicadores opcionales, subdivididos en cuatro categorías:

1. Gestión del destino.
2. Impacto social y cultural.
3. Valor económico.
4. Impacto ambiental.

La viabilidad y practicidad del ETIS Toolkit y del sistema completo se probó a nivel de destino a través de dos fases piloto durante un período de 2 años. Más de 100 destinos en Europa implementaron y probaron ETIS y proporcionaron a la Comisión comentarios sobre su experiencia. La Comisión, con el apoyo de un grupo de expertos, analizó esta retroalimentación y revisó el sistema en 2015-2016. La actual edición de 2016 del ETIS Toolkit es el resultado de esta revisión. Proporciona a los destinos con un sistema probado y un conjunto de indicadores básicos más realista. La accesibilidad se contempla en el apartado de "impacto social y cultural".

Por último, conviene recordar que la accesibilidad tiene un enorme valor económico para un destino turístico: favorece la desestacionalización, permite captar un mercado actualmente en crecimiento al incluir las personas mayores y familias, favorece que el destino tenga una prescripción favorable por los turistas, que se verán más inclinados a repetir y recomendar y supone un aumento de la calidad global, puesto que la inclusión de medidas de accesibilidad son un derecho para muchos, pero una comodidad para todos.

En este sentido, PREDIF desarrolla numerosos proyectos con destinos turísticos que plantean la accesibilidad como eje en línea a lo propuesto por la norma de DTIs. Uno de los fundamentos de nuestra estrategia para promover este tipo de destinos se basa, precisamente, en la tecnología. Por este motivo, lanzamos con el apoyo de la Fundación Vodafone España la aplicación móvil Tur4all (www.tur4all.com) y estamos en un proceso de evolución de la misma que permita a los destinos obtener un diagnóstico

de su situación de accesibilidad a partir de unos criterios objetivos y conocer a través de la propia App la opinión de los visitantes sobre la oferta turística del destino.

De este modo, las tecnologías se ponen tanto al servicio de las personas como de los destinos y se convierten en instrumentos tanto de facilitación de derechos como de favorecimiento de negocio. Dar el poder a los ciudadanos promueve una mayor competitividad y una lucha por la calidad entre los oferentes de productos y servicios turísticos. Una estrategia "smart", por lo tanto, suma a las personas no solo porque son los protagonistas de la experiencia turística, sino porque actúan como dinamizadores de la economía del turismo.

En definitiva, el nuevo concepto de DTI fortalecerá la accesibilidad, porque la incorporará como un criterio que los destinos deben considerar para una mejor comercialización y, por ende, supondrá un beneficio global para todos los ciudadanos, porque permitirá la inclusión de aquellos que hasta ahora han visto más difícil ver materializado su derecho al ocio y al disfrute del tiempo libre.

Bibliografía

- Marcos, Daniel; González, Diego J. (2003): *Turismo accesible. Hacia un turismo para todos*. Madrid: CERMI. 112 p.
- Neumann, Peter; Reuber, Paul (Directores) (2004): *Ökonomische Impulse eines barrierefreien Tourismus für alle*. Segunda edición. [En línea]. Berlín: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie. 70 p.
- Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.
- Unión Europea 2017. El Sistema Europeo de Indicadores Turísticos Herramienta del ETIS para la gestión de destinos sostenibles. Más información acerca de los documentos sobre el ETIS en: http://ec.europa.eu/growth/sectors/tourism/offer/sustainable/indicators/index_en.htm

Página web de Destinos Turísticos Inteligentes: <http://www.destinosinteligentes.es/>

Plataforma TUR4all de Turismo Accesible: www.tur4all.com

Aplicación TUR4all de Turismo Accesible: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ilunion.tur4all&hl=es>

Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada. Caso práctico de implantación de criterios de accesibilidad en una Fiesta de Interés Turístico Internacional para el fomento del turismo religioso accesible.

Mariela Fernández-Bermejo
Antonio Tejada Cruz

Resumen

La Ciudad Accesible en su apuesta por el turismo espiritual para todas las personas o el llamado turismo religioso accesible, ha impulsado junto a la Real Federación de Hermandades y Cofradías de la Ciudad de Granada y el Ayuntamiento, una experiencia pionera en materia de accesibilidad universal aplicada a la Semana Santa. Fruto de esta apuesta inclusiva de innovación social en una Fiesta catalogada de Interés Turístico Internacional, surge la Guía de la Semana Santa Accesible. La publicación, organización y actividades programadas en las ediciones existentes, han sido un éxito de gran repercusión, no sólo para las personas con discapacidad, sino para otros grupos poblacionales que se benefician como personas mayores, familias usuarias de cochecitos de bebé, etc.

Palabras clave

Accesibilidad, discapacidad, Semana Santa, turismo espiritual, turismo religioso accesible.

Abstract

The Accessible City, in its commitment to spiritual tourism for all people or the so-called accessible religious tourism, has promoted, along with the Royal Federation of Brotherhoods of the City of Granada and the City Council, a pioneering experience in the field of universal accessibility applied to the celebrations of the Holy Week. As a result of this inclusive commitment to social innovation in a Festival declared as being of International Tourist Interest, the Guide to the Accessible Holy Week emerged. The publication, organization and activities programmed in the preceding editions have been a great success, not only for people with disabilities, but for other population groups that benefit as for example elderly people, families using baby strollers, etc.

Keywords

Accessibility, disability, Holy Week, spiritual tourism, accessible religious tourism.

1. Introducción.

La Semana Santa de Granada en 2009 fue declarada Fiesta de Interés Turístico Internacional por la Secretaría General de Turismo del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio del Gobierno de Es-

paña, por ser un acontecimiento festivo con manifestaciones de valores culturales y de gran arraigo de la tradición popular, con especial consideración a sus características etnológicas y con atractivo turístico (Europa Press, 2009). Es por ello que para esta celebración, no podía pasar desapercibida la accesibilidad universal y estar presente la diversidad humana.

Desde 2015, la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa de la Ciudad de Granada, La Ciudad Accesible y el ayuntamiento de la capital granadina, se pusieron a trabajar en una experiencia pionera en materia de accesibilidad universal en la Semana Santa –no sólo la granadina sino de cualquiera de las que se celebran en el resto de ciudades españolas-, aunque en el año 2011, La Ciudad Accesible ya comenzó a realizar algunas aportaciones de accesibilidad a la Semana Santa como fue el diseño de las tribunas ubicadas en la Carrera Oficial situada en Calle Ángel Ganivet, consideradas las primeras con estas características accesibles a nivel nacional en un evento de Semana Santa.

La elaboración de la Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada, que actualmente va por su tercera edición, fue una idea original e iniciativa promovida por La Ciudad Accesible dentro de su 'Estrategia Granada Accesible' junto al Ayuntamiento de Granada y la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa.

Estas Guías disponen de 34 fichas, una por cada procesión o Estación de Penitencia, donde se recomienda a las personas con movilidad reducida un punto del itinerario de la Estación de Penitencia donde ver la procesión de un modo cómodo, donde existe una deambulación practicable y con menos aglomeraciones de gente, etc. Además, se informa de la accesibilidad del templo, del horario que tiene, si dispone de espacios reservados para personas con discapacidad para la salida o entrada del paso, etc.

En cada una de las Guías, se recogen también las actividades programadas cada año en materia de accesibilidad universal y se presenta en las mismas a cofrades con discapacidad que participan de la vida de su hermandad y hacen regularmente Estación de Penitencia (Granada Cofrade, 2016).

El objetivo de estas Guías no ha sido sólo crear una oferta accesible únicamente para las personas con



discapacidad como meros espectadores, sino de poner en valor a los muchos cofrades que también tienen discapacidad y participan en igualdad en la Estación de Penitencia de sus respectivas hermandades.

2. Normas de referencia.

El ámbito normativo donde se recoge el derecho a la accesibilidad y al uso y disfrute de este tipo de actividades en igualdad de condiciones, es amplio. No obstante, conviene destacar las siguientes:

2.1. La Declaración Universal de los Derechos Humanos (Naciones Unidas, 1948).

Artículo 27.1: "Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten".

2.2. Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (Gobierno de España, 2008).

"Artículo 1. "Los Estados Partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a participar, en igualdad de condiciones con las demás, en la vida cultural y adoptarán todas las medidas pertinentes para asegurar que las personas con discapacidad:

c) Tengan acceso a lugares en donde se ofrezcan representaciones o servicios culturales.

2.3. La Constitución Española (Gobierno de España, 1978).

"Artículo 9.2.: Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas; remover los obstáculos que impidan o dificulten su plenitud y facilitar la participación de todos los ciudadanos en la vida política, económica, cultural y social".

2.4. Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social (Gobierno de España, 2013).

"Artículo 7. Derecho a la igualdad.

3. Las administraciones públicas protegerán de forma especialmente intensa los derechos de las personas con discapacidad en materia de igualdad entre mujeres y hombres, salud, empleo, protección social, educación, tutela judicial efectiva, mo-

vilidad, comunicación, información y acceso a la cultura, al deporte, al ocio así como de participación en los asuntos públicos, en los términos previstos en este Título y demás normativa que sea de aplicación".

2.5. Decreto 293/2009 de 7 de Julio, por el que se aprueba el reglamento que regula las normas para la accesibilidad en las infraestructuras, el urbanismo, la edificación y el transporte en Andalucía (Junta de Andalucía, 2009).

"Artículo 28: Instalaciones, construcciones y dotaciones para actividades temporales, ocasionales o extraordinarias.

1. Las instalaciones, construcciones y dotaciones que se implanten con carácter fijo, eventual o provisional en los espacios libres exteriores, en las vías públicas e infraestructuras, deberán reunir las mismas condiciones que las establecidas en este Reglamento para las de carácter permanente cuando se desarrollen en las mismas actividades temporales, ocasionales o extraordinarias, tales como:

f. Semana Santa u otros actos religiosos".

3. Metodología.

3.1. Cuestionario para la elaboración de la Guía.

Previo a la elaboración de la primera guía en 2015, se realizó un cuestionario para conocer la realidad en materia de accesibilidad universal y discapacidad de la Semana Santa de Granada a las 32 hermandades que forman parte de la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa de la Ciudad de Granada. Este cuestionario sirvió como base para la realización de la primera Guía y, consecuentemente, también para las siguientes, ya que se convirtió en un estado del arte y un documento estadístico pionero tanto a nivel cualitativo como cuantitativo por la información aportada.

En el mismo, se realizaron preguntas sobre la participación de las personas con discapacidad en la Semana Santa, la accesibilidad en el acceso a los templos o de los puntos más aconsejables de los recorridos para disfrutar sin incidencias de las procesiones. Esta información se encuentra disponible en las fichas de cada una de las Hermandades y Cofradías de Granada que aparecen en las Guías ya que cada año, se actualiza la información aportada.

3.2. Contenidos de las Guías.

3.2.1. Entrevistas personales.

Sumando las tres ediciones de la Guía, se han realizado en total 20 entrevistas en profundidad a Cofrades, Hermanos Mayores, Penitentes, Camareras, Costaleros, Diputadas de Tramo, a usuarios de los palcos de Carrera Oficial, asistentes con discapacidad a las visitas sensoriales y profesionales que participan en la Semana Santa. Todos ellos contaron sus testimonios sobre la accesibilidad en la Semana Grande de Granada y su participación en la misma.

3.2.2. Fichas de Hermandades y Cofradías.

En cada Guía se presenta una ficha personalizada con información de cada una de las Hermandades y Cofradías que realizan su Estación de Penitencia pasando por la Carrera Oficial.

Esta información fue facilitada por las propias Hermandades y Cofradías, por cofrades con y sin discapacidad y por operarios del Ayuntamiento de Granada. En cada una de estas fichas, se recomienda a personas con movilidad reducida un punto del itinerario de la Estación de Penitencia donde ver la procesión de un modo cómodo y practicable. Las imágenes que la ilustran se fueron recopilando de las páginas webs de la Real Federación, de las diferentes Hermandades y Cofradías, de imágenes propias de archivo, de imágenes facilitadas por los propios protagonistas y por fotógrafos colaboradores cuyo nombre aparecen citados en las mismas.

Los miembros de La Ciudad Accesible han estado durante estas tres ediciones de guardia '24 horas' durante toda la Semana Santa, atendiendo de manera personalizada consultas, quejas y dudas de

los ciudadanos granadinos y visitantes que puedan necesitar esta Guía o quieran disfrutar de la Semana Santa Accesible con autonomía, accesibilidad y en igualdad de condiciones.

En las tres ediciones ha habido doscientos ochenta atenciones telefónicas y dos decenas de incidencias con asistencia presencial.

3.2.4. Actividades programadas.

En cada una de las Guías, se incluye un apartado donde se detallan las actividades programadas para cada año, así como el horario, lugar de celebración y recursos accesibles para cada una de ellas.

Además de las actividades, se recogieron otras actuaciones e iniciativas en materia de accesibilidad que se llevaron a cabo durante la Semana Santa y que se detallan en el siguiente apartado.

4.Actividades.

La tres Guías de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada se han realizado en versión PDF accesible para la correcta navegación de personas con discapacidad visual. Además, como plus de accesibilidad para cualquier persona, los planos de lugares recomendados y las direcciones de los templos están hipervinculados a Google Maps para poder generar un itinerario válido y seguro.

Por tanto, son unas guías interactivas ya que se puede navegar dentro de las mismas y también en red, interactuando así con las propias páginas web de las diferentes hermandades, información de interés al respecto, etc.



Figura 1. Ejemplo de ficha. Año 2016./ La Ciudad Accesible.





Figura 2. Portada de la Guía. Año 2015./ La Ciudad Accesible.

4.1. Espacios reservados para las Estaciones de Penitencia.

La Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa, ha puesto todos los años a disposición de las personas con discapacidad espacios para que puedan presenciar las Estaciones de Penitencia en diferentes puntos del recorrido. Con el paso de los años y por esta iniciativa de la Guía y de la Semana Santa Accesible, las Hermandades, usuarios particulares, el Ayuntamiento de Granada, etc., han ido cediendo y habilitando un mayor número de espacios en los diferentes puntos de las procesiones –incluida Carrera Oficial-, así como en las salidas y recogidas de los pasos y en el Palco Oficial Municipal.

Estos espacios públicos cuentan con asistencia de Protección Civil para garantizar el uso correcto de estas zonas reservadas a personas con discapacidad y movilidad reducida, usuarias a su vez de silla de ruedas

4.2. Talleres multisensoriales

Se han realizado diversos talleres multisensoriales bajo el título 'Toca la Semana Santa' basados precisamente en experiencias táctiles y olfativas para personas ciegas y a través de audiodescripciones.

Desde 2016 se ampliaron estos talleres a personas con discapacidad intelectual a través de la adaptación de contenidos y en Lectura Fácil donde la accesibilidad cognitiva fue protagonista, y también a personas con discapacidad auditiva con Interpretación en Lengua de Signos Española (LSE) y Bucle Magnético.

4.3. Logotipo y cartel de la Semana Santa Accesible

Se han elaborado logotipos específicos personalizados de iconos penitentes con discapacidad y

el cartel de la Semana Santa Accesible de Granada para colocarlo en las vallas y que sirviera para delimitar las zonas reservadas a Personas con Movilidad Reducida (PMR). Además y como complemento, también aparecía el Símbolo Internacional de Accesibilidad (SIA).

4.4. Otras novedades.

La televisión municipal granadina TG7 emitió por primera vez en su historia una programación en Lengua de Signos Española (LSE). La emisión, que fue todo un hito en la ciudad de Granada en 2015, fue precisamente el programa resumen final de Semana Santa titulado 'Granada Cofrade' con una duración de 90 minutos.

Como novedades principales para la Guía del año 2017, a petición de los propios usuarios sobre todo los llegados de fuera de la ciudad y con poca tradición de vivencias en la Semana Santa de Granada, se incluyeron el número de pasos que procesionan en cada una de las fichas elaboradas. Una característica importante de esta Guía es la participación con el ciudadano para satisfacer sus deseos y necesidades.

Por otro lado, se ha logrado incorporar en el Programa Oficial que elabora la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa de la Ciudad de Granada, los logos diseñados por La Ciudad Accesible en exclusiva para la Semana Santa Accesible de Granada, para indicar de manera normalizada e inclusiva, qué pasos y cortejos son accesibles para disfrutar de los mismos, informando del grado de accesibilidad al templo, sede canónica de la misma.

5. Resultados.

5.1. Datos y conclusiones de la Guía.

Esta Guía, pionera e innovadora a nivel internacional en este tipo de eventos y manifestaciones públicas y religiosas, es de difusión gratuita y está diseñada en formato digital. De esta manera, el documento final es un PDF accesible para garantizar que las personas ciegas también tengan acceso a la información de la Guía. Sin duda, es todo un éxito desde el principio y ha tenido una gran repercusión mediática a nivel nacional e internacional, ya que se han hecho eco de la misma diferentes publicaciones a nivel europeo, destacando la gran notoriedad generada en el Vaticano e Italia, TVE, medios de comunicación locales, autonómicos y nacionales, así como también otras ciudades, hermandades y cofradías, asociaciones de personas con discapacidad, etc. Además, la Guía granadina ha servido de modelo y ejemplo de buenas prácticas para otras ciudades como Cartagena, Lorca, Málaga, Sevilla o Elche.



Figura 3. Carteles de reservado a PMR en las vallas habilitadas y cartel oficial de la Guía de la Semana Santa Accesible 2017./ La Ciudad Accesible.

La primera edición superó las 5.000 descargas. En la segunda se dio un salto cualitativo y cuantitativo en el diseño inclusivo de la oferta, superando las 6.100 descargas. En la última edición de 2017, se amplió nuevamente la oferta y tuvo sólo en una semana un total de 2.423 descargas directas, estimando que más 1.500 personas se beneficiaron de forma directa de la misma y las actividades que se ofrecían.

4.2. Asistencia a los talleres multisensoriales.

Los talleres multisensoriales bajo el título 'Toca y siente la Semana Santa', han sido las actividades que más público han congregado y mayor repercusión y notoriedad han generado por la novedad de la oferta cultural.

Cada año se han ido aumentando los talleres con respecto a los anteriores. En 2015 fueron cerca de 40 personas con discapacidad las que se dieron cita en los dos talleres que se organizaron para personas con discapacidad visual, mientras que en 2016 participaron más de cien personas con diferentes tipos de discapacidad (Ideal, 2016). En 2017, fueron 80 personas con discapacidad intelectual, trastorno cognitivo, visual y auditiva, las que se beneficiaron.

4.3. Espacios habilitados y reservados.

La dotación de estos espacios ha posibilitado el uso y disfrute de la Semana Santa a cientos de personas durante estos últimos años desde que están habilitados. En 2015 fueron más de 180 personas. En la segunda edición, en total fueron seis las diferentes tipologías de reservados que atendía necesidades especiales de distintos tipos de personas

con discapacidad, que favorecieron la cultura inclusiva y el turismo religioso accesible a más de 200 personas de manera directa durante los siete días que dura la Semana Santa.

En 2017, en los espacios reservados de la Carrera Oficial se colgó el cartel de 'completo' disfrutando de los mismos cada día más de treinta personas entre usuarios de sillas de ruedas y acompañantes. Lo mismo sucedió con los otros espacios reservados en otras zonas del recorrido que posibilitaron su uso a más de un centenar de personas, entre ellas numerosas personas mayores de la tercera y cuarta edad.

4.4. Premios y reconocimientos.

La repercusión que ha generado la elaboración de esta Guía y las actividades que se han llevado a cabo, han desembocado en dos galardones. El primero en el año 2015, donde la Fraternidad Cristiana de Personas con Discapacidad hizo entrega del 'XXIV Premio Provincial a la Integración de personas enfermas y discapacitadas de Granada, FRATER 2015' a la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa de la Ciudad de Granada por la elaboración de esta guía pionera junto al Ayuntamiento de Granada y La Ciudad Accesible.

En el año 2017, se otorgó el IV Premio 'Virgen de la Salud' a Antonio Tejada y La Ciudad Accesible "por su innovación en la celebración de la Semana Santa creando la primera Guía de la Semana Santa Accesible que tiene en cuenta a todas las personas, sirviendo a su vez como buena práctica e inspiración a numerosas ciudades cofrades" y por contribuir al desarrollo del turismo religioso accesible y espiritual.



4.5. Cuestionario realizado a las Hermandades.

En cuanto al cuestionario que se realizó en el año 2015 a las 32 Hermandades que forman parte de la Real Federación de Hermandades y Cofradías de Semana Santa de la Ciudad de Granada, se obtuvieron los siguientes resultados que son de gran interés para entender el potencial del turismo espiritual y la participación de las personas con discapacidad en este tipo de manifestaciones:

- Un 43,75% de las Hermandades y Cofradías tienen hermanos con discapacidad, un 3,13% no saben o no contestan y un 53,13% indican no contar con personas con discapacidad en sus filas.
- De los que cuentan con personas con discapacidad entre sus hermanos, declaran que un 40,63% realizan su Estación de Penitencia al igual que el resto, un 56,25% no la realizan pero sí forman parte activa de su Hermandad o Cofradía.
- En cuanto a la accesibilidad de sus templos, un 59,38% indican que son accesibles a personas con movilidad reducida, un 37,5% responden que sus templos no son accesibles y un 3,13% no saben o no contestan.
- Destaca que un 46,88% de las Hermandades y Cofradías cuentan con mecanismos para que las personas con movilidad reducida puedan acceder a sus templos, un 50% indica no contar con ningún mecanismo específico de accesibilidad.
- Por último, se preguntó a las Hermandades y Cofradías si cuentan con zonas o espacios habilitados para que personas con movilidad reducida puedan ver su procesión. Un 31,25% sí cuentan con un espacio destinado a tal fin, un 65,63% no dispone de esta reserva:

Bibliografía.

- Europa Press (2009): La Semana Santa de Granada declarada de Interés Turístico Internacional: <http://www.europapress.es/nacional/noticia-semana-santa-granada-declarada-fiesta-interes-turistico-internacional-20091015162404.html>. Consultado: 21/11/2017.
- Gobierno de España (1978): Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, Nº. 311, 29313-29424.
- Gobierno de España (2008): Instrumento de Ratificación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, hecho en Nueva York el 13 de diciembre de 2006. Boletín Oficial del Estado, 21 de abril de 2008, Nº. 96, 20648-20659.
- Gobierno de España (2013): Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. Boletín Oficial del Estado, 3 de diciembre de 2013, Nº. 289, 95635-95673.
- Granada Cofrade (2016): La Semana Santa de Granada, accesible a todos: <http://granadacofrade.zree.es/2016/03/la-semana-santa-de-granada-accesible-a-todos/>. Consultado: 21/11/2017.
- Junta de Andalucía (2009): Decreto 293/2009, de 7 de julio, por el que se aprueba el reglamento que regula las normas para la accesibilidad en las infraestructuras, el urbanismo, la edificación y el transporte en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 21 de julio de 2009, Nº. 140, 114-157.
- La Ciudad Accesible (2015): Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada 2016. Accesibilizando Granada, Vol. Nº 2, La Ciudad Accesible, Granada.
- La Ciudad Accesible (2016): Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada 2016. Accesibilizando Granada, Vol. Nº 3, La Ciudad Accesible, Granada.
- La Ciudad Accesible (2017): Guía de la Semana Santa Accesible de la Ciudad de Granada 2017. Accesibilizando Granada, Vol. Nº 4, La Ciudad Accesible, Granada.
- Naciones Unidas (1948): La Declaración Universal de los Derechos Humanos: <http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>. Consultado: 21/11/2017.

Accesibilidad en el patrimonio religioso y el espacio público del Centro Histórico de la ciudad de Puebla México

Christian Enrique De La Torre Sánchez
Adriana Hernández Sánchez

Resumen:

En México, hay pocos ejemplos exitosos de mejoramiento de condiciones de accesibilidad en centros históricos. No se ha conceptualizado la relación que hay entre las actividades cotidianas, el reconocimiento de la diversidad humana y la conservación del patrimonio. Tampoco se entiende que la accesibilidad es un derecho humano, encima de la estética y la priorización del monumento, ya que hay edificios antiguos que conservan sus usos originales y de afluencia diaria como los templos católicos. En Puebla, hay la experiencia de un proyecto participativo e incluyente de accesibilidad para cinco templos históricos, donde se colocaron rampas metálicas y se intervinieron atrios y accesos. El beneficio es para todos, no solo para las personas con movilidad reducida.

Palabras clave

Accesibilidad, centros históricos, involucramiento, templos, patrimonio.

Abstract

In Mexico, there are few successful examples of improved accessibility conditions in historical centers. The relationship between daily activities, the recognition of human diversity and the conservation of built heritage has not been conceptualized. Accessibility is not recognized as a human right with priority over building aesthetic and the concept of monument. There are old buildings with original uses and daily affluence as catholic churches. In Puebla, we have the experience of an accessibility project for five historic temples, metal ramps were placed, atriums and access were improved. The benefits are for everyone, not only for people with disabilities.

Keywords

Accessibility, historical centers, involvement, temples, heritage.

1. Antecedentes

En México, los centros históricos son delimitaciones territoriales protegidas por decretos presidenciales. Son sitios donde permanecen los usos administrativos, económicos y religiosos que tienen su origen en los asentamientos novohispanos, además de albergar los usos culturales y turísticos promovidos desde el siglo veinte. La población ha disminuido y existen fuertes contra-

dicciones sociales. La marginación y la exclusión requieren atenderse para mejorar las condiciones de la población y no solo priorizar el carácter patrimonial de los inmuebles.

Se trata de considerar a los centros históricos como sitios inclusivos y seguros para todos, accesibles en su entorno, que contribuyan a la supresión de barreras actitudinales y normativas que padecen las personas con discapacidad y contribuir al reconocimiento de la diversidad humana.

El proyecto de la primera ruta turística accesible en el Centro Histórico de la ciudad de Puebla tiene como objetivo desarrollar una estrategia de accesibilidad en los principales templos a través del involucramiento ciudadano, en un marco de reconocimiento de la diversidad, y determinando los usos que se practican.

Es una iniciativa conjunta entre la Dirección de Turismo Municipal de Puebla y el Gobierno Metropolitano de Santiago de Chile, en el marco de un proyecto binacional de cooperación y que tiene puntos de coincidencia con una tesis de posgrado titulada "Arquitectura con valor patrimonial para todos. Caso Catedral Basílica de la ciudad de Puebla" (De La Torre, 2015) y el trabajo que desde el año 2012 realiza el grupo Re Genera Espacio (RGE) en proyectos de accesibilidad para espacios públicos en barrios antiguos de la ciudad de Puebla, con resultados como la rehabilitación del parque del barrio de Santa Anita, donde los vecinos externaron que una de sus preocupaciones principales era las condiciones físicas para acceder al espacio.

2. Metodología de trabajo

La inclusión del grupo RGE en el proyecto tuvo un doble propósito. Primero, proceder como dinamizadores sociales y, segundo, en el diseño de los elementos de accesibilidad, considerando la integración de rampas y otros elementos complementarios en cinco templos católicos del primer cuadro del Centro Histórico de la ciudad de Puebla, que son Basílica Catedral, Santo Domingo, La Soledad, San Juan de Letrán y Santa Mónica.

El trabajo requirió de una metodología apropiada para obtener datos del objeto de estudio, basándose en la tesis de posgrado citada previamente (De La Torre, 2015), priorizando la recopilación y análisis de la siguiente información:



- Reglamentos y recomendaciones a nivel internacional, nacional, estatal y municipal.
- Bibliografía especializada en temas de accesibilidad, gestión del patrimonio, urbanismo, conservación del patrimonio cultural y discapacidad.
- Consulta de mapas y planos antiguos de la ciudad de Puebla, de los siglos XVII al XX, y de sus templos.
- Actualización de planos arquitectónicos.
- Generación de estadísticas y gráficas de usos y circulaciones peatonales a partir de muestreos realizados en el sitio.
- Generación de información cartográfica referente a los elementos urbanos colindantes.
- Consulta de redes internacionales de información en temas de accesibilidad y patrimonio.
- Levantamientos urbanos: identificación y localización de mobiliario urbano, identificación de circulaciones vehiculares y peatonales, ubicación de equipamientos y estacionamientos, ubicación de intervenciones asociadas a la movilidad y accesibilidad (huellas táctiles y señalética en sistema Braille). También la caracterización de sendas, nodos e hitos.
- Levantamientos arquitectónicos: revisión de planos, identificación de accesos y circulaciones, identificación de materiales en pisos, identificación de bienes muebles y esquemas de funcionamiento.
- Muestreos: cantidad de personas que acceden al inmueble en diversos días y horas, clasificando por edades y actividades realizadas, ya sean religiosas, culturales o turísticas.
- Recorridos por los espacios interiores y exteriores de los templos, acompañados de organizaciones de personas con discapacidad.
- Entrevistas y reuniones con los responsables de la custodia de los inmuebles religiosos.
- Capacitación por parte del Sistema Estatal para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF), de la asociación civil Inclusión en Acción y del Consejo Ciudadano de Grupos Vulnerables.

Las etapas de análisis, diagnóstico y estrategia se realizaron a nivel histórico, urbano, arquitectónico y de clasificación de los usos religioso, cultural y turístico de los templos.

3. Características de intervención en cada templo

Cada uno de templos presentaba diversas problemáticas y esto se debía principalmente a condiciones espaciales como la ubicación, las dimensiones del atrio, la frecuencia de uso, el área de vestíbulo, los desniveles propios o la topografía del lugar, los abatimientos de puertas, el material ex-

istente en pavimentos (internos y externos) y los usos diarios de los espacios.

3.1. Basílica Catedral

En el caso de la Basílica Catedral, la estrategia comenzó determinando el acceso exterior que requería una rampa para comunicar el atrio con el zócalo, que es la plaza principal de la ciudad. El análisis estadístico validó la creencia generalizada de que la entrada más usada es la esquina de la avenida 16 de septiembre y la calle peatonal 3 Oriente. (Ver imagen 1)



Figura 1. Rampa exterior de Catedral de Puebla. (Fotografía: Adriana Hernández)

Como parte de la intervención, se realizó un rejunteo en tres hileras de lajas del atrio para indicar el camino a otra rampa que conecta al interior del templo, en el acceso lateral cercano a la torre norte, creando un recorrido inducido perceptible con el bastón, que amortigua la vibración de la silla de ruedas y permite un contraste identificable, entre el color gris de la cantera del piso y el blanco de la cal, que auxilia a los débiles visuales.

En la rampa que comunica al interior, el custodio no autorizó la colocación del barandal debido a que lo consideraba un elemento que alteraría la historicidad de la fachada. Ante esta situación, después de varios intentos por convencerlo, fue necesario ampliar la longitud de la rampa para contar con una pendiente del seis por ciento, que ha permitido la circulación de sillas de ruedas con un menor esfuerzo. (Ver imagen 2)

Todo el proceso contó con el seguimiento del Padre Rector, desde el análisis y diagnóstico hasta la autorización de los diseños de los elementos y la supervisión de obra. El sacerdote ha externado su



Figura 2: Rampa de acceso al interior de la Catedral de Puebla. (Fotografía: Adriana Hernández)

preocupación por valorizar a la Catedral como un recinto religioso de culto vivo y no solo como un atractivo turístico.

3.2. Santo Domingo

El problema principal en el templo de Santo Domingo consistió en evitar los considerables desniveles en el atrio a través de la construcción de una rampa permanente que se integrara a este gran espacio abierto, ya que había una escalinata y una rampa con una pendiente muy pronunciada para el desplazamiento con silla de ruedas.

La nueva rampa del atrio fue construida con concreto armado, considerando un cálculo estructural para el armado de las varillas y el vaciado del hormigón que pueda soportar el tránsito masivo de personas.

El planteamiento para el acceso al interior se definió con los frailes dominicos custodios del templo. Se analizaron varias posibilidades considerando los usos y afluencias. Al decidir colocar la rampa metálica en la entrada principal, las preocupaciones eran no colocar un elemento que fuese invasivo a nivel espacial y visual, además de que la rampa interior fuera móvil y así retirarla en temporadas específicas como Semana Santa y Navidad.

Para la Capilla del Rosario, uno de los monumentos más visitados de la ciudad, se desarrollaron dos prototipos de rampas de madera para salvar un desnivel menor a seis centímetros y tomando en cuenta principalmente dos condiciones. Primero, el tipo de material que se debía utilizar como elemento de amortiguamiento en la parte inferior de la rampa para no dañar el antiguo y delgado piso de mármol de la entrada; además, seleccionar el tipo de madera que garantizará la estabilidad estructural ante la multitudinaria visita de turistas

que sucede todos los días. Aunque la rampa actual cumple con estas condiciones, es recomendable proponer un nuevo diseño con mejores materiales y estabilidad estructural.

3.3. Santa Mónica

En Santa Mónica, donde se encuentra la imagen más venerada de Puebla, la del “Señor de las Maravillas”, se presentaron los mayores problemas a nivel espacial. El templo no cuenta con atrio y el acceso al interior es directo desde la calle peatonal. El tránsito constante de feligreses, la presencia de comerciantes ambulantes en la calle y de personas que piden limosna afuera de los accesos dificultan la accesibilidad. Las monjas agustinas recoletas, custodias del templo, desde el principio del proyecto manifestaron su preocupación por la falta de regulación del uso del espacio público por parte de los vendedores.

Otra condicionante fue la estrechez del templo, menor a seis metros, lo que requirió el convencimiento de las monjas para quitar algunas hileras de bancas y así no reducir la longitud de la rampa.

Al Señor de las Maravillas acuden a rezar y solicitarle auxilio personas con diversas enfermedades, que están en tratamiento médico o recuperándose de algún accidente. La colocación de la rampa ha permitido que diariamente acudan más personas con sillas de ruedas y que incluso regresen quienes habían dejado de ir por varios años. (Ver imagen 3)



Figura 3: Rampa al interior del templo de Santa Mónica. (Fotografía: Adriana Hernández)

3.4. El Hospitalito

En el templo de San Juan de Letrán, más conocido como El Hospitalito, hay un pequeño atrio sin barda



perimetral que funciona como una ampliación de la banqueta. Tiene un portón de madera inmóvil sin fijación al piso y que está recargado en la pared, derivado del abandono del templo por varios años y que por el momento es imposible de restaurar debido a la falta de recursos económicos. Por lo anterior, se requirió que la rampa metálica interior se pudiera desplazar fácilmente sin golpear al portón.

Al igual que con los custodios de otros templos, el sacerdote planteó sus opiniones y recomendaciones sobre el diseño de la rampa. Se le presentaron varias propuestas hasta contar con su aprobación para la definitiva. Aún así, ya colocada la rampa y después de una charla que tuvo con un vecino especialista en conservación del patrimonio, de nuevo mostró su inconformidad alegando que era un elemento que alteraba la estética del edificio.

Con el paso del tiempo, tanto el sacerdote como el conservacionista han moderado su actitud tomando en cuenta la mayor asistencia de feligreses que poco a poco regresan a misa o por los turistas que ahora pueden entrar a conocer uno de los edificios más antiguos de la ciudad. (Ver imagen 4)

3.5. La Soledad

De todos los proyectos, el de La Soledad fue el que requirió la mayor labor de comunicación y convencimiento con los custodios del templo, ya que el sacerdote externaba su preocupación porque una rampa sería un obstáculo en determinadas fechas y festividades, que se trataba de "algo que iba a estorbar en las concentraciones masivas" o que no tenía sentido la longitud del elemento, ya que "las personas con silla de ruedas pueden entrar en cualquier rampa por pequeña que sea". Incluso propuso que se colocará por una temporada, que luego se retirase en la semana santa, después se volviera a instalar y así sucesivamente.

Por lo anterior, atendiendo también los comentarios de sacristanes y porteros, esta fue la rampa que mayores modificaciones tuvo en el proceso de diseño y colocación. Incluso hubo un intento de los custodios para retirarla, ya que posterior a la entrega de obra se identificaron algunos desprendimientos de lámina en las esquinas de los faldones laterales, que fueron realizados para localizar los anclajes de sujeción al piso e intentar desmontarla.

En cuanto a su funcionamiento, la rampa es utilizada por las vecinas que acuden todos los días a misa, principalmente señoras mayores de sesenta años.

4. Conclusiones

En todos los proyectos, el proceso participativo implicó la realización de visitas de campo y la continuidad al trabajo de sensibilización con los custodios de los templos, cuya preocupación principal era el impacto visual que las rampas tendrían en la arquitectura del lugar o en la fachada del inmueble, además de la inquietud porque estos elementos se volvieran obstáculos cuando hubiera gran cantidad de feligreses o en situaciones imprevistas como los sismos.

Las rampas metálicas han tenido un buen comportamiento estructural, tomando en cuenta que se trata de elementos independientes que no están sujetos a los muros de los inmuebles y que por las características con las que fueron diseñadas requieren de pocos elementos de fijación al piso. Ahora se cuenta con referentes que servirán para el diseño de nuevos elementos que se puedan hacer con otro tipo de perfiles tubulares o incluso con materiales distintos.

Son elementos que han funcionado muy bien en situaciones de sismos, ayudando al desalojo rápido y masivo de feligreses, así como a la atención oportuna en situaciones de emergencia facilitando el acceso de camillas y equipos paramédicos. También han servido para trasladar equipo de mantenimiento y limpieza de uso diario que son difíciles de cargar por medios humanos, como barredoras motorizadas en el atrio de catedral.

Con este primer acercamiento proyectual sobre accesibilidad en el Centro Histórico de Puebla, los feligreses y custodios de los templos tienen mayor aceptación hacia el tema, ahora hay más población que se puede desplazar hacia los diferentes recintos religiosos.

Entre la plaza principal (zócalo) y la Basílica Catedral de Puebla hay mayor vinculación, en particular para personas con movilidad reducida, incluyendo los turistas. Además, se identifican los sitios accesibles que cuentan con articulación continua.

En el caso de los otros cuatro templos, la afluencia de un mayor rango de población es evidente, el patrimonio se acerca a los grupos más vulnerables y se ofertan más inmuebles de interés en las rutas culturales de la ciudad.

Con este proyecto, nos damos cuenta de la importancia de continuar con la labor de acercamiento del patrimonio al público en general. Hasta el momento, se han resuelto algunas necesidades de accesibilidad motriz en los recintos, aunque es urgente la apertura hacia otros campos para la inclusión de personas con limitaciones funciona-



Figura 4. Rampa del templo de San Juan de Letrán, "El Hospitalito". (Fotografía: Adriana Hernández)

les en la visión y en la audición, con limitaciones psíquicas e intelectuales, además de mejorar la comprensión de contenidos en gráficos y textos de guías turísticas y señaléticas.

En esta dinámica, el grupo Re Genera Espacio y la Línea de Investigación "Espacio Público, Participación Ciudadana y Centro Histórico" de la Facultad de Arquitectura de la BUAP continuarán trabajando en la promoción de nuevas iniciativas de accesibilidad en el patrimonio, sin definirlo solo como un monumento, y priorizando en las necesidades de las personas.

La incorporación de criterios de accesibilidad se debe considerar como parte del proceso histórico de los centros fundacionales de las ciudades.

Bibliografía

- Corporación Ciudad Accesible (2010): *Manual de Accesibilidad Universal*, Corporación Ciudad Accesible, Santiago.
- De La Torre Sánchez, Christian Enrique (2013): "Plan de manejo para la conservación de la catedral de Puebla", *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDESECUNDARIO/article/download/458/450>. Consultado: 30/08/2017.
- De La Torre Sánchez, Christian Enrique (2015): *Arquitectura con valor patrimonial para todos. Caso Catedral Basílica de la ciudad de Puebla* (tesis de maestría), Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla.
- Espinosa Ruíz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (editores científicos) (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*, Ediciones Trea, Gijón.
- Hernández Sánchez, Adriana *et al* (2013): "Estudio comparativo en procesos participativos para la regeneración de tres barrios del Centro Histórico de la ciudad de Puebla mediante la línea de investigación: Espacio público, participación ciudadana y Centro Histórico. San Antonio, El Refugio y San Antonio", on the w@terfront, páginas 78-96. <http://raco.cat/index.php/Waterfront/article/view/272772>. Consultado: 03/06/2017.
- Honorable Ayuntamiento del Municipio de Puebla (2011): *Manual Técnico de Accesibilidad aplicable a construcciones en el municipio de Puebla*, Honorable Ayuntamiento del Municipio de Puebla, Puebla.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2010): Censo General de Población y Vivienda, INEGI: <http://www.inegi.gob.mx>. Consultado: 01/09/2015.



Propuesta de proceso de diseño inclusivo en productos turístico-culturales de base patrimonial

Joan Sibina Tomás

Resumen

Este artículo es una síntesis racional del proceso de diseño, de productos de turístico patrimoniales, seguido en mi experiencia profesional de los últimos años, después de realizar el proyecto del Vilamuseu en Vilajoyosa, provincia de Alicante.

La aplicación de los principios de la accesibilidad y el diseño para todos en el proceso de diseño, es el punto de partida que me hizo reflexionar en el diseño inclusivo global, que va más allá del proyecto museográfico y abarca disciplinas tan diversas como ciencias sociales, pedagogía, empresa, tecnología, gestión, comunicación o marketing.

Proyectar bajo esta visión multidisciplinaria otorga una riqueza socio cultural ecológica al producto resultante, que incorpora respuestas a los conceptos de turismo responsable y sostenible.

Palabras clave

Diseño inclusivo global, producto turístico cultural, sostenibilidad, participación, diversidad.

Objetivos

- Definir el concepto diseño inclusivo global en el campo del turismo cultural a partir de recursos patrimoniales.
- Proponer una metodología de trabajo para definir conceptualmente el producto turístico a desarrollar.
- Desarrollar la metodología a seguir en el diseño inclusivo global de los productos turísticos.
- Presentar el proceso seguido en el proyecto de remodelación del Centro de Recuperación de Anfibios y Reptiles de Cataluña, el C.R.A.R.C, una experiencia de diseño global inclusivo.

1. Grandes oportunidades para el sector turístico

Los consumidores españoles con diversidad funcional son casi 4 millones de personas, al que hay que añadir casi 8 millones con más de 65 años, edad a partir de la cual se empiezan a experimen-

tar necesidades funcionales especiales, y otros 4 millones que tienen dificultades temporales en alguna habilidad funcional por diversos motivos (embarazo, llevar carritos de bebé, maletas, sufrir lesiones...). Estos tres grupos representan unos 16 millones de consumidores que, a diario, experimentan barreras en sus actividades.

*"Diseñar entornos, productos y servicios que derriben las barreras de accesibilidad existentes y resuelvan las necesidades de este gran mercado supone una oportunidad, para los profesionales del sector del turismo cultural, de incluir a este enorme colectivo entre sus clientes y usuarios satisfechos."*¹

2 ¿Qué entendemos por producto turístico-cultural?

2.1 El Producto cultural

Desde principios de este milenio la UNESCO realiza un esfuerzo continuo por establecer una metodología y clasificación común de los flujos de productos culturales a nivel mundial (JL Zofío 2013), ya que no siempre es posible separar de forma práctica el comercio de "bienes" culturales del comercio de "servicios" culturales (la representación de una ópera la entendemos como un servicio y su grabación en un CD como un bien). En el servicio, producción y consumo se dan simultáneamente, en el bien no. Para intentar resolver esta situación, en el año 2000, la UNESCO², tras manifestar la dificultad de dissociar los bienes de los servicios culturales, aboga por la introducción de un nuevo concepto de "producto" cultural que los englobe.

2.2 El turismo cultural

La UNESCO señala que el turismo cultural (TC) corresponde a una "dimensión cultural en los procesos socioeconómicos para lograr un desarrollo duradero de los pueblos" como un "modelo de desarrollo humano integral y sostenible". Es considerada una "actividad que, no solo contribuye al desarrollo económico, sino a la integración social y al acercamiento entre los pueblos; siendo el turismo cultural una modalidad en la que convergen políticas culturales y turísticas, portador de valo-

¹ <http://www.marketinginclusivo.com/blog/productos-y-servicios-universales/30-las-barreras-de-accesibilidad-son-oportunidades-de-marketing> (Consultado 22/09/ 2016)

² Manual on International Statics, United Nations 2000



Figura 1. Concepto de "producto cultural"

res y respeto por los recursos, tanto culturales como naturales" (UNESCO, 1982).

2.3 El producto turístico cultural

Muchas de las definiciones que encontramos de producto turístico-cultural, a partir del momento en que añadimos el término "turismo" al producto cultural, tienen en cuenta el aspecto mercantil que conlleva el concepto turístico, apareciendo en ellas los términos "oferta y demanda", aunque la de SERNATUR es la excepción que confirma la regla y se parece más a la definición de producto cultural sin la palabra turístico.

Según SERNATUR, producto turístico cultural (PTC) es patrimonio cultural estructurado para uso y disfrute de las personas, debe tener accesibilidad temporal, espacial, económica y psicológica. En general, dicho producto se caracteriza por su fuerte vínculo con la comunidad local, en cuanto los incluye, dado que son ellos los que ponen la diferencia principal entre un lugar y otro. En definitiva es el sello que hace que un lugar sea agradable y único para visitar, es lo que lo hace diferente (SERNATUR 2008).³

Joana María Arrom, entiende por producto turístico cultural (PTC) un conjunto de elementos, tangibles e intangibles, que, adecuadamente combinados, permiten satisfacer las motivaciones, expectativas y necesidades de la demanda. El producto se fundamenta en los recursos turístico-culturales, y se compone, además, de las infraestructuras, los servicios (turísticos y no turísticos) y las actividades recreativas y de ocio. Todo, en su conjunto, constituye el producto. (Joana María ARROM · 2010).

Una aproximación a lo que entendemos por producto turístico cultural (PTC) y en la que nos basamos en este artículo es la siguiente:

Producto turístico cultural (PTC) es el resultado de una actuación destinada a poner en valor un determinado elemento cultural (bien o servicio), que es el recurso utilizado para generar un discurso e *historytelling* contextualizador, que permite el máximo de interpretaciones y experiencias al visitante, de modo que lo acerca a la comprensión del origen del elemento, de su vida, de su evolución y del sentido de su existencia.

2.3 Tipologías de producto turístico cultural

Distinguimos tres tipologías de Productos Turístico-Culturales: Visitas (VTA), Rutas (RTA) y Destinos (DST).

En la tipología VTA incluimos los museos, centros de interpretación, exposiciones permanentes, temporales o itinerantes, artes escénicas, eventos, yacimientos arqueológicos, casas museo, *open air museum* etc.

Simplificando, podríamos decir que un conjunto de Visitas relacionadas histórica o temáticamente y con sinergias entre ellas pueden constituir una

De recurso cultural a producto turístico



Figura 2. De recurso cultural (RCL) a producto turístico cultural (PTC)

3 SERNATUR (2008) Turismo Cultural Orientaciones para su desarrollo. Publicaciones Gobierno de Chile: Santiago.



Ruta. Siguiendo la simplificación, una suma de Visitas y Rutas pueden constituir un Destino.

Si los recursos patrimoniales que ponemos en valor para obtener un producto, tienen las dimensiones y condiciones que permiten visitarlos, la mayoría de los productos de carácter expositivo que se proponen y desarrollan habitualmente son Visitas (VTA) o Rutas (RTA). En el caso de que sus dimensiones o condiciones de conservación y seguridad no permitan visitarlos *in situ*, los productos habituales son los Museos (MSM) los Centros de Interpretación (CIN) o las Exposiciones (EXP).

Los productos de carácter no expositivo más habituales son los Eventos/Instalaciones (EVN), los reportajes Audiovisuales (AVR) y todos los Recursos Complementarios (RCM) como Talleres (TLL), Acciones Teatralizadas (THA), Espacios Interactivos (ITS), o de Realidad Virtual (VRS) o Aumentada (ARS) o Mixta (MRS) entre otros.

3 Hacia la definición del diseño inclusivo global

Mi cotidianidad profesional durante los últimos años, como arquitecto museógrafo en el campo del turismo cultural, me ha llevado y obligado a la reflexión sobre el concepto de *diseño inclusivo global*, especialmente después del desarrollo del proyecto museográfico del Vilamuseu de Villajoyosa y la inolvidable experiencia de trabajar siguiendo las directrices arqueológicas y de accesibilidad del equipo del arqueólogo Antonio Espinosa y el asesoramiento inclusivo del arquitecto Rovira Beleta.

Cuando empezamos el diseño de un producto turístico inclusivo desde una perspectiva global, son múltiples las preguntas que nos hacemos ante cada situación. ¿Cómo será el acceso y el uso del transporte público hasta llegar a la población de destino? Y una vez en él, ¿cómo llegaremos al producto y nos desprendemos de los complementos del viaje? ¿Cómo es y ha de ser la información antes del viaje? ¿Cómo señalizaremos el recorrido desde el origen hasta el destino? ¿Qué horarios podremos realizar la visita y de cuánto tiempo dispondremos? ¿De qué recorridos complementarios y servicios dispondremos y qué actividades podremos llevar a cabo en el entorno del destino? ¿Cómo se posicionará el producto en el mercado turístico? ¿Qué elementos del producto serán significativos y característicos para que sean los ejes de la comunicación y los acentos del marketing?

Estas cuestiones y muchas otras hacen evidente que e proyecto de un producto turístico cultural, a partir de recursos patrimoniales, no puede limitarse al dise-

ño del producto sin considerar sus componentes, los complementarios y los externos.

Del mismo modo que no puede limitarse el proyecto a aspectos funcionales y formales, tampoco puede limitarse la inclusión sólo a los campos del diseño arquitectónico o museográfico.

El trabajo de inclusión requiere la aplicación de conocimientos de ámbitos muy diversos y ello nos llevó a profundizar en otras disciplinas relevantes que consideran y estudian el término *inclusión: la inclusión social*, que posibilita a las personas inmersas en un sistema marginal participar plenamente del nivel de bienestar alcanzado, la *educación inclusiva*, que es un modo de dar respuesta a la diversidad en la escuela y en nuestros proyectos, la *economía inclusiva y ecológica* que intenta evitar la exclusión social y persigue la participación de todos sus integrantes en el sistema económico y en sus beneficios, el *marketing inclusivo* y la *inclusión digital*, que propicia la inserción de todos en la sociedad de la información y en las nuevas tecnologías de la comunicación, ya que la mayoría de los proyectos tienen en cuenta cada día más las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

3.1 Conceptualización y definición

La primera fase del diseño inclusivo global es la conceptualización y la definición del producto. En ella el método de trabajo que utilizamos es dar respuesta a cinco preguntas clave, que corresponden a los cinco conceptos que consideramos que sintetizan el producto.

Con las respuestas podemos definir el producto de una forma bastante entendedora, ya que nos acercan a los elementos sugerentes y motivadores del producto, nos lo enmarcan en un contexto y nos lo vinculan con él.

Cada una de las cuestiones corresponde a los conceptos siguientes: subtítulo o eslogan, punto de partida que genera el proyecto, recurso patrimonial base, museografía seleccionada y recorrido asociado o complementario.

Un ejemplo de este método de concreción, conceptualización y definición del producto, mediante las respuestas a las cinco cuestiones clave, es el que desarrollamos inmediatamente después del proyecto del Vilamuseu de Villajoyosa:

3.1.1 Gaudí Centre Reus, Tarragona

El Gaudí Centre de Reus nació para aprovechar la sinergia del éxito de la celebración, en Barcelona,

del centenario de la muerte de Gaudí, con la excusa de ser Reus la ciudad donde nació. La marca Gaudí es un puntal muy importante de la marca Barcelona y se pretendía que lo fuera de Reus, aunque existía el “pequeño hándicap” de que Reus no tiene ninguna obra del célebre arquitecto.

Por esto a la pregunta del tipo de planteamiento museográfico respondimos “humo” y a la primera pregunta de cuál era el subtítulo (no oficial) del proyecto respondimos “el humo de marca tira”.

En este Centro de interpretación las cinco respuestas que nos permitieron aproximarnos a la primera conceptualización y definición del producto fueron:

| | |
|---------------------|--|
| Subtítulo | El humo de marca tira |
| Punto de partida | El Centenario de la muerte de Gaudí |
| Recurso patrimonial | Lugar de nacimiento de Gaudí y sus valores universales |
| Museografía | Del humo y blanca, para que el color lo ponga Gaudí |
| Recorrido asociado | La ruta modernista de Reus |

3.2 Metodología de diseño del producto turístico-cultural.

Proponemos diez principios a tener en cuenta en el desarrollo del diseño inclusivo global de los productos turístico-culturales.

3.2.1 Servicio vivo e interdisciplinar a la sociedad

Los proyectos PTC los podemos incluir dentro del campo de la arquitectura “efímera” que es un concepto vinculado al tiempo, un concepto de durabilidad que diferenciaba los espacios expositivos de la arquitectura.

En la actualidad el concepto de efímero sigue vinculado al tiempo, pero no por la fecha de caducidad constructiva sino por la vigencia. Los productos cul-

turales, que entendemos hoy en día por efímeros, como las visitas, las rutas, los museos, las exposiciones, los eventos o las artes escénicas, nacen como un bien o servicio vivo e interdisciplinar cuyo discurso y funcionalidad tienen una validez variable en el tiempo, en función de cómo están diseñados para evolucionar e interrelacionarse con la sociedad.

3.2.2 Los productos culturales nacen, viven y mueren... y no lo hacen solos

Al igual que los elementos patrimoniales en los que se basan, los productos culturales también nacen, viven y mueren (Sibina, 2014). Nos interesa el nacimiento, a través de nuestros proyectos, pero nos ha de interesar mucho más cómo viven, acción que no

hacen solos, por esto es importante considerar el contexto de los productos y sus relaciones con él.

3.2.3 Un programa de necesidades inclusivo para cada tipología de producto

Cada tipología de producto turístico tiene sus necesidades propias de accesibilidad e inclusión a resolver, pero no debemos olvidar de detectar y resolver las necesidades de las relaciones del producto con su ubicación y su contexto.

Las características de su ubicación los han de diferenciar de los que, con la misma temática, nacen en lugares distintos. La ubicación es el sello que contextualiza, reinterpreta la temática y le da coherencia y personalidad.



Figura 3. Gaudí Centre de Reus. Autor Joan Sibina



En lo referente a accesibilidad, suele ser de más difícil solución la de una ruta (RTA) o visita (VTA) que la de un museo (MSM) o una exposición (EXP), ya que estos últimos productos pueden ser de nueva creación, mientras que los primeros se basan y parten de recursos patrimoniales existentes, con accesos y recorridos de accesibilidad complicada en muchos casos. Tecnologías de realidad aumentada o virtual pueden ser soluciones técnicas interesantes para resolver los programas de necesidades de estos casos.

3.2.4 La temporalidad, un problema de accesibilidad

En la mayoría de los elementos patrimoniales de carácter inmaterial o intangible, y en muchos de patrimonio material, la accesibilidad está limitada por el tiempo experiencial que dura el elemento patrimonial, es decir, por lo que denominamos temporalidad.

El Botafumeiro de Santiago de Compostela, La Patum de Berga, los Sanfermines de Pamplona, o el CRARC de Masquefa, en el que los anfibios invernan y por consiguiente solo los podemos observar en acción una época determinada del año, son ejemplos de elementos de patrimonio cultural cuyas características condicionan la accesibilidad en el tiempo. La solución para que los visitantes puedan vivir la experiencia del elemento patrimonial fuera de plazo, es el diseño de productos turísticos culturales accesibles todo el año.

3.2.5 La sostenibilidad

Según la Comisión Mundial del Medio Ambiente de la ONU, 1987, el desarrollo sostenible puede ser definido como "un desarrollo que satisfaga las necesidades del presente sin poner en peligro la capacidad de las generaciones futuras para atender sus propias necesidades.

El planteamiento económico basado en la máxima producción, el consumo, la explotación ilimitada de recursos y el beneficio como único criterio de la buena marcha económica es insostenible. Por ello es imprescindible incorporar en el programa de necesidades del diseño de productos los planteamientos de la economía sostenible, que consisten en la realización de actividades que tengan en cuenta el medio ambiente y la permanencia de recursos en el futuro.

No podemos hablar de sostenibilidad económica sin plantear la medioambiental y la social. Según G. Tyler Miller, (Tyler, 2007), una sociedad sostenible ambientalmente, cubre los requerimientos básicos

de su gente de manera justa y equitativa sin degradar o agotar al capital natural que suministran estos recursos.

3.2.6 La diversidad es normal

La verdadera accesibilidad es mucho más que llegar hasta donde obliga la ley o marca la certificación: es ponerse en el lugar del otro y diseñar pensando en todas las personas (Espinosa & Bonmatí, 2013).

El valor motriz del proyecto ha de ser el respeto y amor por la diversidad⁵ (Sibina, 2014).

3.2.7 La participación del usuario

En el campo expositivo Nina Simón (2010) define la cultura participativa como un lugar donde los visitantes pueden "crear, compartir y conectarse unos con otros en torno al contenido". Crear, según la autora significa que los visitantes aportan sus propias ideas, objetos y su expresión creativa a la institución y entre sí. Compartir significa que el público discute, se llevan a casa, mezclan, y redistribuyen lo que ven y lo que hacen durante su visita. Conectar significa que los visitantes socializan con otras personas - el personal y los visitantes - que comparten sus intereses particulares. En torno al contenido significa que las conversaciones y creaciones de los visitantes se centran en las evidencias, los objetos y las ideas más importantes para la institución.

La participación del usuario comporta intercambio e innovación, en nuestro campo comporta innovación en inclusión, y toda la innovación en inclusión multiplica en eficacia y eficiencia la formalización de los productos inclusivos.

3.2.8 Todos los públicos son importantes

El concepto de inclusión implica que todos los públicos son importantes. Como dicen Espinosa y Bonmatí (2013): "Una museografía puede ser accesible, pero no inclusiva, si no está pensada para todas las personas".

La aplicación del diseño para todos es imprescindible para el 10% de la población, recomendable para el 40% y beneficioso para el 100% (Espinosa & Bonmarti, 2013).

3.2.9 Práctica de la empatía del producto resultante

Es importante practicar la empatía del producto resultante sin ver, sin oír, sin movilidad y con dificultades de comprensión como indica en la web de Marketing Inclusivo, Luis Casado, periodista ac-



Figura 4. Imágenes del C.R.A.R.C., en Masquefa (Barcelona)

tualmente invidente, especializado en marketing y comunicación⁴.

3.2.10 Compartir las experiencias

Las estrategias basadas en la cooperación y la participación del público, o Crowdsourcing, consisten en invitar al público a participar en la realización de diversas tareas que normalmente son llevadas a cabo por profesionales.

Ejemplos de ello son que el público puede compartir e intercambiar sus propios recursos digitalizados, como fotografías, imágenes y vídeos, que puede com-

plementar exposiciones museísticas virtuales o comentar y etiquetar objetos expuestos.

Compartiendo contribuimos a que la accesibilidad universal y la inclusión sean algún día cualidades indispensables.

4 EL CRARC

Presentamos el resultado de aplicar la metodología, de diseño inclusivo global, en el desarrollo del producto turístico-cultural del C.R.A.R.C que hemos denominado TOUR TUGA.

El C.R.A.R.C es un centro de Recuperación de Anfibios y Reptiles de Catalunya, ubicado en la población de Masquefa⁵ en la provincia de Barcelona, cuyas funciones son la recuperación y reproducción de la fauna autóctona, siendo la principal devolverla a su hábitat natural. Es único en Cataluña y España y uno de los pocos existentes en Europa ya que es el único especializado en anfibios y reptiles.

4.1 El proyecto del producto turístico-cultural TOUR TUGA

El proyecto fue un encargo del ayuntamiento de Masquefa. Inicialmente consistía en la remodelación tecnológica del centro para aumentar el período de “visitas”, ya que la vida de los animales las condiciona a un período meramente estacional. El producto cambió radicalmente al aplicar el cuarto y quinto principio del proceso: “los productos nacen, viven y mueren, y no lo hacen solos” y “la participación del usuario”.

A partir de aquí el producto “visita” se transformó en “ruta” y el nombre de los animales emblemáticos que recupera el centro, que son las tortugas, dieron nombre a la ruta: TOUR TUGA.

El Tour Tuga empieza en la estación de tren del pueblo de Masquefa, en el que se encuentra el mercado semanal de fin de semana, recorre el casco antiguo, pasa por una fábrica recuperada como centro polivalente de actividades y servicios, para terminar en el C.R.A.R.C. después de recorrer una rambla recién creada.

Proyecto Tour Tuga

4.2 Respuestas a las cinco cuestiones de la definición del producto

Título:EL CRARC

4 <http://www.marketinginclusivo.com/>

5 Véase más información en: <http://www.crarc-comam.net/>



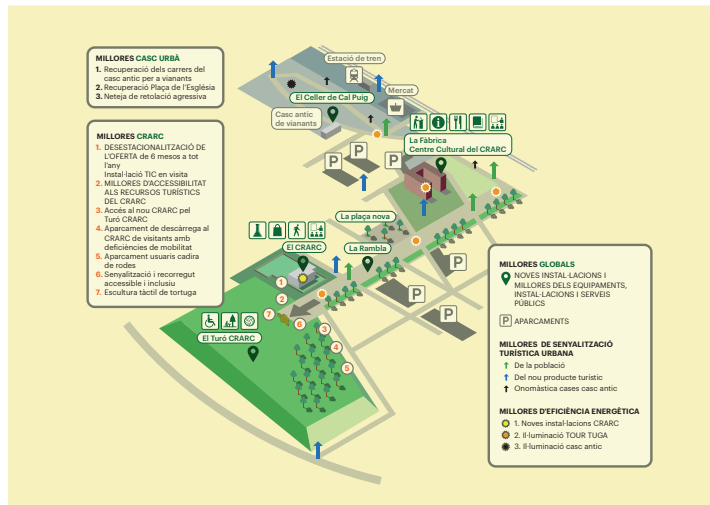


Figura 5. Proyecto Tour Tuga



Figura 5. Eslogan: mensaje de agradecimiento de las tortugas al ser devueltas a su hábitat

Subtítulo: TOUR TUGA

Punto de partida: anacoreta, hundido y estacional
Contenido patrimonial: equipamiento científico y social

Museología: tecnológica e integradora

Un recorrido asociado: población de Masquefa y balcón de Montserrat

4.3 Resultados de seguir los principios del diseño inclusivo global

4.3.1 Un proyecto accesible

Todas las actuaciones propuestas contribuyen de forma directa a aumentar la accesibilidad tanto interna como externa del destino en general, i del C.R.A.R.C. en particular.

4.3.2 Un proyecto sostenible desde el punto de vista ambiental

Es la esencia del proyecto y gran parte de las actuaciones están dirigidas a potenciar la sostenibilidad ambiental del C.R.A.R.C y su entorno.

4.3.3 Un proyecto que adecua un equipamiento científico

Potencia su uso turístico, lúdico y educativo y el de toda una población.

4.3.4 Un nuevo recorrido que aumenta la oferta turística

Ayuda a diversificar y enriquecer la oferta turística del territorio, y pone en valor un equipamiento

de prestigio internacional de alta calidad, como un claro complemento de la oferta turística de la comarca, sobretodo la basada en el enoturismo, y de las comarcas de los alrededores también basadas en el turismo activo y de la naturaleza.

4.3.5 La rentabilización de la inversión pública

Desde el punto de vista que supone poder reforzar el papel de divulgación y de educación que tiene el C.R.A.R.C, y su directa relación con la recuperación de especies en peligro i de animales con dificultades.

Este proyecto puede ser un ejemplo de cómo rentabilizar una inversión pública, gestionada con eficiencia, y convertirla en un ejemplo de trabajo bien hecho, de orientación hacia el mercado, generando unos flujos de dinero que han de servir para mejorar de forma constante las instalaciones, incrementar de forma progresiva el número de visitantes y generar trabajo e ingresos en la población.

Bibliografía

- Casado, L. (11 de Febrero de 2015): Las barreras de accesibilidad son oportunidades de marketing. Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.marketinginclusivo.com/blog/productos-y-servicios-universales/30-las-barreras-de-accesibilidad-son-oportunidades-de-marketing>.
- Espinosa, A & Bonmarti, C. (2011): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Gijón: Trea.
- Sibina, J. (2014): La museografía de la felicidad. Una museografía accesible para todos. *Museos.es* 9-10, 98 -109.
- Sibina, J. (2016). *Proceso de conceptualización de productos didácticos culturales*. I-Ambiente CITIES. Disponible en: <http://smartcities.i-ambiente.es/?q=blogs/proceso-de-conceptualizacion-de-productos-didacticos-culturales>

Mapa de itinerarios peatonales accesibles

Julio Luján García

Resumen

El proyecto pretende dotar a la ciudad de Alicante de un plano de accesibilidad que sirva de guía a cualquier ciudadano residente o que nos visite y que le informe del recorrido más accesible entre un punto A y un punto B.

A modo de ejemplo: una persona que llegue a Alicante por ferrocarril podrá obtener en su dispositivo móvil un recorrido peatonal desde la estación hasta el museo del MARQ sabiendo que todo el itinerario propuesto cumple con las normas de accesibilidad.

El compromiso del Ayuntamiento de Alicante será hacer realidad este plan estratégico de accesibilidad propuesto, transformando los puntos de los itinerarios analizados en totalmente accesibles.

Palabras clave

Alicante, accesibilidad, movilidad, discapacidad, urbanismo.

Abstract

The project's aim is to provide the city of Alicante of an accessibility plan as a guide to any citizen or resident to visit us and to report more accessible route between point A and point B.

For example: a person who reaches Alicante by rail can get on his/her mobile device a pedestrian route from the station to the museum MARQ knowing that all the proposed itinerary meets accessibility standards.

The commitment of the City of Alicante will make this accessibility plan proposed strategic reality, transforming the points of the routes analyzed fully accessible.

Keywords

Alicante, accessibility, mobility, disability, urbanism.

1. Objetivos del Proyecto

Realizar un diagnóstico de la situación en que se encuentra la accesibilidad en el entorno urbano de

nuestra ciudad, en base a un estudio de campo, y elaborar propuestas de mejora en itinerarios peatonales, estableciendo prioridades para su ejecución.

Elaborar propuestas globales de remodelación de aceras y zonas incluidas en las rutas, priorizando las más urgentes, teniendo en cuenta para valorar su inclusión, tanto la afluencia de vecinos, la peligrosidad en la seguridad vial, como el valor estratégico de cada enclave.

Coordinar y recoger demandas y propuestas de las asociaciones y colectivos vecinales en materia de accesibilidad.

Realizar talleres de formación específica, dirigidos a los alumnos en prácticas que colaboren en el desarrollo del proyecto. El ámbito de aplicación del presente convenio se circunscribe, en una primera fase, al casco urbano de la ciudad de Alicante.

El trabajo se realiza mediante convenio de colaboración firmado entre la asociación Alicante Accesible y el Ayuntamiento de Alicante que aportó una financiación de 56.000 euros para el año 2016.

2. Metodología aplicada

2.1. Elaboración de una guía de procedimientos y esquema general del proyecto.

La herramienta utilizada es Google Maps. El estudio consiste en trazar los itinerarios que recorran los puntos más importantes de cada una de las zonas de la ciudad de Alicante (barrios) teniendo en cuenta para valorar su inclusión elementos como:

- Afluencia de vecinos
- Peligrosidad en la seguridad vial
- Valor estratégico de cada enclave, etc

Una vez definidas las zonas se recorren los itinerarios elegidos y se marcan en el mapa con un indicador semafórico (rojo, amarillo y verde) los puntos que se consideren de menos a más accesibilidad y/o peligrosidad para las personas, con una pequeña explicación, y con imagen para mayor aclaración.

Para su tratamiento informático y técnico, los itinerarios se codifican de la siguiente manera: Cuatro dígitos que representan: los dos primeros el número del barrio y los dos siguientes el número de orden dentro de los que comienzan en el barrio.



Para cada itinerario se añaden todos los puntos que se analicen numerados del 01 al 99, y así un punto tendrá 6 dígitos, que indicarán: los 2 primeros dígitos el barrio, los 2 siguientes la ruta en el barrio y los 2 últimos el número del punto en el itinerario.

Y como cada punto puede contener fotos, cada imagen se codifica además del código de “punto” con un guion “-“ y el número de orden.

Ejemplo: la foto 290101-1 será la foto 1 del itinerario 290101 del barrio de Divina Pastora.

Cada uno de los puntos en el itinerario se pone con un color:

- Verde: accesible de acuerdo a normativa
- Naranja: practicable, pero no cumple la normativa
- Rojo: inaccesible

Se explica el problema de accesibilidad detectado con una o varias fotos en las que se observe de manera clara la dificultad de paso.

El itinerario comienza con un punto redondo y acabará en un punto cuadrado, el resto tendrán forma de “pera”.

Para el estudio de accesibilidad de cada ruta, los evaluadores llevan consigo un formulario que deben rellenar y conservar para facilitar la trazabilidad del trabajo. Este formulario entre otros datos tiene el nombre de la persona responsable, fecha y datos del recorrido.

Otro documento que los evaluadores llevan es una guía que se ha elaborado para este trabajo, siguiendo la normativa legal existente y que contiene 22 elementos a puntuar: ancho de acera, pavimento, pasos de peatones, etc.

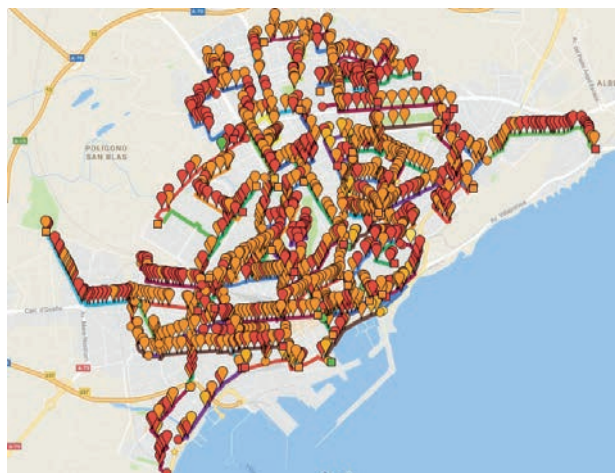


Figura 1. Plano de Alicante

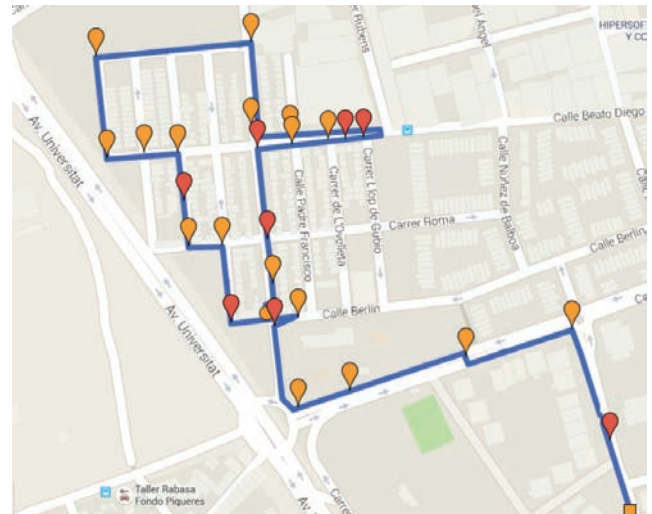


Figura 2. Plano de uno de los barrios analizados.

Estos itinerarios se han volcado al mapa de trabajo privado, desde el que pueden consultarse con la debida autorización. De ahí se traspasará al departamento de cartografía e informática del Ayuntamiento para que pueda ser tratado y llevado en su día a la web oficial.

2.2 Presentación del proyecto a la ciudadanía alicantina en general, convocando a las asociaciones de vecinos, de personas con discapacidad, y colectivos y plataformas ciudadanas relacionadas con el tema de la accesibilidad.

Se realizó una primera presentación en diciembre de 2015 y luego se han repetido varias presentaciones a lo largo del año en barrios y sedes de asociaciones.

2.3. Petición de información y calendario de reuniones al movimiento vecinal y asociaciones para recogida de propuestas.

A lo largo de todo el año, siguiendo el compromiso que adquirido en la presentación pública del proyecto, hemos mantenido reuniones con más de 30 asociaciones vecinales, ciudadanas y de personas con discapacidad.

También a través de la página web, correo electrónico, Facebook, e incluso en la calle hemos recibido sugerencias de mejora.

Las que corresponden a itinerarios diseñados las incluimos directamente y las que no corresponden con el trabajo se derivan al Ayuntamiento para su resolución.

Estas reuniones tienen dos objetivos: por una parte informar a la ciudadanía y sus representantes de lo realizado y a la vez recoger sus aportaciones con

el fin de enriquecer el trabajo con la colaboración de los usuarios a los que está dirigido a beneficiar.

2.4. Talleres de formación sensibilización y técnica sobre accesibilidad para los alumnos colaboradores, contando con sillas de ruedas y otros equipos ya utilizados anteriormente (traje de envejecimiento, etc).

Dirigidos principalmente a alumnos en prácticas de la Universidad de Alicante, arquitectos de la asociación Arquitectura sin Fronteras que han participado en el proyecto.

2.5. Una vez definidas las zonas, se recorren los itinerarios elegidos y se marca en el mapa con un indicador semafórico (rojo, amarillo y verde) los puntos que se consideren de menos a más accesibilidad explicación e imagen para mayor aclaración.

Entre los puntos a estudiar son:

Calles, aceras, calzada, pasos de peatones, rampas, paradas de autobús, mobiliario urbano, etc.

Estos indicadores deberán servir de guía al Ayuntamiento para planificar la corrección o mejora de los puntos indicados.

El mapa será dinámico, puesto que se irá cambiando el color a medida que se vayan corrigiendo las diferentes deficiencias hasta tener todas las rutas "en verde".

2.6. Se mantendrá una reunión trimestral entre Alicante Accesible y responsables del Ayuntamiento para su seguimiento.

290101 ISIDORO DE SEVILLA, 1 -
SECRETARIADO DIOCESANO DE
INMIGRACIÓN



ACERA EN TRES NIVELES CON RAMPAS SIN PAVIMENTO
TÁCTIL DIRECCIONAL
PARADA DE AUTOBÚS CON MARQUESINA SIN PAVIMENTO
TÁCTIL Y SEÑAL VERTICAL QUE INTERRUMPE EL
ITINERARIO PEATONAL

Figura 3. Punto analizado

Para facilitar el trabajo se ha creado una comisión mixta en la que participan técnicos de las concejalías de urbanismo y atención urbana, que serán las encargadas de llevar a cabo las reformas que se proponen en el trabajo.

2.7. Se entrega un Informe parcial por cada trimestre y otro global al finalizar el año, con las conclusiones del proyecto y las mejoras que se hayan conseguido.

2.8. En cuanto a los participantes, hay que destacar que se ha contado desde el principio con cuatro pilares fundamentales, ya que se buscaba la implicación tanto de los vecinos, como de instituciones de la ciudad. Han participado los siguientes organismos públicos y privados:

- Ayuntamiento de Alicante: técnicos de la concejalía de movilidad, accesibilidad y seguridad.
- Universidad de Alicante. Alumnos en prácticas de Ingeniería de obras públicas dirigidos por un profesor tutor.
- Arquitectura sin Fronteras. Contamos con dos arquitectos y la asesoría en materia técnica de toda la organización de la Comunidad Valenciana.
- Alicante Accesible: Coordinación de proyecto y voluntarios en trabajo de campo.
- Asociaciones vecinales y de discapacidad de Alicante.

3.Resultados y Conclusiones

En el informe final, entregado al Ayuntamiento de Alicante, se han diagnosticado 64 itinerarios, con un total de 81 km. de calles, de estos se han realizado 32 informes con propuestas de mejora, en los que se han detectado 1.284 puntos de actuación.

De estos 1.284 puntos, un 25% corresponden a rampas en pasos de peatones, un 25% falta de pavimento táctil como guía personas invidentes, y en menor medida, se ha informado sobre señales verticales que dificultan el itinerario, paradas de autobús inaccesibles, etc.

También se ha establecido un orden de prioridad en los itinerarios con un baremo que incluye el valor estratégico de la zona en cuanto a tipo de dotación de servicios, afluencia de personas y otros.

El trabajo fue galardonado con el primer premio de la I Semana Europea de la Movilidad de la Comunidad Valenciana 2016 que otorga la Generalitat a los proyectos que fomentan la movilidad urbana sostenible.



La mirada táctil, de la degustación simbólica de los contenidos a la adaptación de las exposiciones permanentes de la Red de Museos Locales de la Diputación de Barcelona

Lluís Rius Font

Resumen

La Mirada Táctil es el programa que tiene por objetivo hacer accesibles, a colectivos con discapacidades sensoriales o cognitivas, los contenidos de la Red Museos Locales de la Diputación de Barcelona. Originariamente las acciones consistían en el diseño y presentación de módulos que abordaban, a modo de introducción, los contenidos generales del museo. Actualmente las acciones abordan las exposiciones permanentes

En este artículo se plantea la praxis y los tratamientos accesibles para potenciar un turismo de proximidad accesible.

Palabras clave

Mirada Táctil, exposiciones permanentes, estrategia, turismo accesible

Abstract

“The tactile gaze” from the symbolic tasting of the contents to the accessibility of all the permanent collections

The tactile gaze is a campaign carried out by the Provincial Government of Barcelona (Diputació de Barcelona), fostering cultural accessibility of the local Museum's Network. Through various strategies, provides tools and approaches for making art accessible and contents, to people with sensorial and cognitive disabilities. In the initial stages, available modules provided only introductory and general readings related to the museums and their collections. At present, the modules allow access to the entire content of the permanent exhibits.

This article wishes to promote a strategic cultural change to embrace all kinds of tourism.

Keywords

Tactil Gaze, permanent exhibition, strategic, accessible tourism.

1 La Mirada Tàctil. Programa de accesibilidad de la Oficina de Patrimonio Cultural de la Diputación de Barcelona:

La Oficina de Patrimonio Cultural (OPC) de la Diputación de Barcelona actúa como instrumento de apoyo y colaboración para los municipios y a los

museos locales. A través de la (OPC) se ofrecen una serie de servicios y acciones destinados a mejorar la gestión, la conservación, la restauración, la documentación, la difusión y comunicación del patrimonio. La OPC articula sus acciones a través de La Red de Museos Locales de la que forman parte 67 museos de titularidad municipal de la demarcación de Barcelona.

El museo se entiende como un lugar propicio para la inclusión cultural, un espacio de relación que ha de ser sensible a las diferencias y compensar las desigualdades culturales. Es en este marco y desde esta perspectiva que el año 2007 la OPC puso en marcha el programa “La Mirada Táctil” que, partiendo de los criterios de la comunicación universal, engloba una serie de herramientas y estrategias cuyo fin es enriquecer y facilitar el acceso de los contenidos del museo y del patrimonio a todos los usuarios y visitantes pero especialmente a aquellos usuarios y visitantes con dificultades sensoriales (auditivas, visuales, cognitivas) y de movilidad reducida.

2 La gestación del proyecto y la evolución del programa “La Mirada Táctil”

A la hora de diseñar una campaña de estas características nos encontramos con la necesidad de desarrollar una acción concreta para todos los museos de la red pero que al mismo tiempo fuera sensible a la pluralidad temática y especificidades de cada uno de ellos. Las primeras acciones, de tipo museográfico, consistieron en la introducción de unos módulos multi sensoriales (incluían piezas o réplicas de piezas que se podían tocar, textos en macro carácter, láminas o imágenes en relieve, registros sonoros, textos en Braille) que permitían ofrecer unas pinceladas unas notas introductorias al contenido general del museo. La implementación de estos módulos, esta primera etapa, básicamente centrada en el tacto nos ofreció un bagaje importante para evolucionar. Poco a poco los módulos introductorios fueron evolucionando tanto conceptual como técnicamente. Técnicamente los módulos fueron incorporando códigos QR que remitían al canal de YouTube, etc. Conceptualmente, a partir del año 2014, los contenidos dejaron de ser estrictas introducciones de los museos para pasar a abordar informaciones relativas a los contenidos y discursos de las exposiciones permanentes

Habitualmente el guión de les exposiciones permanentes evidencia y muestra una realidad tremendamente visual. En este sentido, existe una

cierta asimetría entre los contenidos del museo y su potencial háptico. Esta realidad es la que debe enriquecerse mediante la introducción de nuevos elementos museográficos táctiles (que permitan enriquecer la visita al conjunto de visitantes pero especialmente pensados y diseñados para los visitantes con discapacidades sensoriales). Dos han sido las actuaciones estratégicas: Las mejoras a nivel comunicativo y la introducción de nuevos elementos museográficos.

La última estrategia incorporada a La Mirada Táctil se ha centrado en el sentido del olfato. A partir del año 2017, las estrategias comunicativas se han enriquecido a través de la incorporación de experiencias olfativas. Las esencias del museo como desarrollo interpretativo, más allá de aspectos visuales y táctiles el sentido del olfato, es uno de los más primitivos y más estrechamente vinculados con la memoria individual. El sentido del olfato es pues un potencial a tener muy en cuenta como estrategia comunicativa. La introducción de aromas, de olores, en el discurso expositivo permite generar una experiencia intensa que facilita la comunicación y la accesibilidad a los contenidos, enriqueciéndolos contextualizándolos percibiéndolos, sintiéndolos de forma muy intensa y personal, más allá del tacto, la vista y el oído. Para los visitantes ciegos, los olores tienen una importancia sensorial muy presente, casi visible!

En este sentido hemos incluido aromas y fragancias en las guías de los visitantes para facilitar la recreación mental del espacio simbólico; para propiciar y motivar, a nivel personal, una experiencia envolvente. Uno de los objetivos ha sido el de crear experiencias olfativas positivas, poéticas y agradables al visitante, y el objetivo ha siempre el de crear una sensación acorde con los contenidos.

Naturalmente, cada ámbito expositivo, necesita una o más esencias, siempre escogidas y trabajadas en función de lo que se pretenda sugerir, despertar o evocar en función del discurso, temática, lugar, per-



Figura 1. Guion del visitante . Algunos objetos intocables pueden ser interpretados en la guía del visitante , foto Lluís Rius

sonaje, obra, etc. que se quiera potenciar a través del olfato. Las esencias del museo son matices que ayudan a transportar a revivir realidades personales vinculadas con emociones y experiencias vividas. Es imprescindible que en la guía del visitante se haga referencia a los distintos aromas de los que se componen las fragancias (para identificar, acotar o ayudar al reconocimiento de la exploración olfativa, como si se tratase de una cata de vino), así como al momento ideal para recurrir a ellas. Los resultados son muy agradables como vivencia que enriquece la visita y potencia la accesibilidad.

El sobre aromático, con las esencias del museo, queda en manos del visitante quien puede llevárselas consigo al finalizar la visita a modo de recuerdo, de pequeño regalo olfativo de la exposición.

Estas acciones han sido claves para posicionar a los museos como instituciones y centros cohesionadores con clara vocación de responsabilidad social así como constituirse en foco y centro de interés en cualquier política de turismo cultural y sobre todo de un turismo cultural accesible.

2.1 A nivel comunicativo

En todos los proyectos de “La Mirada Táctil” se fomenta la libre autonomía del visitante. Se ofrece un guion-itinerario de visita en macro-caracteres (para los usuarios de mayor edad, y usuarios con dificultades visuales leves), en lenguaje Braille (para invidentes) con elementos táctiles (texturas, diferentes materiales...) disponibles en tres idiomas (castellano, catalán e inglés).

Estos guiones constan de un plano del recorrido expositivo en el que se detalla la ubicación de los elementos museográficos y de las piezas que permiten lectura táctil. (Fig. 1) El texto de cada ámbito de la exposición puede incluir algunas láminas en relieve que remiten a aquellos objetos intocables pero imprescindibles para la comprensión. Además, todos los contenidos están vinculados a códigos QR y al



Figura 2. Videos en lengua de los signos. Aplicativo de código QR vinculado al canal de la Mirada Táctil de youtube para visualizar los contenidos, Foto Lluís Rius



canal de youtube “La Mirada Tàctil”, www.youtube.com/user/LaMiradaTactil (Fig.2), donde se pueden visualizar y descargar los videos de los contenidos y recorridos en la lengua de signos, subtítulos y en locución para facilitar y mejorar la accesibilidad (actualmente disponibles en catalán). Estas estrategias, no solo logran la accesibilidad a personas con discapacidades sensoriales sino que además enriquecen la visita de los visitantes más curiosos.

Otras acciones han consistido en la adaptación de audiovisuales ya existentes, mediante la introducción de pestañas con un intérprete en lengua de signos.

2.2 A nivel museográfico incluye el plafón de presentación de “La Mirada Táctil”, y un módulo informativo que reúne toda la información accesible.

Otras acciones se centran en la posibilidad de la exploración háptica de los propios objetos expuestos siempre y cuando los responsables del museo lo vean factible. Algunos museos no disponen de piezas o bien la museografía es excesivamente visual, en estos casos, podemos diseñar nuevos elementos museográficos táctiles para potenciar el propio discurso y su usabilidad para todos los visitantes. En centros yacimientos y museos arqueológicos, la maqueta es un recurso idóneo y muy inteligible para todos los visitantes (Fig. 3). Estas acciones permiten al visitante con dificultad visual disponer de un referente cultural cercano a su marco de relación local, ciudad, entorno metropolitano.... Las maquetas también son de gran ayuda para descubrir aspectos globales e históricos del entorno y pueden ser un primer elemento importante e introductorio a visitas y a circuitos turísticos.

2.3 A nivel estratégico La accesibilidad cultural de las exposiciones ofrece:

- Facilitar el acceso de los distintos canales de comunicación (escrito en macro carácter, Braille, táctil, vídeos subtítulos y con lengua de signos.)
- Introducir experiencias táctiles en el museo potencia nuevas formas de presentación e interpretación del patrimonio (visual, olfativa, auditiva)
- Ofrecer un diseño multi sensorial integrado donde el visitante puede escoger su mecanismo de relación de forma autónoma.
- Mejorar la presencia de otros colectivos con riesgo de exclusión social

A nivel de Red de Museos Locales el proyecto de La Mirada Táctil permite:

- Mayor transversalidad entre Museo - Patrimonio- Turismo accesible



Figura 3 Maqueta tàctil . Maqueta del yacimiento romano de Mons Observans , Museo de Montmeló; Foto museu de Montmeló

- Posibilidad de posicionar los museos dentro del turismo accesible
- Potenciación de los museos como referentes de buenas prácticas que contribuyan y refuerzan la sensibilidad local en estos temas

En este proyecto agradecemos la colaboración y al asesoramiento de la Federación de Sordos de Cataluña (FESOCA) y la producción de los guiones en macrocarácter i lenguaje braille por el servicio bibliográfico de ONCE Barcelona y de Sandra Iruela de la empresa Sandir.com y Meri Virgili de Omuses.barcelona por su aportación en el deleite olfativo de nueva creación.

Bibliografia

- Rius Font, Lluís. La Mirada Tàctil, de la teoria a la pràxis <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2014/10/la-mirada-tactil-de-la-teoria-la-praxis.html>
- Rius Font, Lluís. Museos para tocar <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2014/04/museos-para-tocar.html>
- Rius Font, Lluís. Carbonell Basté, Silvia. La importancia de un guion de visita para comunicar los contenidos visuales <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2017/02/haciendo-accesible-la-exposicion.html>
- Rius Font, Lluís. La llengua de los signos en los museos <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2015/01/la-lengua-de-signos-en-los-museos.html>
- Rius Font, Lluís. Una mirada háptica en el museo de L' Hospitalet: Forma, color y volumen <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2016/09/una-mirada-haptica-en-el-museo-de.html>
- Lluís Rius Font y Montse Tenas La historia en tus manos, La mirada táctil en Mons Observans.
- Rius Font, Lluís. y Llop, Josep Maria. Esencias de museu
- Lluís Rius Font. LA MIRADA DE UN PREMIO. <http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/2015/12/la-mirada-de-un-premio.html>

http://www.diba.cat/web/opc/mirada_tactil
www.youtube.com/user/LaMiradaTactil
<http://museosyaccesibilidad.blogspot.com.es/>

Diseño de los sistemas de wayfinding en espacios urbanos. Metodología del diseño inclusivo basado en mapas mentales

Irina Grevtsova

Resumen

El presente trabajo parte de la problemática de las dificultades de orientación y navegación de los visitantes en las ciudades. Desde el campo de la mediación turística se han diseñado gran cantidad de medios personales para dar conocer atracciones turísticas - guías de papel, audioguías y, por último, las apps móviles – que en su gran mayoría, tienen la misma problemática: no tienen en cuenta el proceso cognitivo espacial de los visitantes. Como consecuencia, muchos visitantes tienen una visión parcial, fragmentada o confusa de la ciudad.

Planteamos las bases teóricas de la orientación espacial y cognitiva, el proceso de construcción de las imágenes mentales y el *wayfinding*, que es la disciplina que estudia las características del comportamiento espacial humano y busca soluciones eficaces para facilitar la navegación.

Finalmente presentamos la metodología de diseño de apps móviles para ciudades, a partir de los mapas mentales y describimos los principios de la metodología del diseño inclusivo.

Palabras clave

Apps móviles, ciudades, cognición espacial, mapas mentales, sistemas de wayfinding, diseño inclusivo.

Introducción

Vivimos y realizamos nuestros desplazamientos en espacios tridimensionales que requieren que tengamos y apliquemos constantemente habilidades de orientación espacial y cognitiva. Lo hacemos para realizar nuestras actividades cotidianas, como los desplazamientos de casa al trabajo, al mercado, a la escuela, a correos, al gimnasio, para decidir nuestros itinerarios cuando viajamos o los trayectos desde el aeropuerto al hotel y desde este a los destinos finales. Se trata de la capacidad mental humana de saber encontrar ubicaciones y orientarse en espacios, recorrerlos, navegar por ellos y reconocerlos. Es una necesidad existencial fundamental de los humanos que influye en gran medida en la calidad de la experiencia individual en su vida cotidiana. Nos sentimos seguros y evitamos la desorientación y el estrés sabiendo la ubicación de donde nos encontramos y cómo podemos desplazarnos y llegar al punto siguiente.

Necesitamos activar diversos mecanismos cognitivos para comprender espacialmente nuevo lugar y encontrar direcciones “donde ir”. Se trata de nuestra capacidad de pensar, sentir, y procesar información que, en su conjunto define nuestro comportamiento espacial (Golledge & Stimson, 1998). Esta habilidad es especialmente importante cuando realizamos desplazamientos a pie o mediante transporte público en lugares poco familiares. Las preguntas siguientes son las claves de la definición de nuestro comportamiento espacial: *¿Dónde estoy?* (localizar ubicación en el espacio); *¿Cómo puedo llegar al lugar donde quiero ir?* (saber la ubicación del destino); *¿Está muy lejos?* (ver tiempo de desplazamiento); *¿Qué recorrido es más seguro?* (encontrar el recorrido que nos resulta cómodo); *¿Qué más hay en la zona?* (conocer puntos de interés y atracciones).

El comportamiento espacial, al encontrarse en la intersección entre las ciencias espaciales y las cognitivas, ha sido objeto de estudios en diversas disciplinas como urbanismo, geografía, psicología ambiental, psicología cognitiva, arquitectura, educación, lingüística o informática. Las cuestiones relacionadas con las representaciones internas o mentales han atraído mucho la atención de investigadores de varias disciplinas.

La principal pregunta que se plantean desde estas disciplinas es la siguiente: *¿Cómo procesamos y estructuramos el conocimiento adquirido del espacio y cómo lo almacenamos en nuestras mentes?*

Hay grandes diferencias individuales en la capacidad de orientación espacial (Allen, 1999). La capacidad de orientarse y encontrar sitios en el mismo medio puede variar significativamente entre personas. Los factores externos también influyen significativamente en la orientación espacial. En los entornos estructurados en patrones regulares o cuadrículas, como es el caso de Nueva York y Barcelona, o cuando se pueden identificar los puntos de referencia (Raubal & Winter, 2002) la orientación y navegación es mucho más fácil que en un entorno altamente complejo con excesivas estimulaciones. La falta de elementos relevantes y los contrastes pueden reducir en gran manera los niveles de cognición espacial.

En muchos cascos históricos, en el momento de realizar recorridos, los visitantes pierden la continuidad y la legibilidad del entorno, lo que lleva a una percepción fragmentada y confusa. La gen-



te encuentra estas áreas difíciles de entender, y esto puede comportar un estrés considerable. El hecho de “estar perdido” es un sentimiento negativo que puede generar efectos de estrés, agobio, decepción y, a veces, provocar pánico. Esto puede resultar problemático no sólo para el turista, sino también para alguien que visita un área por primera vez.

Dedicar tiempo a buscar puntos de referencia pensando a dónde ir después, comprobar que el camino perdido representa un tiempo improductivo que deja poco margen para la observación y la reflexión sobre lugares atractivos que presentan interés turístico y cultural.

Proceso de cognición en un entorno

La cognición ambiental es el proceso de síntesis de la información percibida, del mundo físico, cuyo resultado es la *representación mental* o el *mapa mental*. En la construcción del comportamiento espacial intervienen muchos factores que se pueden agrupar en dos grandes grupos: la percepción personal del medio (representaciones internas, mentales y mapas cognitivos) y las características externas del propio medio físico (Ishikawa, 2016).

Para facilitar la comprensión de este proceso lo dividimos en varias fases y, de este modo, podemos observar cómo se formalizan y cómo se estructuran cada una de ellas (Grevtsova, 2016).

Cada medio, según sus características físicas y simbólicas, genera estímulos que influyen en la experiencia y en la interacción entre individuos y medio. El tamaño, la forma, la textura, el uso, el contraste con el fondo o el significado, son factores que inciden y/o modifican las impresiones que

genera el medio. Son estímulos que pueden atraer la atención, despertar sensaciones y activar mecanismos de la percepción. Actúan a nivel de *estímulos subliminales*, es decir, aquellos que no llegan a ser conscientemente procesados.

Los medio descritos como complejos tienen una gran variedad de elementos de carácter distintos y, por la abundancia de significados, generan dificultades en la construcción del conocimiento espacial. Por contra, los medios harmónicamente diseñados con una personalidad claramente marcada son fácilmente legibles. La novedad es otro factor que interviene en el proceso de cognición. En los medios familiares y cotidianos los itinerarios se perciben como más cortos, mientras en los medios poco familiares los mismos recorridos aparecen como más largos.

La segunda fase del proceso de cognición pasa por dos filtros. El primer filtro son nuestros *sentidos*. Mediante sensaciones visuales, olfativas, auditivas y ápticas, la velocidad del desplazamiento y el tipo de actividad que se realiza, captamos e integramos la información, que recibimos desde el exterior, en la representación interna. El segundo filtro son todas aquellas experiencias que hemos tenido en el pasado, como la memoria, las aspiraciones, valores, intereses culturales, motivaciones personales, etc.

Pasando por los filtros sensoriales y nuestra experiencia previa, la cognición sigue en la siguiente fase, *la valoración*. En esta fase se reduce la complejidad del entorno extrayendo las propiedades de los elementos más significativos. Mediante su identificación, selección y organización se crea un sistema de categorías. En este proceso las personas dividen mentalmente el medio ambiente en





| Representación externa | Representación interna | | | |
|---|---|-----------------|--|---|
| Identificación | Filtros de la percepción | | Valoración | Conclusión |
|  |  | |  |  |
| Estimulaciones del lugar | Sensaciones | Otras variables | Reducir la complejidad del entorno, extrayendo, ordenando la información | Otorgar el significado al mundo físico |

Figura 1. El proceso de cognición en un entorno. Fuente: elaboración propia

áreas y regiones, mapifican el área visitada destacando lugares determinados y generan, desde su experiencia, un sistema de categorías propio. Así, la realidad percibida desde exterior se impone en un orden que incide en la formación de la imagen de la representación interna, que se denomina, esquema o mapa mental, que es el resultado de todo el proceso de cognición ambiental.

Mapas mentales y sus características

Por *imagen mental* se entiende la representación de aquella parte de la realidad conocida a través de la experiencia directa o indirecta, agrupando ciertas determinantes del medio y combinándolas según ciertas reglas (Harrison & Sarre, 1971). En su estructuración influyen el tipo de las actividades realizadas, las relaciones sociales, la complejidad y novedad del medio, la velocidad y tiempo de visita, el recorrido, etc.

Uno de los primeros científicos que buscó claves para comprender cómo es la percepción y la lectura del entorno urbano es Kevin Lynch. Hoy en día sus estudios forman parte de la Psicología Ambiental. Para nosotros, es singularmente destacable la obra *The Image of the City*, publicada en 1960, que trata, esencialmente, el tema de la imagen mental, el simbolismo y la identidad urbana asociados al espacio urbano. El principal objetivo de Lynch era descubrir la *legibilidad e imaginabilidad* de los entornos urbanos, es decir, la facilidad con

que se pueden reconocer y organizar distintos elementos en un patrón único. En su obra, analizando las ciudades americanas, llegó a la conclusión de que eran poco legibles, presentaban espacios interrumpidos, abandonados y dificultaban la percepción. En su trabajo, Lynch destacó las características perceptivas del entorno urbano, por parte de la población local, haciendo hincapié en las formas en que los individuos organizan mentalmente su propia experiencia sensorial de las ciudades.

Posteriormente descubrió que cada persona se crea su propio "mapa mental" respecto al entorno, influido por su experiencia y por la percepción personal, por lo que cada uno de estos mapas cognoscitivos es distinto.

El aporte de Lynch ha sido fundamental ya que a través de su obra ha buscado identificar los elementos que permiten comprender e interpretar la imagen mental que los habitantes tienen de sus ciudades. Observó que había características comunes en los mapas y llegó a plantear una clasificación morfológica de los elementos que más influyen en su generación. De este modo, identifica cinco elementos básicos que constituyen los mapas mentales que las personas se forman del entorno urbano: *sendas, bordes, barrios, zonas de confluencia e hitos*.

El mapa mental actúa como esquema de conocimiento del medio y sintetiza la información sobre

FIG. 14. *The visual form of Los Angeles as seen in the field*

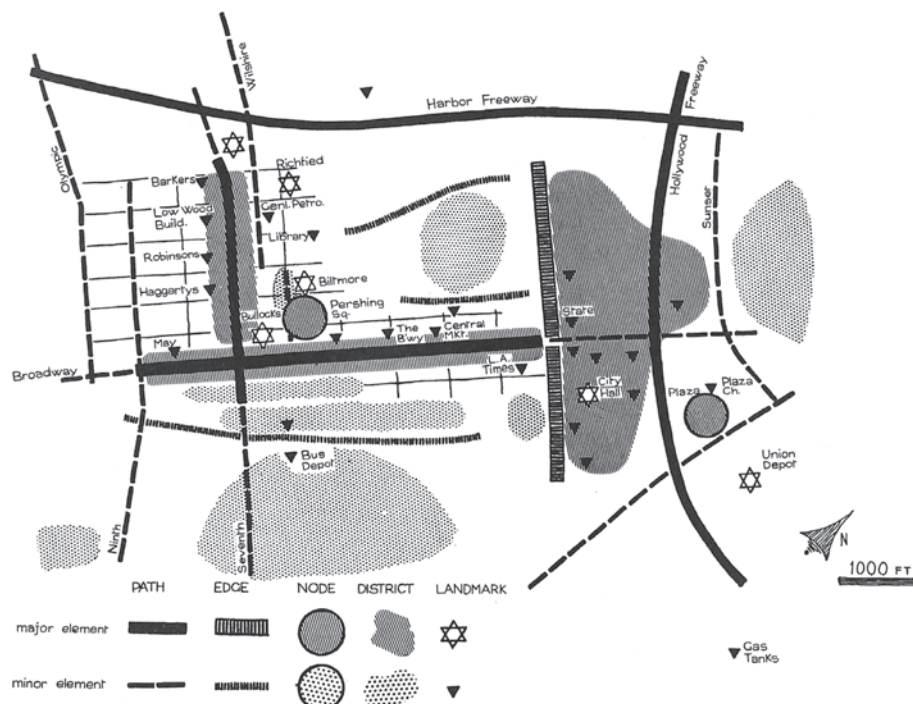


Figura 2. La forma visual de los Ángeles con los 5 elementos Fuente: Lynch, 1960



las distancias subjetivas, la orientación espacial y los puntos de referencia. Estos últimos representan elementos fundamentales para estudio porque proporcionan la información sobre los lugares significativos. Los elementos significativos son aquellos que el individuo puede fácilmente leer y reconocer en el medio. Pueden destacar no solo por sus propiedades físicas y sus usos, sino también pueden tener una importante carga simbólica y significativa que se proyecta en la imagen mental del individuo.

En los mapas mentales pueden aparecer zonas con poca información y mal detallada y zonas claras fácilmente reconocibles. El mapa mental es uno de los métodos de estudio para saber si el individuo conoce su medio. Las principales dificultades en la construcción de la imagen mental fueron detectadas por primera vez por Lynch que las clasificó en grupos: confusiones, puntos flotantes, límites débiles, aislamientos, rupturas de la continuidad, ambigüedades, ramificaciones, faltas de carácter y diferenciación. En su estudio identificó las dificultades sobre la percepción de las distancias, la ubicación de los elementos, la escala e identificación de las formas, etc. Muchas veces los mapas tenían un carácter fragmentado, no se establecían conexiones entre elementos, lo que demostraba una falta de concepción de la ciudad como una forma visible global. En cambio, si con los dibujos mentales somos capaces de dibujar planos, de verbalizar, de escribir y de construir maquetas sobre el medio, significa que el conocimiento del medio está bien estructurado y claro (Lynch, 1960).

La secuencia del proceso de cognición fue resumida por Piatget (1970) que dijo que "nuestros conocimientos no vienen únicamente de la percepción, sino de la totalidad de la acción, por lo cual la percepción sólo constituye la función de la señalización".

Por ello, no solo la percepción sino el proceso de valoración en el que se generan las categorías de los elementos más significativos, tiene un papel fundamental para formalizar la imagen mental del individuo.

Concepto *wayfinding*

Lynch (1960) acuñó el término "wayfinding" en su libro *The Image of the City* para describir su concepto legibilidad ambiental. La definición literal del *wayfinding* es "encontrar el camino".

Este nuevo concepto incluye los elementos del entorno que permitir que las personas puedan navegar, con éxito, a través de espacios complejos como son las ciudades.

Passini (1984) y Arthur y Passini (1992) definieron el concepto *wayfinding* con mayor profundidad acentuando detalles. *Wayfinding* se refiere a habilidades cognitivas y de comportamiento ambiental que están asociadas con la forma en que las personas pueden alcanzar un destino físico deseado (Passini, 1999). Un buen "sistema de orientación" permite a las personas llegar a su destino deseado con más facilidad y rapidez con el menor número de errores posible.

ESRI (Environmental Systems Research Institute) define *wayfinding* como: "Las actividades mentales en las que se involucra una persona que intenta llegar a un destino, generalmente desconocido, de carácter real o virtual. *Wayfinding* consiste en adquirir la información relevante para escoger un camino o un segmento de un camino, y evaluar esta información en el transcurso del recorrido para que el camino pueda cumplir las necesidades. *Wayfinding* es el componente cognitivo de la navegación".¹

En conclusión, *wayfinding* es una disciplina que estudia las características del comportamiento espacial humano y busca soluciones eficaces para facilitar la navegación. Las investigaciones tratan de explicar cómo las personas encuentran un camino en el mundo físico y virtual, qué necesitan para encontrarlo, cómo indicar y marcar las direcciones y facilitar la comprensión de los entornos.

Los estudios del comportamiento espacial humano se llevan a cabo en espacios de gran escala. Dichos espacios no se pueden percibir desde un único punto de vista, por lo tanto, las personas tienen que navegar a través de espacios a gran escala para experimentarlos. Los ejemplos de espacios de gran escala son paisajes, ciudades y edificios (Raubal y Winter, 2002).

Dispositivos de navegación o sistemas de *wayfinding*

Cualquier tecnología que ayude a orientarse, facilitando la información de navegación, o que proporcione el *feedback* colectivo en el camino para mantener al viajero informado, puede considerarse *la tecnología de orientación* (Mullen et. al., 2016). El objetivo principal de *la tecnología de orientación (dispositivos de navegación o sistemas de wayfinding)* es facilitar la orientación y guiar a lo largo del recorrido con el fin de mostrar la información estratégica. El *wayfinding* eficaz se caracteriza por facilitar la accesibilidad, evitar pérdidas de tiempo y mostrar sólo la información necesaria durante el trayecto.

1 <http://support.esri.com/en/other-resources/gis-dictionary/term/wayfinding>

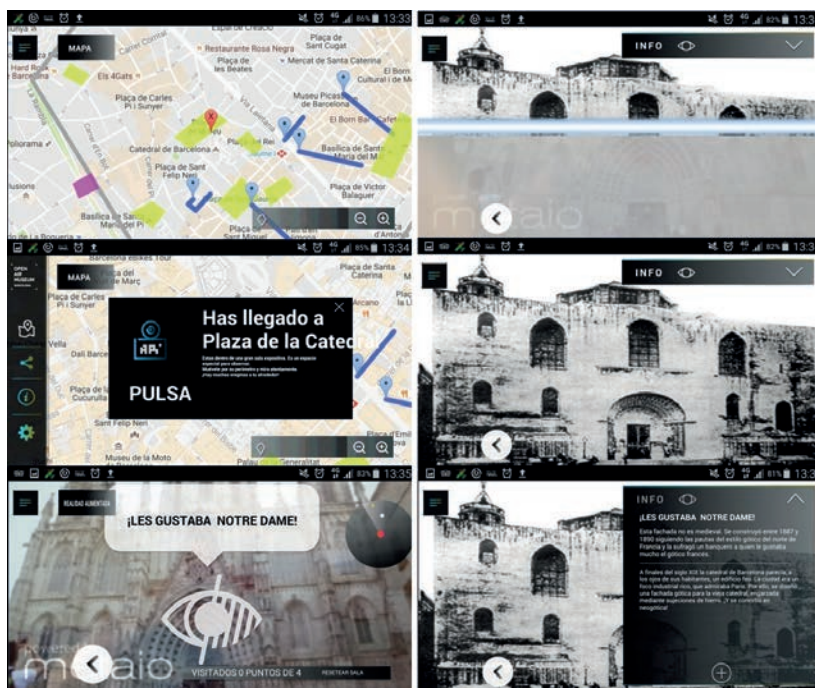


Figura 3. El funcionamiento de la aplicación.
Fuente: elaboración propia

La historia de *sistemas de wayfinding* comenzó con el desarrollo de mapas de papel, posteriormente con el desarrollo de los Sistemas de Información Geográfica (GIS) y los Sistemas de Posicionamiento Global (GPS). Hoy en día, las tecnologías de ubicación están ampliamente integradas en nuestras vidas gracias a los smartphones que además permiten beneficiarse del seguimiento por GPS acompañado de vistas 3D virtuales.

Pero los mapas de papel han resistido la prueba del tiempo porque también son portátiles y pueden proporcionar información sobre el medio ambiental muy completa.

La selección de *la tecnología de orientación* más efectiva depende, en gran parte, de si los usuarios están o no familiarizados con el medio ambiente y si caminarán, conducirán o usarán el transporte público (Mullen et. al., 2016). De hecho, el estudio realizado por Ishikawa y otros investigadores (2008) demostraron que los mapas de papel son más eficientes en comparación con los dispositivos GPS especialmente para las rutas educativas o para orientación de los viajeros peatonales en entornos novedosos.

Desde hace varias décadas el wayfinding, conocido como señalética de circulación (Costa, 1987), ha sido introducido en museos (Gandara, 2014, 2016; Bitgood, 2006) y diversos sitios patrimoniales: yacimientos arqueológicos, parques naturales, cascos históricos urbanos (Juncà Ubierna, 2007), cuya función ha sido ser soporte de información para facilitar la lectura de los entornos. Sin embargo, algunos estudios sobre esta temática destacan la poca

atención que se ha tomado en el campo museístico y patrimonial (Vílchez, 1997; Gandara, 2016).

Existen otros estudios sobre *wayfinding* en ciudades que han descubierto que la infraestructura y las señales no están diseñadas para una orientación óptima (Hunter et al., 2016). A pesar de la producción masiva de mapas y signos, en muchas ciudades los visitantes encuentran difícil orientarse y les preocupa perderse y. Recientemente se ha visto el potencial que tienen las señales para promover los paseos, el ciclismo y el uso de transporte público (Transport of London, 2007).

Metodología de diseño inclusivo basado en los mapas mentales

La Metodología del diseño inclusivo, basado en los mapas mentales, ha sido introducida por primera vez en el diseño del prototipo de la aplicación móvil *Open-air Museum. Barcelona* en el marco de una tesis doctoral (Grevtsova, 2016). En concreto, se trata de incorporar los mapas mentales de las personas como base del diseño del mapa de la app.

La investigación parte del supuesto que la eficacia del uso de los sistemas de *wayfinding* no depende tanto de soporte sino más bien de las características del mapa y lenguaje simbólico que utiliza. Se cree que una de las bases para diseñar sistemas de navegación eficaces e intuitivos es involucrar a los usuarios en el proceso de diseño.

En el caso del diseño de mapas de guías turísticas de ciudad, la metodología incorpora el análisis de



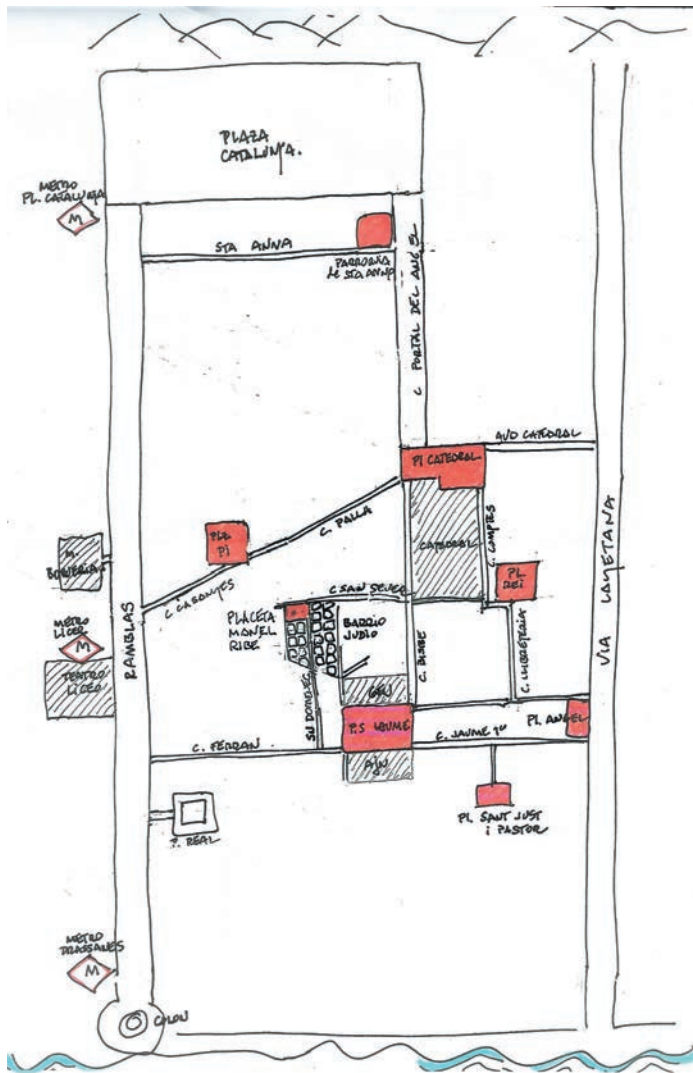


Figura 4. El mapa conceptual de la app *Open-air Museum*. Barcelona basado en los mapas mentales de los usuarios

los mapas mentales de las personas para seleccionar puntos de interés, definir áreas de visita y diseñar los recorridos turísticos más óptimos.

Presentamos las cinco fases de la metodología de diseño de los sistemas de navegación en formato de app en las que se ha trabajado.

- El primer paso consiste en realizar un estudio previo del área y sus características geográficas, históricas y culturales con el fin de identificar los principales lugares y puntos de interés que se incluirán en el mapa.
- En la segunda fase se realiza el estudio de los mapas mentales de un grupo de usuarios precedentes de diferentes países. Para ello, en una sesión presencial se les pide que dibujaran un mapa de Barcelona incluyendo en él todos los elementos de la ciudad que les aparecieran en mente. Los dibujos recogidos al final de la sesión, se analizan en función de la identificación de diferentes áreas de la ciudad, el número y variedad de elementos, distorsiones comunes, características especiales, etc.

- La tercera fase consiste en analizar las características de los mapas, identificar los elementos repetidos y clasificarlo todo, según la teoría de Lynch, en cinco categorías. La información obtenida con el mismo lenguaje gráfico y simbólico, completado con la información necesaria de los monumentos, se sintetiza en el mapa y se plasma en un dibujo que representa la herramienta de navegación.
- En la cuarta fase se testea el mapa con técnicas cualitativas. Se realiza un test de usabilidad, los cuestionarios y los grupos de discusión.
- Por último, los resultados recogidos se utilizan para introducir mejoras en el diseño del sistema de navegación y posteriormente se vuelve a testear con grupos de usuarios diversos.

Una de las claves de la metodología es incluir en el estudio a tantas personas como sea posible y otorgar al usuario el papel central del diseño. Creemos que este enfoque en el diseño de las apps y, también, otro tipo de sistemas de navegación, permitirán crear herramientas de navegaciones inclusivas, que resulten fácilmente adaptables a las ca-

racterísticas de cada individuo y a las características externas del entorno, para mejorar la experiencia y el disfrute de los visitantes y los habitantes de la ciudad.

Hoy en día, los proyectos de sistemas de navegación van más allá de una simple señalética o el uso de los dispositivos con GPS. Se trata de Smart signage que envuelve un territorio con soluciones inteligentes complejas combinando señalización, mapas, guías, aplicaciones móviles².

El diseño los sistemas de navegación de este tipo requieren una profunda comprensión de los hábitos y preferencias de los usuarios teniendo en cuenta su diversidad y sus distintas maneras de generar mapas mentales.

Bibliografía

- Arthur, P., & Passini, R. (1992): *Wayfinding: People, signs, and architecture*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Allen, G. L. (1999): Spatial abilities, cognitive maps, and wayfinding. In R. G. Golledge (Ed.), *Wayfinding behavior: Cognitive mapping and other spatial processes*, pp. 46–80. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bitgood, S. (2006): An analysis of visitor circulation: movement patterns and the general value principle. Curator: *The Museum Journal*, 49 (4), pp. 463-475.
- Costa, J. (1987): *Señalética: de la señalización al diseño de programas*. Barcelona: CEAC.
- Gándara, M. & L. Pérez, L. (2014): *Metodología para el diagnóstico, monitoreo y evaluación de los efectos de la divulgación en sitios patrimoniales y museos: caso Paquimé*. México: ENCRyM.
- Gándara, M. (2016): La orientación espacial y cognitiva. En Castellanos, L.P. (coord.), *Estudios sobre públicos y museos Volumen I. Públicos y museos: ¿qué hemos aprendido?* pp. 76-106. México: ENCRyM
- García Moreno, D. (2011): Diseño de sistemas de orientación espacial. *Accesibilidad Universal y Diseño para Todos. Arquitectura y Urbanismo*, pp.36-56. Fundación ONCE y la Fundación Arquitectura COAM.
- Golledge, R.G & Stimson, R.S (1998): *Spatial Behavior: A Geographic Perspective*. *Economic Geography*, 74.
- Grevtsova, I. (2016): Interpretación del patrimonio urbano. Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Barcelona. Disponible en: <http://www.tesisenred.net/handle/10803/347215>
- Harrison, J., & Sarre, P. (1971): Personal construct theory in the measurement of environmental images: Problems and methods. *Environment and Behavior*, pp 351-374.
- ESRI (2000): GIS Dictionary - *Wayfinding*. Disponible en: <http://support.esri.com/en/knowledgebase/GISDictionary/term/wayfinding>.
- Espinosa, A & Bonmatí, C. (2013): Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Gijón: Trea.
- Juncà Ubierna, J. A. (2007): Accesibilidad en cascos históricos. En Juncà Ubierna, J. A. (coord.), *Accesibilidad y patrimonio. Yacimientos arqueológicos, cascos históricos, jardines y monumentos*, pp. 85-112. Valladolid: Junta de Castilla y León, Fondo Social Europeo.
- Hunter, R. H., Anderson, L.A., & Belza, B.L. (2016): *Community Wayfinding: Pathways to Understanding*. Switzerland: Springer.
- Ishikawa, T., Fujiwara, H., Imai, O., & Okabe, A. (2008): Wayfinding with a GPS-based mobile navigation system: A comparison with maps and direct experience. *Journal of Environmental Psychology*, 28 (1), 74–82.
- Ishikawa, T. (2016): Maps in the Head and Tools in the Hand: Wayfinding and Navigation in a Spatially Enabled Society. In R.H. Hunter et al. (eds.), *Community Wayfinding: Pathways to Understanding*, pp. 115 – 136. Switzerland: Springer.
- Lynch, K. (1960): *The Image of the City*. Cambridge, MIT Press.
- Mullen, S. P., Palac D. E., & Bryant, L. (2016): Maps to Apps: Evaluating Wayfinding Technology. In R.H. Hunter et al. (eds.), *Community Wayfinding: Pathways to Understanding*, pp. 137 – 151. Switzerland: Springer.
- Piatget, J. (1970): *Psicología y Epistemología*. Barcelona: Ariel.
- Raubal, M. & Winter, S. (2002): Enriching Wayfinding Instructions with Local Landmarks. *Geographic Information Science*, pp. 243-259
- Passini, R. (1984): *Wayfinding in Architecture*. New York, NY: Van Nostrand Reinhold.
- Passini, R. (1999): *Information Design: An Old Hag in Fashionable Clothes*. In R. Jacobson (Ed.), *Information Design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Transport for London. (2007): *Legible London: Yellow book: A prototype wayfinding system for London*. London: Applied Information Group for Transport for London. Disponible en: <https://www.tfl.gov.uk/cdn/static/cms/documents/ll-yellow-book.pdf>
- Vílchez, I.L. (1997): "Comunico luego existo". Valores añadidos en la relación patrimonio-usuario: sistemas de información y orientación mediante señales. *PH Boletín*, 19, pp. 72-80.

² Véase el proyecto *Pam Wayfinding* de desarrollo de *Smart signage* en el campus de la Universidad de Tecnología de Sydney: <https://pamwayfinding.com/university-technology-sydney-partners-pam-smart-campus/> (Consulta 15 de noviembre de 2017).



Non Solo Con Gli Occhi. Le frontiere del turismo sociale

No Solo Con Los Ojos. Las Fronteras Del Turismo Social

Aldo Grassini

Resumen

Después de siglos de exclusión, los ciegos están intentando obtener la integración por completo en la sociedad. El turismo es un elemento muy importante del tiempo libre y el invidente no puede ser excluido. La autonomía y la posibilidad real de conocer son condiciones necesarias para esa inclusión. Queremos analizar tres diferentes maneras de viajar para los ciegos, con sus ventajas y desventajas. Queremos también analizar numerosas posibilidades de conocer y de involucrar emocionalmente a los invidentes gracias al resto de sentidos. Queremos subrayar las preciosas experiencias que el ciego puede vivir y cómo se puede acercarse a las ciudades, los sitios de cultura, la naturaleza y como puede estrechar su relación con la gente. Por último analizamos las condiciones necesarias para que el ciego pueda obtener el máximo provecho de su experiencia turística, y hacemos una alusión al turismo escolar.

Palabras clave

Ceguera, turismo, accesibilidad, integración, exploración táctil

Abstract

After centuries of isolation, blind people are striving for a full integration in our society. Tourism is a fundamental component of free time and blind people cannot be left out of those experiences. Personal autonomy and an effective possibility of knowledge are necessary conditions. We analyze three different ways of traveling and how they can be functional for the blind, with their advantages and disadvantages. We then analyze the infinite possibilities for blind people of knowing and being emotionally involved through the other senses. We also want to highlight the precious experiences which a blind person can live and how he can ultimately discover cities, cultural places, nature and get closer to people. Following, the analysis of some necessary conditions for a blind person to get the most out of the touristic experience. To conclude, a look at scholastic tourism.

Keywords

Blind, tourism, accessibility, integration, tactile exploration

El turismo es hoy en día un importante componente del uso del tiempo libre, y un ciego no puede quedarse fuera de este fenómeno de masas.

Las experiencias turísticas le permiten enriquecer sus conocimientos y madurar su carácter; le acostumbra a ser más autónomo y a adaptarse a situaciones nuevas.

Ello significa integrarse con un espíritu activo, antes y después del viaje, en las conversaciones y en la preparación de otros viajes, y crecer en conocimiento junto al grupo.

Pero ¿qué sentido tiene viajar para alguien que no ve?

Esta pregunta ingenua esconde el prejuicio de que la vista es el único instrumento de comunicación con la realidad.

Por otra parte, está la dimensión social de los viajes: la experiencia, en ocasiones emocionante, de hacer cosas interesantes con personas agradables o incluso queridas.

No obstante, es desaconsejable el tour urbano visto exclusivamente desde la ventanilla del autobús, sin poner el pie en tierra.

Las modalidades de viaje más típicas para un ciego son: 1) un viaje normal organizado por una agencia; 2) el viaje organizado de forma autónoma por un grupo pequeño; 3) la convención o el congreso destinado a un público invidente.

La tercera modalidad es la más funcional para las exigencias de una persona con discapacidad visual, porque se le tiene en cuenta tanto en la fase de preparación como en la de realización.

Los viajes por agencia están pensados para un grupo formado por personas de todas las edades y generalmente no crean problemas a un ciego que no tenga dificultades en la deambulación; pero no siempre son apropiados, y por ello se debe analizar el programa antes de reservar.

En general el ciego no requiere más tiempo que los demás en los desplazamientos, pero sí que lo necesita en las exploraciones táctiles. Los compañeros de viaje deben comprender esta necesidad, pero él tampoco debe exigirles sacrificios excesivos.



Figura 1. Visita táctil en el Museo Omero. Maqueta de la Piazza dei Miracoli de Pisa.

Un grupo pequeño organizado de manera particular debe estar muy unido y no incluir personas de mal carácter. El ciego puede ser ayudado por muchos, pero debe estar preparado para afrontar imprevistos y algunas incomodidades.

Un ciego “despierto” puede desempeñar en el grupo un papel gratificante en la organización y durante el viaje. Puede ofrecer sus conocimientos o el dominio de una lengua extranjera, puede moderar el grupo en momentos de tensión.

Quien no ve necesita “sumergirse” en la ciudad, recorrerla a pie, respirar su aire, sentir sus olores y sus sonidos, el roce con los transeúntes, pisar las piedras del pavimento.

Esta es la ciudad: sensaciones recolectadas en la memoria y unidas a un nombre constituyen su imagen concreta, y los conocimientos transforman estas sensaciones en un hecho cultural.

Si el viaje está bien preparado, el ciego vive el placer de reencontrarse con lugares y cosas conocidos en los libros o en artículos. Puede construir en su mente el mapa de la ciudad, orientarse y reconocer los lugares.

Puede ser divertido ver cosas extrañas en las tiendas, comprar regalos y souvenirs, medirse con sus compañeros en el cálculo de los precios en nuestra moneda, regatear con los vendedores en Oriente.

En todo eso la vista no influye. En cambio, sí que cuenta para visitar los monumentos. El ciego debe conformarse con una descripción buena, precisa; pero es indispensable una explicación concreta y sensible.

Subir la escalinata de una iglesia; explorar el portal; medir en pasos las naves; tocar una columna, un púlpito, la balaustrada del altar; oír el eco de los propios pasos, los acordes de un órgano, el aroma de las flores.

Por otra parte están las explicaciones, la historia, las leyendas. El invidente se hará una imagen de estas cosas y, si tiene la suerte de tocar una maqueta, su conocimiento será mucho mayor.

Visitar un museo es algo problemático si no existe un recorrido táctil. Pero el “no tocar” impera por doquier. Por supuesto, los bienes culturales deben protegerse, pero la mayoría de las prohibiciones es absolutamente inútil.

También hay viajes de naturaleza, y no hay por qué prohibirlos a quien no ve. Es bello sumergirse en las mil sensaciones de la naturaleza. No todas están al alcance de un ciego y no todos los ciegos son aptos para ciertos viajes.

Y, sin embargo, los hay que practican la vela o el submarinismo, que esquían, que hacen senderismo o incluso escalada.



Con todo esto, queda en evidencia la superficialidad de la pregunta de si tiene sentido viajar para quien no ve. El turismo que usa solo los ojos, poco el resto de sentidos y poquísimos el cerebro, no está indicado para quien no ve.

También hay otros lugares que visitar, como teatros y salas de concierto. Asistir a un gran espectáculo o a un concierto memorable puede ser un evento que recordar el resto de tu vida.

Estas son las condiciones para un resultado óptimo: escoger un viaje adecuado, encontrar un grupo idóneo, disponer de un buen acompañante, tener espíritu de adaptación.

Estudiar el programa y evitar recorridos impene-trables o peligrosos, renunciar a propuestas exclusivamente visuales (exposiciones de pintura, museos inaccesibles, desfiles de moda, etc.).

Pero ¿cómo informarse? Estudiar el itinerario en el mapa, informarse sobre la historia o la cultura del país. Para intereses especiales (por ejemplo, la filatelia), buscar lo que ofrece el territorio.

En caso de una excursión con un grupo pequeño, seleccionar con cuidado a las personas. Mejor moverse con compañeros experimentados. ¡En caso de situaciones desagradables el ciego no puede arreglárselas solo!

La prioridad es tener un buen acompañante. Debe haber una perfecta sintonía y debe tratarse de una persona paciente, dotada de espíritu de iniciativa pero que no sustituya al ciego en el momento de escoger o valorar algo.

No olvidemos que el acompañante es también el mediador cultural y emocional: si describe con escaso interés, jamás llegará a suscitar entusiasmo en quien le escucha.

El invidente debe poseer espíritu de adaptación, no ser demasiado exigente, saber renunciar a algunas cosas y dejar al acompañante un poco de libertad.

No debe, por otra parte, forzar a todo el grupo a perder una oportunidad solo porque no esté a su alcance; evitar comportamientos parasitarios como hacerse llevar las maletas, e intentar resultar útil él mismo.



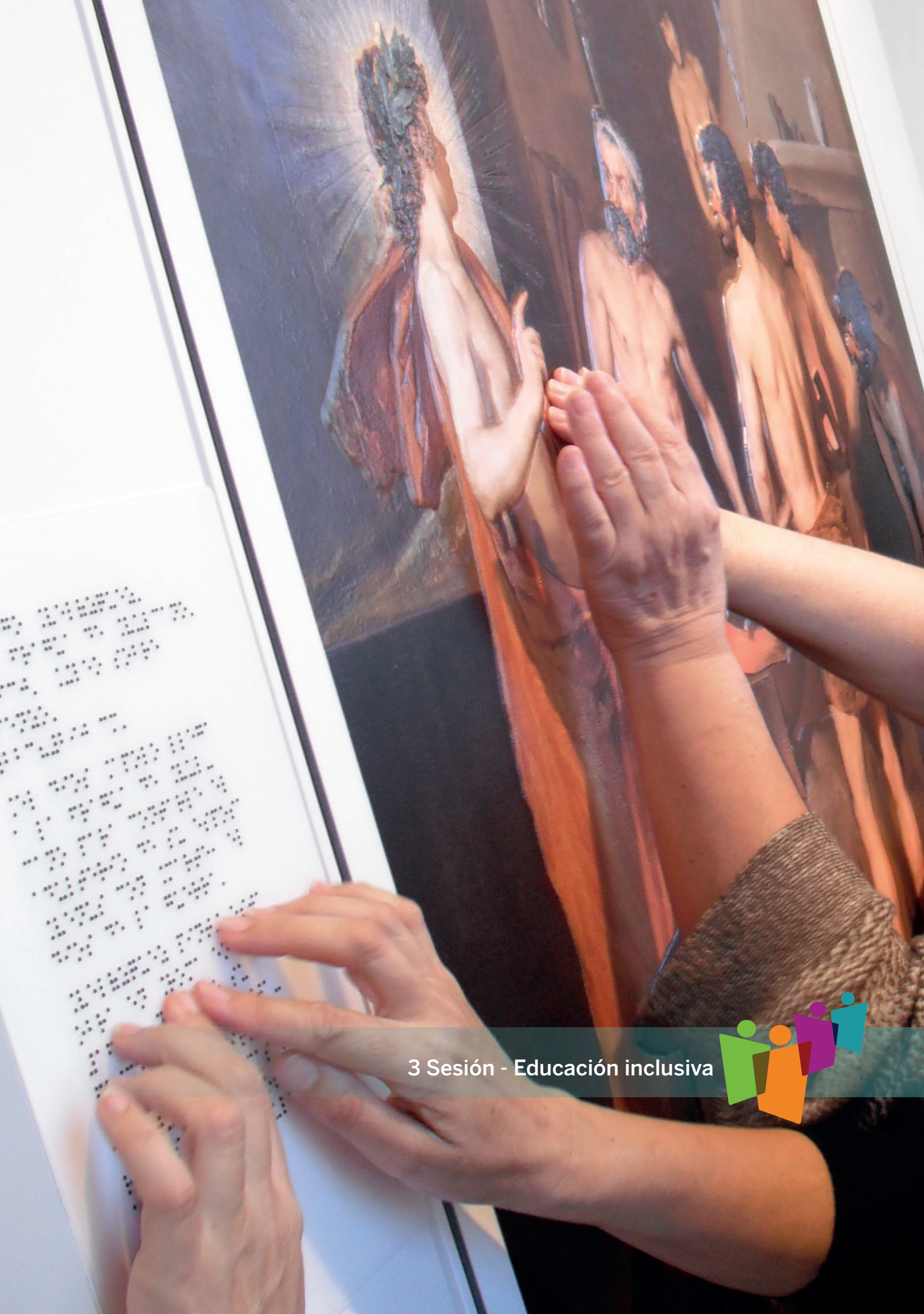
Figura 2. Visita táctil en el Museo Omero. Modelo del busto del David de Miguel Ángel.

Una breve referencia al turismo escolar. Este se marca tres objetivos: recrear, socializar, instruir. La excursión escolar debe tener en cuenta estos tres objetivos.

Una escuela que dejase en casa a un alumno ciego por razones puramente organizativas, habría fracasado totalmente en su compromiso educativo

Bibliografía

- AAVV (2005): L'arte a portata di mano. Verso una pedagogia di accesso ai Beni Culturali senza barriere. Atti del Congresso internazionale (Ancona, 21-23 de octubre de 2004), Armando Editore, Roma
- AAVV (2000): Toccare l'arte. L'educazione estetica di ipovedenti e non vedenti, edición coordinada por Andrea Bellini, Armando Editore, Roma
- GRASSINI, Aldo (2015): Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero arti visive?, Armando Editore, Roma.



3 Sesión - Educación inclusiva



Avanti Avanti Studio.

El diseño para todos aplicado a la puesta en valor del patrimonio.

Alex Dobaño Príncipe

Resumen

La diversidad humana (social, cultural o funcional) marca un cambio de paradigma en la manera de diseñar y comunicar nuestra oferta cultural.

Alex Dobaño, fundador de Avanti Avanti Studio, explica cómo ayuda a sus clientes a liderar este cambio, implementando la metodología Design for All (DFA) en la estrategia y diseño de la comunicación.

El ponente presenta los proyectos realizados para la Basílica de la Sagrada Familia, Vilamuseu. El objetivo es mostrar de forma práctica las claves del DFA; identificar nuevas audiencias; cómo ajustar la oferta cultural a partir de las necesidades de usuarios/as específicos; y crear experiencias de comunicación completas, atractivas y accesibles para todos los públicos.

Bienvenidos y bienvenidas al diseño acSEXible

Palabras clave

Diseño universal, diseño centrado en el usuario, accesibilidad, comunicación, gráfica

Abstract

Human Diversity (social, cultural or functional) bring on us to paradism change in the way we design amnd comunicate our cultural offer.

Alex Dobaño, the Avanti Avanti Studio founder, show us how they help to their clients to lead this change, implementing the Design for All methodology (DFA) in the communication and design strategy.

The speaker will present us their projects for The Sagrada Familia Basílica, vilamuseu and Burricleta Electric Bikes. The session purpose is to show us the DFA Keys: how to identify new audiences; how to adjust the offer from user's specifics needs and how to créate plenty, attractive and accesible communication experiences.

Welcome to acSEXYble design!

Keywords

Universal design, user centred design, accessibility, ux, graphic design



Figura 1. © Avanti Avanti Estudio s.l., 2015

1. Diseño ac-SEXI-ble

Mi nombre es Alex Dobaño

Dirijo Avanti Avanti Studio, agencia de estrategias creativas de comunicación y Diseño para Todos. Soy consultor de diseño de la comunicación, vocal de diseño para todos en CODGC, Fundador y co-editor con Elvira Muñoz de www.holadesignforall.com i patrón de la Design for All Foundation. Creo que somos muy afortunados por tener la oportunidad de asistir al 3er congreso de accesibilidad y vivir una inmersión durante 3 días entorno a la ACCESIBILIDAD.

Una vez terminado este encuentro, regresaremos al trabajo con ideas frescas y nuevas propuestas, volveremos con muchas ganas de convencer a nuestros colegas, clientes y jefes sobre cómo deben mejorar la accesibilidad en su comunicación.

Vamos a necesitar buenos argumentos más allá de la responsabilidad Social o el derecho fundamental a la accesibilidad. En la mayoría de los casos vamos a encontrar las primeras barreras dentro de nuestra propia organización. El principal obstáculo, el desconocimiento y poco interés de las personas que tienen el poder para decidir sobre la implantación de recursos o planes de accesibilidad. Componentes de comités de dirección, comisarios, conservadores, artistas, sin olvidar a arquitectos y diseñadores tienen el poder de decisión y ente ellos y ellas necesitaremos desplegar todas nuestras armas de seducción. La accesibilidad por si sola no vende, por mucho que intentemos convencernos y convencer a los otros, muchas personas



la asocian a conceptos y situaciones hasta ahora poco atractivas.

Avanti Avanti Igual que muchas de vosotras tienen que invertir gran parte de nuestro tiempo en seducir. Seducir a quienes tienen el poder y conseguir que dejen de percibir la accesibilidad como algo ajeno, como una imposición o como un gasto.

“Los que deciden” necesitan saber cómo la accesibilidad les ayudará en su día a día o en la puesta en valor de los activos patrimoniales o de los proyectos culturales que programan.

En Avanti Avanti, hace años, encontramos la respuesta en el “Diseño para todos” para hacer la comunicación de nuestros clientes más “acSEXible”. Lo aplicamos de raíz en la estrategia de comunicación y les mostramos cómo les pueden ayudar a desarrollar nuevas audiencias y a conectar con su público real y potencial.

2. Diseño para Todos en comunicación

2.1 ¿Qué es el “Diseño para Todos”?

Design for All, Universal Design Inclusive Design o User Centred Design, son nombres diferentes para un mismo concepto. El nombre cambia según el país o la tendencia del momento. En Europa se utiliza “Design For All”, y “Diseño para Todos” es su nombre en español. Personalmente siempre he creído que es un poco excluyente ya que no respeta la cuestión del género, pero todavía no hemos encontrado una solución alternativa, ¿alguna idea?

Con Francesc Aragall de la Design for All Foundation hemos redactado una definición sencilla para Diseño para todos: “El Diseño para Todos es la metodología de diseño para la sociedad de la diversidad. Parte de las necesidades específicas de cada usuario para enriquecer la experiencia de todas las personas.”

Como podéis observar va más allá de la condición

de la accesibilidad y de los recursos específicos que ayudan a implementarla.

En Avanti Avanti aplicamos este método en los campos del diseño de espacios y sistemas de orientación, en el diseño de la comunicación y el diseño de ofertas culturales, patrimoniales y turísticas.

2.2 La metodología del “Diseño para Todos”

La aplicación de las metodologías de diseño centrado en el usuario no son nada nuevo, empresas líderes en el mundo como Apple, Google o IDEO han alcanzado el éxito gracias a que se han centrado en las necesidades de sus clientes para desarrollar su oferta. Como ya sabéis o habéis experimentado quienes han trabajado con métodos de Design Thinking, son la manera más eficaz de ajustar la oferta a la realidad del público y poder marcar la diferencia.

La principal diferencia entre el Design Thinking y el Design “for all” Thinking, en éste el concepto de la “diversidad humana” es introducido y asimilado desde el principio del proceso de diseño.

La incorporación del “diseño para todos” o de la accesibilidad como medida complementaria añadida posteriormente, una vez ya están implantados los recursos tradicionales; resulta más costoso y difícil obtener resultados atractivos y positivos desde el punto de vista estratégico.

2.3 Las 5 claves del “Diseño para Todos”

Nuestra experiencia en la aplicación de esta metodología nos ha demostrado que hay una serie de factores que propician el buen funcionamiento de los proyectos desarrollados con Diseño para todos. En Avanti Avanti a estos factores los hemos llamado: las 5 claves del diseño para todos.

1ª clave: el usuario “normal” no existe. Vivimos en la sociedad de la diversidad, lo normal

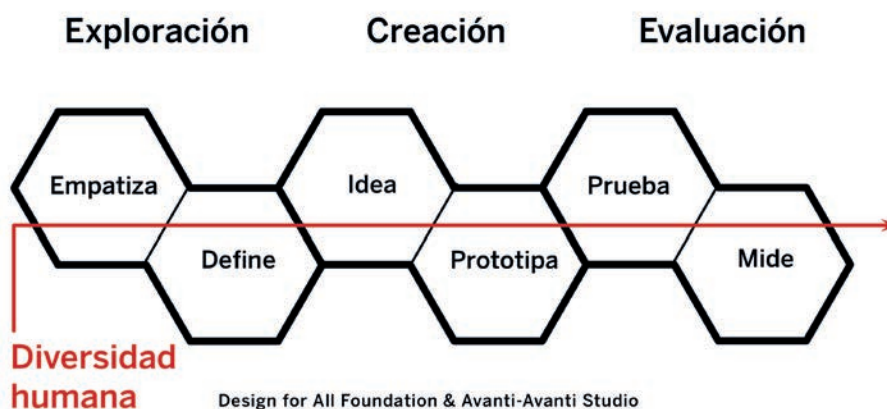


Figura 2. Francesc Aragall (Design for All Foundation y Alex Dobaño (Avanti Avanti Studio), 2016



Figura 3. Francesc Aragall (Design for All Foundation), 2016

es ser diferente. Nuestras ciudades, han sabido convertir esta diversidad en fuente de riqueza, creatividad e innovación. Los conceptos como “ageing friendly”, “vegan friendly”, “Smart city” o “turismo accesible” son valores globales que incrementan el valor de las marcas de una ciudad, un museo o un lugar del patrimonio. Aquellos que continúen ignorando la diversidad y la diferencia estarán apostando por productos “Exclusivos” con todos los riesgos que supone una oferta “excluyente”.

2ª clave: compromiso con el cambio. Consiste en asegurar la asimilación del concepto y los valores estratégicos para la organización i cada persona del equipo en particular. Así podremos alcanzar el compromiso de todo el personal, desde la gerencia hasta el personal de sala, pasando como no, por diseñadores y arquitectos contratados.

3ª clave: el usuario en el centro de todo. El equipo debe estar abierto a un cambio de rol del usuario, de espectador a actor principal, invitándolo a participar de manera activa especialmente en las fases de exploración y evaluación. El DPT plantea procesos abiertos, dónde la evaluación y los ajustes continuos permiten anticiparse a los resultados e implementar mejoras durante toda la evolución del proyecto. Con el DPT vemos crecer el proyecto día s día, corregimos sus imperfecciones y evitamos sorpresas de última hora.

4ª clave: beneficio es mutuo.

Para garantizar la sostenibilidad de los proyectos buscamos un equilibrio en los beneficios. Los beneficios deben ser para todos/as, tanto para los usuarios/as como para la organización que emprende el proyecto.

5ª clave: el compromiso con los principios de diseño universal.

Cualquier servicio, producto o acción que quera-

mos implementar debería cumplir en mayor o menor grado las siguientes condiciones:

- Atractivo
- Funcional
- Saludable
- Comprensible
- Accesible
- Respetuoso
- Asequible
- Sostenible
- Para todas las personas

Cómo conclusión podemos decir que el “Diseño para Todos” encuentra su principal fuerza en las personas y no en los recursos. Para explicarlo Francesc Aragall de la Design fo All Foundation acuñó la siguiente fórmula para cocinar “Diseño para Todos”:

- un 40% de pasión por nuestro trabajo
- un 40% de empatía
- Y tan solo un 20% de recursos.



Figura 4. Alex Dobaño (Avanti Avanti Studio),

Para ilustrar esta fórmula os explicaré un pequeño experimento realizado en el CCCB.

Me gusta llamarlo “Las sillas de Mario”, Mario Corea es jefe de la unidad de producción del CCCB. Durante una serie de tareas de limpieza en los almacenes del Centro, alguien propuso llevar al desguace un buen número de sillas de jardín que ocupaban mucho espacio.

A Mario se le ocurrió una buena idea, reciclar los butacones y trasladarlos al Pati de les Dones, un espacio icónico del CCCB. El patio era un lugar desierto cuando no había actividades, Mario pensó que con esta acción, podría contribuir transformar del lugar a coste 0. Con este gesto el CCCB daría



respuesta las necesidades reales de las personas del barrio y visitantes: ofrecía un espacio para el descanso, el disfrute o la reunión.

Antes de iniciar el traslado al patio, alguien en el almacén advirtió a Mario que las butacas corrían el riesgo de ser robadas, a lo que Mario contestó “¿que no las ibas a tirar?”

Cada vez que voy a las sesiones de trabajo del grupo de diseño para todos del CCCB, me llena de satisfacción ver como las sillas de Mario no han desaparecido y han humanizado el lugar. La fórmula funciona! con un 40% de pasión, un 40% de empatía I tan solo un 20% de recursos todo es posible.

3. Proyectos de “Diseño para Todos” en comunicación para el desarrollo de nuevas audiencias en centros culturales y lugares del patrimonio

En la implementación de la metodología debemos tener en cuenta las diferentes capacidades de cada organización. Algunas pueden actuar de manera muy ambiciosa (e.g. redactando un plan de gestión) y otras lo harán con más cautela. Como agencia tenemos la obligación de adaptarnos a la realidad de nuestros clientes.

Me gustaría explicaros a continuación 2 proyectos muy diferentes de Diseño para todos en comunicación desarrollados por Avanti Avanti:

1. La visita a la Basílica de la Sagrada Familia (Barcelona)
2. Vilamuseu, la red del patrimonio y los museos de la Vila Joiosa (Alicante)

3.1 La Basílica de la Sagrada Familia

La Sagrada Familia fue reconocida por la UNESCO en 2005 como Patrimonio de la Humanidad. La fachada de la Natividad y la cripta son obra de Antoni Gaudí.

Es la segunda iglesia más visitada de Europa des-

pués de la Basílica de San Pedro en Roma y es el sitio turístico más visitado de Catalunya y el tercero más visitado en España. En 2016 superó los 4 millones de visitas.

El cliente convocó un concurso de ideas en que pretendía mejorar la eficiencia y atractivo de los sistemas de comunicación para la visita.

Tres compañías presentaron sus proyectos y Avanti Avanti resultó ganadora.

Lo que más llamó la atención de los jueces en nuestra propuesta fue nuestra metodología de diseño para todos y la posibilidad de ofrecer simultáneamente un diseño innovador y atractivo que al mismo tiempo mejorara el acceso a la información.

3.1.1 Acciones principales

Inicialmente se realizó un estudio “wayfinding” (Sistema de orientación y flujo de recorridos) Y se activaron una serie de acciones dentro de un plan de diseño para todos:

1. Se asesoró a los comisarios y redactores para que el contenido se pudiera presentar en oraciones cortas fáciles de leer e interpretar.
2. Cambiamos los planos complejos por un plano direccional simple y una ruta recomendada para la visita.
3. Desarrollamos un nuevo sistema accesible de iconos basado en sistemas internacionales ISO, pero rediseñados para obtener un mejor contraste.
4. Se rediseñaron todas las infografías para mejorar la legibilidad y lecturabilidad.
5. Y simultáneamente, diseñamos el sistema constructivo de la familia de paneles que contenía los recursos de información.

La primera fase del proyecto finalizó en julio de 2016 y los resultados nos sorprendieron gratamente.

3.1.2 Beneficios para los usuarios

La respuesta de los visitantes fue muy positiva. Para obtener datos e información sobre el impacto del proyecto en la experiencia de los visitantes, el personal de la Sagrada Familia realizó más de 400 encuestas.

La valoración de los usuarios sobre el nuevo diseño fue de 4,3 puntos sobre 5.

Con la incorporación de las señales direccionales y una mejor ubicación de los paneles de información, facilitamos la visita a:



Figura 5. Avanti Avanti Studio, 2016

- Personas mayores
- Personas con problemas de visión
- Niños
- Personas de baja estatura
- Usuarios de sillas de ruedas
- Personas con dificultades de comprensión lectora
- Y obviamente para los visitantes de lenguas extranjeras

3.1.3 Beneficios para la organización

La Sagrada Familia recibe una media de 11,000 visitantes por día,

La mejora en el sistema de señalización ha dinamizado el flujo de visitantes dando la posibilidad de aumentar la venta de entradas sustancialmente.

No puedo entrar en detalles, pero lo interesante del caso fue la rapidez del retorno sobre la inversión en el Proyecto de Diseño.

Sí, lo sabemos, los números que maneja la Sagrada Familia son un ejemplo excepcional de cómo aumentar el desarrollo del mercado, solo hay una Sagrada Familia.

Es por ello que ahora me gustaría hablar de un proyecto que con menos medios ha implementado un plan de "Diseño para Todos" muy ambicioso, Vilamuseu en la Vila Joiosa (Alicante).

3.2 Vilamuseu, la red del patrimonio y los museos de la Vila Joiosa (Alicante)

La Vila Joiosa es una población en la costa Alicantina situada a 10 minutos de Benidorm. La Vila tiene un gran valor turístico y cultural por ser uno de los lugares de mayor interés patrimonial de la Comunidad Valenciana.

El Museo Municipal de Arqueología y Etnografía de La Vila Joiosa convocó en 2009 un concurso para realizar el proyecto museográfico para su nuevo edificio. Las propuestas valoraban en 20 puntos sobre 100 las mejoras en accesibilidad. Este dato demuestra la actitud de la dirección y de la Corporación municipal para impulsar un proyecto ambicioso respecto a inclusión social.

Sibina & Partners, la empresa de museografía ganadora, invitó a formar parte del equipo a Avanti Avanti. Fue por su larga experiencia en diseño de comunicación y diseño gráfico museos, en aquel momento la agencia se encargaba de la comunicación del MACBA

(Museu d'Art Contemporani de Barcelona) y de otros centros culturales en Barcelona. En Avanti Avanti nos preocupaba ser competitivos, innovar y marcar la diferencia. Para la empresa entrar en el grupo coordinado por Sibina, e introducirnos en el mundo de la accesibilidad y el Diseño para Todos marcó un cambio de paradigma que iba a cambiar el rumbo de nuestra empresa.

Sibina & Partners reunió a un equipo multidisciplinar de arquitectos, diseñadores, consultores en accesibilidad, museógrafos y redactores. Aprendimos a centrarnos en "Todos" los usuarios. fue un proceso complejo, tuvimos que desaprender todo lo que sabíamos sobre el diseño y abrir nuestra mirada a la diversidad.

Los expertos en accesibilidad Rovira Beleta y Àgils Comunicació, nos hicieron vivir un proceso de inmersión cognitiva: poniéndonos en la piel de las personas con diferentes habilidades sensoriales y físicas. Empezamos a experimentar de manera creativa con los recursos de accesibilidad.

Durante más de 5 años Avanti Avanti ha establecido las bases e implementado todos los recursos de diseño para la comunicación para el nuevo museo: la normativa gráfica de los elementos de difusión y en exposiciones, la señalización, recursos táctil visuales para la orientación y la web y sus complementos para la difusión en red. De todo el trabajo realizado nos sentimos especialmente orgullosos de nuestra propuesta de marca ya que nos ayudó a aprender a diseñar de manera acSEXible.

3.2.1 Acciones principales

La marca Vilamuseu:

Para Vilamuseu uno de sus principales objetivos era hacer accesible a todos los públicos su patrimonio, servicios y oferta turística. Había adquirido



Figura 6. Avanti Avanti Studio, 2014



un compromiso con la sociedad y estaba dispuesto a trabajar por un nuevo modelo de crecimiento económico para la región. Para alcanzar esta misión Vilamuseu necesitaba un nuevo logotipo que transmitiera sus nuevos valores, una marca más inclusiva, atractiva e innovadora.

Estrategia de comunicación de marca:

El museo tomaba una nueva orientación, nuestra propuesta era aglutinar todos los activos patrimoniales de La Vila dentro del ámbito de la marca del museo. Así Vilamuseu crecía en oferta sumando al propio museo los recorridos por la nutrida oferta patrimonial, como el centro histórico y la muralla renacentista, las actividades educativas accesibles y visitas teatralizadas en otros museos y los recorridos a santuarios romanos y torres de vigilancia. Incorporar estos activos y proponer una visita más completa, nos permitiría también ofrecer las actividades inclusivas existentes en la Vila.

Vilamuseu pasó de ser un museo, a ser una red de museos y puntos de interés patrimonial, una marca que hacia la visita más atractiva y permitía ampliar la estancia de horas a días.

Naming (creación del nombre):

El primer paso fue crear un nombre nuevo, que representara el nuevo sentido de la marca "toda la Vila es un museo". Teníamos que mejorar la legibilidad y retentiva frente al anterior "Museo Arqueológico y Etnográfico de la Vila Joiosa". Vilamuseu era más fresco, accesible y atractivo para todos, incluyendo al público extranjero. Al mismo tiempo nos ayudaría a trabajar en el diseño de un logotipo más ligero y compacto.

Logotipo:

El principal objetivo del equipo, incluida la dirección del museo, era crear un logotipo para todos.

Tenía que sintetizar y aglutinar 3 conceptos principales:

1. El valor como conjunto patrimonial de gran riqueza (diversidad de épocas y orígenes)
2. El papel de referencia internacional en museografía inclusiva y accesible
3. Su visión y propuestas innovadoras en el campo de la museología y museografía
4. Conociendo a personas ciegas descubrimos en el braille la solución para crear un logotipo inclusivo para todos/as.

Comenzamos estudiando la posibilidad de conser-

var la marca del antiguo museo.

No era accesible y no tenía ningún arraigo significativo en el público.

Vilamuseu tenía que ser algo diferente, decidimos partir de cero.

Eliminamos el anagrama de la marca anterior formado por una de las piezas estrellas de la colección, Vilamuseu era mucho más que un collar. Huimos del clasicismo tan presente en a museos de historia y arqueología y apostamos por "Calibre" una tipografía de palo seco, equilibrada y contemporánea, con esta mejoraría la legibilidad y lecturabilidad.

Creamos un logotipo que invitaba al juego, con diferentes niveles de comprensión e introducimos un nuevo concepto: la accesibilidad desapercibida.

Creamos la primera marca que integraba el código braille con el texto visual integrando dentro del logotipo la transcripción en braille los caracteres "v"de vila y la "m"de museu.

Obtuvimos una marca inclusiva. Los públicos cercanos a la accesibilidad se sienten interpelados por la marca ya que reconocen en ella un símbolo universal de la accesibilidad, el braille, y los que la desconocen interpretan en los puntos un juego tipográfico que introduce el concepto del recorrido y activos patrimoniales que ofrece el mapa de la Vila.

Nuestra participación en el proyecto finalizó el pasado año 2015, pero avanti avanti sigue hermanada a Vilamuseu exponiendo el fruto del trabajo conjunto en congresos y talleres del entorno nacional e internacional.

3.2.2 Beneficios para la sociedad

El proyecto ha tenido un impacto enorme en la sociedad local y en la experiencia de la visita de los públicos extranjeros. El enfoque inclusivo y los recursos de diseño para todos ha resulta un atractivo más para la Vila, todos los públicos son representados y atendidos.Vilamuseu se ha posicionado a sí mismo y a Villajoyosa en el turismo accesible de España, y es reconocido desde diferentes instituciones (los Ministerios de Turismo y de Cultura, Predif, CEAPAT, Fundación ONCE y otras) como un referente en la accesibilidad al patrimonio en España y fuera de ella.

El museo decidió en 2016 abrir sus puertas con el proyecto museográfico por ejecutar, su responsabilidad social lo empujo a activar el ciclo de talleres infantiles,

exposiciones temporales, presentaciones de libros y estudios... Vilamuseu responde a las necesidades de los ciudadanos y ciudadanas de La Vila.

El anuncio del nuevo museo y su de innovación y originalidad ha activado la vida comercial de su entorno más próximo. La calle Colón ha visto día a día como se abrían comercios alrededor del equipamiento, generando un nuevo motor económico para la ciudad.

Éste enfoque tan social del museo ha hecho que los ciudadanos de la Vila se sientan orgullosos de Vilamuseu, que lo apoyen, lo amen incluso participen en su desarrollo en forma de voluntariado, de iniciativas participativas, de numerosas donaciones de fondos e incluso de acciones de mecenazgo y micromecenazgo.

3.2.3 Beneficios para la organización

Su imagen social sumada al valor patrimonial de la Vila, ha hecho que Vilamuseu pudiera superar la gran crisis económica del sector cultural y ser el único museo que ha podido inaugurar y mantener su actividad en un período muy difícil para la Comunidad Valenciana.

Avanti Avanti basándose en 2 de las condiciones del Diseño universal "sostenibilidad" y "funcionalidad", desarrollo un sistema de autoedición de los recursos de comunicación. A día de hoy, tras un período de formación del personal interno, el museo edita de manera autónoma; su web, folletos y carteles, reduciendo así sus gastos fijos relacionados con el diseño.

El impacto de la marca Vilamuseu:

- Atrae a la atención de turistas de toda Europa y añade un valor diferencial único para quienes buscan propuestas que respondan de manera

específica a sus necesidades de confort y accesibilidad.

- La nueva imagen y el diseño inclusivo global del museo despierta el interés de los medios de comunicación generalistas y el de los círculos de la museología y de la museografía.
- Ha implantado un circuito de paneles interpretativos accesibles para todos, que ha propiciado una mejora de la cadena de la accesibilidad urbana. El contenido se ha ideado y redactado con métodos de lectura fácil y cuentan con diagramas táctilo -visuales y recursos multimedia para la interpretación en lengua de signos y traducción en más de 6 idiomas. Ha supuesto un motor de la accesibilidad para todo el municipio, que valió a Villajoyosa su inclusión como el primer Destino Turístico Inteligente piloto de España por el Ministerio de Turismo.

4. Conclusiones

En Avanti Avanti y en la fundación Design for All Foundatoin creemos en el poder de transformación e innovación social a través de la asimilación del diseño para todos y la sociedad de la diversidad. Contribuimos a esta transformación mediante la difusión, formación y práctica de Design for All.

En nuestro viaje por el Diseño para Todos hemos aprendido el valor de la empatía y la pasión y la importancia de encontrar el equilibrio entre los beneficios sociales y los económicos que permitan el desarrollo de proyectos sostenibles y duraderos.

Vilamuseu, Sagrada Família, MACBA, CCCB o Catalonia in Venice en La bienal de Arte de Venecia, han sido algunas de nuestras compañeras de viaje, seguimos avanzando, ¿te vienes?.



Un estudio de la inclusión en museos y patrimonio*: el Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva (ICMI).

Mikel Asensio
Joan Santacana
Yone Castro
Tania Martínez

Resumen

El capítulo presenta una línea y una tarea de investigación sobre la inclusión en el contexto de museos y patrimonio. En un principio, se describe el marco general de la investigación. A continuación, se describen una de las tareas realizadas: el inventario de cualidades de la museografía inclusiva (ICMI). La tarea consiste en un examen por la técnica de *clikers* con una amplísima serie de propuestas museográficas. Se explica la construcción de la escala y los resultados sobre las opiniones de una muestra de jóvenes y adolescentes. Los resultados apuntan a que todos los grupos presentan claras diferencias, percibiendo las dimensiones museográficas como inclusivas, mientras que otras son percibidas como excluyentes.

Palabras clave

Inclusión, educación en museos, estudios de público, aprendizaje informal.

Abstract

The chapter presents one research and one task about inclusion in the context of museums and heritage. At first, the general framework of research is described. The following are the tasks performed: the inventory of qualities of inclusive museography (ICMI). The task consists in an examination by the technique of *clikers* an ample series of museographic proposals. It explains the construction of the scale and the results on the opinions of a sample of young people and adolescents. The results point out that all groups present clear differences, perceiving the museographic dimensions as inclusive, while others are perceived as excluding.

Keywords

Inclusion, museum education, visitor studies, informal learning.

1. Marco general de la Investigación: Estudiando Inclusión en Museos

1.1. Las facetas de la inclusión

La conquista de la inclusión en museos y patrimonio no es un objetivo aislado¹. Se inscribe en un amplio espectro de conquistas sociales, económicas, educativas y culturales. En los últimos años, mientras se ha avanzado notablemente en el discurso políticamente correcto de la inclusión, la realidad se empeña en devolvernos un panorama cada vez más desolador donde se ha producido una ampliación del espectro de caída en la dimensión de exclusión. Más brecha entre mujeres y más brecha entre jóvenes y más brecha entre la infancia. Mas brecha y mayor riesgo de recuperación (ver entre otros, Jorquera, G., 2014. Evolución e impacto del riesgo de la pobreza y la exclusión en la Comunidad de Madrid. Madrid: EAPN).

La defensa de los derechos, y las distintas facetas de la inclusión lo son, se consiguen y se mantienen luchando por ellos, hay que arrancarlos. Es una tarea colectiva. Nuestra aportación en esta lucha se canaliza a través del trabajo científico y académico, la investigación y la innovación.

1.2. Inclusión activa

Incluir nunca es poca cosa. Cualquier acción por mínima o por extraña que sea, en cualquier dirección o realizada por cualquiera, es y será en sí misma positiva. Si hay un tema en el que no caben actitudes cainitas, ese es el tema de la inclusión. Esta primera toma de posición es vital para no perder el tiempo en disputas fratricidas siempre debilitadoras, cuando el enemigo es claro, agresivo y poderoso. Las disputas tácticas o estrategias, escolásticas o colegiales, no deben perder de vista lo esencial, que no es poca cosa, que es el cumplimiento del derecho de acceso desde la diversidad.

La inclusión sufre de surrealismo como una grave enfermedad del alma. No olvidemos que, si el dañismo es crítico y reivindicativo, el surrealismo es,

(*) Una parte de esta introducción ha sido utilizada en una publicación anterior (Asensio, 2017), donde se presenta el marco de la investigación de RecerCaixa; el resto del capítulo es original y ha sido escrito para el presente volumen.

1. "Análisis de las fórmulas de exclusión educativa en las aulas de educación secundaria obligatoria y espacios patrimoniales: modelos para una educación inclusiva a partir del patrimonio cultural", financiado por el programa competitivo RecerCaixa (2013ACUP00197) convocatoria competitiva de la Fundación 'La Caixa' y la Generalitat de Catalunya, dirigido por Joan Santacana, de la Universidad de Barcelona, Mikel Asensio, de la Universidad Autónoma de Madrid, y Olaia Fontal, de la Universidad de Valladolid.

por el contrario, delirante y narcisista, pero a la vez un truco para instalarse somnoliento en el *status quo*. Es surrealista que muchos de los planteamientos de la inclusión (aparente) sean profundamente excluyentes en sus fundamentos y en sus consecuencias. Es surrealista que muchas de las personas que se dedican a temas de inclusión estén instaladas en políticas y prácticas que miran más por el mantenimiento del sistema (y no solo de ayudas y subvenciones, sino de estructuras de decisión, de apoyo, de asociacionismo, de representación, etc.), sin denunciar de manera efectiva y directa las políticas excluyentes de las autoridades educativas o culturales. Es surrealista que desde grandes sectores de prácticas inclusivas se pretenda investirse de calidad y de ciencia por el hecho de que sus objetivos últimos sean loables, salvando así la falta de fundamentación de muchas de las propuestas que desarrollan. O por último (... *but not least*), es surrealista que acogiéndose a la bondad absoluta que hay que reconocer a los fines últimos de la inclusión, no haya evaluación de las experiencias y de las acciones, sumergidas en falsas filosofías de cualitativismo, implicación emocional o llamadas a la creatividad.

Tres pecados capitales del tema de inclusión me persiguen desde hace 37 años de práctica profesional (en 1979 me incorporé como educador interno con los niños -no con las niñas en aquella época- del Instituto Nacional de Pedagogía del Sordo). El primero, es que en estos temas no hay acumulación de conocimiento. Son demasiado habituales los trabajos que no recogen bibliografía, o que lo que recogen demuestra que no se ha revisado ni siquiera mínimamente lo publicado en estos ámbitos en los últimos años. Se da la paradoja de que mientras que la mayoría de estas experiencias, especialmente las de carácter educativo, especialmente el constructivismo como paradigma general de la adquisición de conocimiento humano, luego se niegan su propia medicina a sí mismos; y mantienen posiciones empiristas y creacionistas ingenuas cuando se enfrentan a la adquisición de conocimiento profesional y académico. En segundo lugar, los verdaderos motivos de la mayor parte de los trabajos suelen ser muy personalistas y voluntaristas. Tanto en el plano de las propuestas como en el plano de la gestión o de la concesión institucional. Incluso cuando los proponentes son asociaciones o centros que se dedican sistemáticamente a trabajar con determinadas poblaciones objetivo, es muy habitual que, los temas sobre los que trabajan, cambian de manera drástica ya que responden a supuestas "tendencias innovadoras", que suelen responder más a influencias externas pasajeras y menos a un trabajo sistemático riguroso y fundamentado. Y, en tercer lugar, y en parte como consecuencia del anterior, pero no solo, hay

muchas más acciones y eventos que programas; lo que provoca que los cambios que se proponen no se mantengan en el tiempo. Es muy corriente que instituciones que realizan, incluso con cierta frecuencia, experiencias interesantes en el mundo de la inclusión, no traspasan ese conocimiento de manera permanente al grueso de la institución.

1.3. Museos inclusivos: la crónica de una sospecha anunciada

En muchas ocasiones el problema es la altura a la que se coloca la concienciación de las políticas inclusivas en el organigrama institucional. No se supera el nivel de ciertos técnicos o como mucho de ciertas jefaturas técnicas de ciertos departamentos (generalmente educación y comunicación), pero no llega a los departamentos poderosos (investigación y conservación de colecciones, exposiciones temporales) o a los puestos de dirección. Una buena prueba de este problema es que es raro que los planteamientos inclusivos puedan detectarse en las exposiciones permanentes o en las grandes exposiciones temporales, restringiéndose a los programas públicos o educativos, a determinadas acciones de comunicación o como mucho a las exposiciones temporales de menor entidad.

Los que detentan el poder en los museos no comparten una mentalidad inclusiva. Más bien al contrario, una inmensa mayoría de las personas que forman parte de los patronatos y de las direcciones, así como de los discursos que median entre ellos y los públicos en los medios de comunicación, comparten una visión en la que lo exclusivo es un valor, lo mismo que ocurre en el mundo de la moda, en el del diseño. Solo tienen ustedes que observar la propaganda de los perfumes, de los coches de las viviendas o de los restaurantes. El consumo se basa en vender exclusividad. Y hay una autopista sin peajes ni límites de velocidad entre estos valores y los del arte, y en especial el arte contemporáneo, o en la clásica historia del arte. Los museos se conformaron a medida de clases dominantes y de su filosofía de la exclusividad y de la excelencia. Por mucho que la revolución francesa abriera los palacios a que la gente disfrutara de las obras de arte, su desamortización era muy superficial. Los museos se han seguido resistiendo a la democratización como 'gato panza arriba'.

Curiosamente, algunos museos modernos han luchado por abandonar estas posiciones. Y lo han ido consiguiendo, en parte, aquellos cuyas disciplinas de referencia iban consiguiendo a su vez abandonar las ideologías excluyentes en sus respectivas epistemologías. Así, los museos antropológicos conseguían acercarse a los intereses de la ciuda-



danía en la medida en que sus discursos científicos huían de los discursos coloniales para centrarse en la vida cotidiana de las comunidades. Algo muy similar ocurre con los museos de historia que han sido capaces de descentrarse de la ideología del héroe. O los museos de ciencia, que abandonaban la dictadura del instrumento, de los inventos y de los inventores, para centrarse en discursos que tratan de acercar la realidad de la ciencia con el fin de crear vocaciones. Pero es un trabajo muy lento y con rápidos pasos atrás. En cuanto te descuidas, vuelve a parecer el esteticismo de la exhibición (en detrimento de la usabilidad), la arquitectura impactante, el diseño limpio, el recurso envolvente y las ideas maravillosas. Incluso museos nacidos para la memoria han tenido que esperar a una segunda generación para ser inclusivos (y no me refiero solo a los pecadores que han reconocido su culpa, como los museos judíos, sino a otros muchos, como, por ejemplo, los museos de las reservas indias norteamericanas).

Que los museos no son actualmente (y en su mayoría) espacios inclusivos parece algo evidente para cualquier persona de las minorías mayoritarias. Que los son menos para las minorías que precisan más apoyo (aquellos que se ven de por sí más lejos de los estándares de la cultura) es aún más obvio. Si tomamos como paradigma operativo los museos estatales y provinciales, la ausencia de mediadores en sus exposiciones temporales es clamorosa para cualquiera de las dimensiones de diversidad social, económica, competencial, cultural o educativa. Sin embargo, todos estos museos claman a menudo por la igualdad y accesibilidad de todos los públicos, probablemente porque es actualmente lo políticamente correcto, pero sin ningún intento real a nivel estratégico práctico. Es obvio que este 'tacticismo' refleja un intento de camuflaje mientras muestra lacerantemente la ausencia del necesario cambio real de mentalidad. Las buenas intenciones de los fines no garantizan las malas decisiones de los medios para conseguirlos. Al fin y al cabo, como señalan Catlin-Legutko & Klinger (2012) en su manual de museos, "*the road to hell is paved with good intentions*" (Small Museum Toolkit, Altamira Press).

Un cambio de mentalidad de esta envergadura supone un cambio conceptual sustancial, al tiempo de un cambio de prácticas y procedimientos, que no parecen fáciles de conseguir a corto plazo; máxime, en unas instituciones que no se caracterizan precisamente por su tradición de cambio. Es habitual escuchar que si colocáramos a un médico de hace apenas 50 años en un quirófano actual tendría serios problemas para hacer algo útil, sin embargo en un museo, por desgracia, un conservador o un

vigilante de hace 150 años, colocados en la sala de un museo no tendrían ningún problema para identificar dónde se encuentran (algo que ocurre igual en un aula donde también urge encontrar un nuevo modelo de institución acorde con los cambios de las demandas y de los valores de nuestro tiempo). Para conseguir esta evolución, es posible que haya varias vías posibles, pero indudablemente una de ellas es la de la investigación. Si identificamos los factores de exclusión e inclusión en los distintos ámbitos implicados podríamos comenzar a entender su interacción, su complejidad, su funcionamiento.

1.4. Nuestra línea de investigación

El presente trabajo se basa en el proyecto de investigación "Análisis de las fórmulas de exclusión educativa en las aulas de educación secundaria obligatoria y espacios patrimoniales: modelos para una educación inclusiva a partir del patrimonio cultural", financiado por el programa competitivo Recercaixa (2013ACUP00197) convocatoria competitiva de la Fundació 'la Caixa' y la Generalitat de Catalunya, dirigido por Joan Santacana, de la Universidad de Barcelona, Mikel Asensio, de la Universidad Autónoma de Madrid, y Olaia Fontal, de la Universidad de Valladolid. Junto con Nayra Llonch, de la Universidad de Lleida; Victoria López, de la Universidad de Zaragoza; Tania Martínez, de la Universidad de Barcelona; Elena Pol, de la empresa Interpretart; Elena Asenjo, Yone Castro y María Fernández, de la Universidad Autónoma de Madrid; y Carmen Gómez, de la Universidad de Valladolid.

Una primera idea del proyecto puede verse en "Investigando en Educación Patrimonial: los museos y la inclusión Cultural en la Educación Secundaria" (Santacana, Martínez & Asensio, 2017). Obviamente, como ocurre en todos los proyectos de investigación suficientemente complejos, y éste lo es, la realidad es pertinaz, hay una considerable distancia entre ese primer acercamiento y lo que luego se ha desarrollado. Este proyecto un buen ejemplo de "*learning by doing*". La compleja problemática de la inclusión enfrentada a la complicada situación de diversidad del planteamiento con el que se gestiona -educativa y socialmente- el patrimonio, hacen que la combinación sea exponencial. Por tanto, cualquier acercamiento precisa de la flexibilidad suficiente para ir adaptando los objetivos a las situaciones reales.

Estamos convencidos de que el marco del paradigma actual de la inclusión es deudor de muchas fuentes, tal como venimos defendiendo aquí, pero no es menos cierto que uno de los referentes fundamentales, al menos en nuestro espacio museístico proviene del ámbito de la educación (ver, por ejemplo:

Simón & Echeita, 2017). Donde comentan el trabajo de los ingleses Booth y Aiscow, que ha sido reconocido por UNESCO, como las máximas autoridades actuales en estos temas. Su *Index for inclusion*, traducido al castellano, es uno de los textos inspiradores actuales para la realidad educativa.

Hemos expuesto una síntesis de nuestro acercamiento al concepto de inclusión en esta investigación en el artículo "Inclusión en Patrimonio y Museos: 'Más allá de la dignidad y la accesibilidad'", de Asensio, Santacana & Fontal (2017). Este artículo es de concepto, reflexiona sobre la inclusión y expone de manera razonada el tipo de investigación que se ha hecho y la que quedaría por hacer. Tratamos de explicar la complejidad y la situación actual del concepto de inclusión, en relación con los conceptos de accesibilidad, igualdad, diversidad, falsa inclusión, etc. Además, se describe de manera comprensiva el fundamento de los distintos pasos de la investigación, su diseño y las tareas elegidas.

Dos artículos han descrito la primera y la segunda fases de la investigación: "Concepciones sobre la inclusión cultural Museos y Patrimonio" (Asenjo, López & Llonch, 2017) "Mirando el museo: desarrollo de dos instrumentos para evaluar la inclusión" (Castro, Gómez & Asensio, 2017). El primer artículo está dedicado a un conjunto de estudios sobre la de noción de inclusión llevado a cabo con personas expertas de los ámbitos profesionales de la inclusión. Se discuten los resultados de las tareas de *focus group*, y de un *delphi* modificado, así como algunas tareas de conceptualización y de opinión sobre las prácticas. El principal resultado que se comenta es preocupante: la falta de una noción clara entre los profesionales sobre el concepto de inclusión. El segundo artículo justifica el diseño de la investigación y se centra en dos tareas originales, una escala de rasgos de museología inclusiva y un inventario de cualidades de museografía inclusiva. Ambas tareas persiguen conformar instrumentos de medida de aspectos inclusivos que al mismo tiempo supongan un análisis racional de los aspectos de organización museológica y museográfica de los museos, de modo que puedan convertirse fácilmente en indicadores de calidad. Los análisis estadísticos de ambas tareas han permitido comprobar las bondades estadísticas de ambas tareas, con un buen comportamiento discriminatorio, dimensional y de consistencia interna.

Un artículo titulado "Una revisión sobre Accesibilidad e Inclusión en Museos y Patrimonio" (Fernández, Asenjo & Asensio, 2017), es un texto de revisión bibliográfica sobre una amplia base de las últimas publicaciones realizadas en nuestro país de trabajos realizados sobre inclusión en museos y patrimonio. Los principales datos de la revisión son

que estas experiencias están desarrolladas desde supuestos muy dispares del concepto de inclusión. Además, la mayor parte de las experiencias no tienen continuidad y son acciones externas que no alteran la oferta permanente de las instituciones y, por tanto, suponen un logro de derechos muy puntual y fugaz.

Este artículo recoge una gran cantidad de fuentes, pero mostramos especial interés en las ediciones del primer y segundo Congresos Internacionales de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio (Domínguez, García Sandoval, J. & Lavado, 2015).

El estudio se engloba en la línea de los estudios de público más recientes (Asensio, 2017), en el marco teórico del aprendizaje informal (Asensio, 2015; 2017), sobre aquellas dimensiones de la museografía que resultan más inclusivas para determinados segmentos de personas. A pesar de la gran evolución de los museos a lo largo de los años (para un análisis ver: Asensio & Pol, 2017; Samis & Michaelson, 2017) hablan directamente de museo intimidatorio para referirse a aquellos museos de planteamiento tradicional que generan una tendencia excluyente en una gran cantidad de visitantes. Desde este punto de vista, es fundamental analizar en detalle no solamente el universo de variables relevantes desde el usuario (ver por ejemplo Pol & Asensio, 2017, o Asenjo et al., 2017), sino también nuevas herramientas de medida y nuevos modelos de medición (Castro et al., 2016), y sobre todo profundizar en las constelaciones museológicas y museográficas que constituyen la base de nuestras propuestas y que hasta el momento han sido incomprensiblemente ignoradas

2. Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva: ICMI.

2.1. Introducción

A partir de la introducción, este capítulo explica la construcción y el estudio de las propiedades de una herramienta para evaluar inclusión en los museos y espacios de presentación patrimonial. Esta herramienta se ha denominado en su proceso creativo como 'Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva', de ahora en adelante, ICMI. Como ya adelantamos, en la segunda parte de nuestra investigación se construyeron dos escalas diferentes: ICMI (Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva), sobre la que trata el presente capítulo y ERMI (Escala de Rasgos de Museología Inclusiva).

Digamos que, a muy grandes rasgos, la museología puede entenderse como el planteamiento inicial del mensaje de un museo, de su narrativa, del ideario



que da a lugar a las exposiciones. ERMI está referida a los principios de generales del funcionamiento de una institución patrimonial, independientemente de la temática y los recursos. Esta escala trata de evaluar la sensación subjetiva de inclusión que tienen los visitantes en un museo, o espacio patrimonial, en general. Museografía, en otro sentido, es la realización final del discurso museal. ICMI por lo tanto, está centrada en evaluar qué aspectos son atractivos de los distintos recursos museográficos que se emplean en los espacios patrimoniales, dependiendo directamente del tipo de museo y su temática.

Nos interesaba recoger las disposiciones de las personas hacia los aspectos museológicos y museográficos que tienen que ver con la inclusión, ya que mientras el primero marcaría las grandes decisiones de la oferta institucional, el segundo constituye la disposición de los elementos expositivos en la exhibición, lo cual constituye la imagen más inmediata y evidente de la oferta expositiva de la institución. Con el énfasis puesto, por un lado, en qué elementos pueden ser más atractivos para una muestra heterogénea y compleja, y, por otro lado, en cómo se puede sentir parte un colectivo de la narrativa de un espacio de presentación patrimonial, hemos desarrollado dos herramientas independientes y complementarias que esperamos aporten a la definición de *Inclusión cultural*. Ésta aplica la mentalidad de la inclusión a un abanico amplio de problemas que afectan a los espacios, a los contenidos y colecciones, a los recursos expositivos y comunicativos, y a su gestión mediante programas y eventos, desde la perspectiva de muy diversos tipos de públicos.

No explicaremos la investigación como tal, dado que excede la finalidad de este capítulo. Sin embargo, si se presentará a grandes rasgos sus concepciones básicas. Las tareas que se llevaron a cabo, y de las cuales es fruto ICMI.

2.2. Diseño de la investigación

El diseño general de la investigación, supuso la colaboración de muchos actores, todos ellos relacionados en algún punto con la Inclusión. Se contó con el apoyo de muchos expertos que trabajan en el ámbito escolar y museal, fundaciones y empresas cuyo trabajo se basa en la construcción de acciones inclusivas. A ellos y a ellas les preguntamos sobre el concepto *inclusión* a través de varias tareas de *Focus Group*, paneles *Delphi*, valoración de factores y su agrupación, y la valoración de prácticas inclusivas. Se llevaron a cabo un total de 127 tareas. Se requirió la participación de adolescentes de 3º y 4º de la E.S.O, pertenecientes a colegios de enseñanza pública y privada y de jóvenes estudiantes de 2º de carrera, conformando un grupo de 1132 participan-

tes (788 adolescentes y 344 jóvenes). No todos ellos realizaron las mismas tareas. Las especificaciones en relación a la muestra se detallan posteriormente.

El diseño de la Investigación es secuencial, pensado para llegar a detectar cómo perciben los jóvenes el Patrimonio desde una perspectiva de inclusión/exclusión, a través de aproximaciones sucesivas, para desembocar en la construcción de herramientas capaces de detectar esta percepción y que nos permitan descubrir aquellos aspectos museográficos atractivos. Este diseño se define por la secuenciación de pasos, en los que los resultados de la fase previa son necesarios y determinantes en las fases subsiguientes. En la última fase de la investigación (Fase de Evaluación), se utilizó toda la información recogida y analizada en las fases anteriores (Exploración, Revisión y Conceptualización), para elaborar las herramientas. Los datos que se han obtenido como fruto de estos estudios siguen un criterio de convergencia analítica, ya que los datos no son sólo complementarios entre sí, sino que se dan sentido unos a otros. En todas las fases, se ha seguido un principio de triangulación metodológica, en lo referido a la recogida de datos desde distintos prismas para su contraste posterior, realizando controles cruzados entre las fuentes de datos, a saber: personas, documentos fuente y teorías e instrumentos.

De este diseño, por lo tanto, y de la agrupación secuencial de datos y perspectivas, nacen las dos herramientas elaboradas para detectar la percepción de inclusión que venimos comentando, la Escala de rasgos de Museología Inclusiva y el Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva. Una vez perfiladas ambas herramientas, estas comenzaron a aplicarse empleando el uso de los clickers (véase el apartado 2.5. Procedimiento de aplicación de la herramienta).

A continuación, vamos a explicar cómo se construyó ICMI, cómo fue diseñada, cuál ha sido su proceso de validación y el estudio de sus dimensiones.

2.3. Descripción del ICMI

Como comentamos con anterioridad, el Cuestionario de Museografía es una herramienta construida *ad hoc*, que trata de medir el grado de atracción en el que los participantes se sienten inclinados a ver o a visitar un inventario de recursos museográficos de amplio espectro.

Para poder evaluar la atracción o preferencia de distintos estímulos o conjuntos estimulares pertenecientes a los museos, era necesario determinar el formato de las preguntas o ítems. Cada una de las preguntas combina varios elementos:

Figura 1. Ejemplo de ítem de la escala ICMI.



1. La fotografía del recurso museográfico que se evalúa en ese ítem concreto: A través de la imagen se facilita el que todos los participantes reciban un input estimulador, que realicen un ejercicio introspectivo manejando una serie personal de variables y desarrollen un output de impacto potencial. 2. Un texto que especifica el tipo de recurso (categoría) y una contextualización breve, que puede incluir el museo o la temática del museo en la que se encuentra. 3. La pregunta: "¿Cuánto te gustaría visitar esto?" junto con las opciones de respuesta correspondientes a una escala tipo Likert de 6 categorías. En la Imagen 1 se puede apreciar un ejemplo de ítem componente del Inventario.

2.4. Método cuasi-experimental.

En primer lugar, se elaboró un banco de ítems compuesto por 345 fotografías de elementos museográficos presentes en espacios expositivos reales. Como criterios de selección se tuvieron en cuenta la representatividad de las temáticas de los museos, así como las categorías de los distintos recursos museográficos. En base a los elementos museográficos se elaboró tipología de categorización basada en propuestas anteriores. Los distintos ítems del banco inicial se ordenan en torno a varias categorías:

CATEGORÍA (a) Análisis por Tipos de Museos [Temática/ Contenidos]:

| | |
|---------------------------------|--|
| Nivel 1 - Museos de Piezas | Nivel 6 - Museos de Antropología |
| Nivel 2 - Museos Arqueológicos | Nivel 7 - Museos de Ciencias Naturales |
| Nivel 3 - Patrimonio Monumental | Nivel 8 - Museos de Ciencia |
| Nivel 4 - Museos de Arte | Nivel 9 - Museos de Tecnología |
| Nivel 5 - Museos de Historia | |

CATEGORÍA (b) Análisis por Tipos de Recursos museográficos:

| | |
|---|---------------------------------|
| Nivel 1: recursos clásicos (Pieza y texto): | Nivel 2: recursos audiovisuales |
| B.1.1. Colecciones vitrinas | B.2.1. Maquetas |
| B.1.2. Museo con piezas en vitrina | B.2.2. Ilustraciones |
| B.1.3. Piezas en vitrinas | B.2.3. Audioguía |
| B.1.4. Almacenes visitables | B.2.4. Audiovisual |
| B.1.5. Hojas de sala | B.2.5. Escenografías |
| B.1.6. Reproducción de originales | B.2.6. Los dioramas |
| | B.2.7. Visita guiada. |

Nivel 3: recursos digitales

| |
|--------------------------------------|
| B.3.1. Tablets |
| B.3.2. Juegos digitales |
| B.3.3. Mesa Interactiva |
| B.3.4. Visita con Realidad Aumentada |
| B.3.5. Visita con Realidad Virtual |
| B.3.6. Interactivos en la sala |

Nivel 4: recursos manipulativos analógicos

| |
|--|
| B.4.1. Juegos tematizados |
| B.4.2. Tareas de juego |
| B.4.3. Manipulativo en un museo |
| B.4.4. Materiales para personas ciegas |
| B.4.5. Demostración de un experimento |
| B.4.6. Montajes manipulables |



Estas categorías son fruto de un proceso de elaboración complejo. Ocho expertos concretaron los niveles por temática museal y los niveles por recurso, determinando la representatividad de cada uno de ellos. Finalmente se concluyó en las categorías anteriores en base a ese trabajo, y a los datos de las fases anteriores de la investigación. Con las categorías definidas (Temática y Recursos), tres grupos de investigadores/as de las universidades de Barcelona, Madrid y Valladolid, comenzaron a trabajar en paralelo, buscando fotografías y definiendo ítems de acuerdo a los criterios de formato, contenido e idoneidad. Fue necesario encontrar diferentes ejemplos para cada una de las combinaciones posibles de los niveles de la categoría (a) Formato, con los niveles de la categoría (b) Recursos. De este modo se buscaron ejemplos visuales para cada nivel de A, cruzado con cada subnivel de B. Los expertos/as disponían de la misma definición operativizada de cada categoría, de sus niveles y sub-niveles. De esta tarea surgió el banco inicial de 345 ítems. Este banco se revisó sucesivamente hasta que se eliminaron aquellos que resultaron: (a) redundantes, (b) desajustados al modelo de referencia, (c) que no mostraban validez de contenido dada su falta de representatividad, y (d) aquellos que estaban desajustados en relación al formato de herramienta en la que se querían implementar.

El paso siguiente en la construcción del cuestionario, supuso la ordenación de los distintos ítems en torno a las categorías de Temática y de Recursos para comprobar que todos los ítems construidos evaluarían las mismas dimensiones cruzadas para las que se habían concebido. Para ello, se llevó a cabo un estudio inter-jueces en el que se comprobó que todos los ítems se organizaban según los parámetros teóricos. Se utilizó una plantilla en la que se reflejaban todas las combinaciones posibles de las categorías, niveles y sub-niveles descritos anteriormente.

La plantilla fue completada por 10 evaluadores/as independientes y un juez control, que se utilizó como observador neutral, para evaluar la comprensión de la propia tarea clasificatoria, de la dinámica de evaluación de los ítems y de la pertinencia de la tarea en sí misma.

Para el cálculo del acuerdo, se estudió el recuento de acuerdos entre los 10 evaluadores, calculando el acuerdo en porcentajes de cada ítem. Para ello, se computó de manera iterativa la frecuencia del acuerdo de cada observador con el resto (a modo de recuento sin reposición), tanto para la categoría *Temática*, como para la categoría *Recursos*. Los ítems con un acuerdo inferior al 64% no fueron

tenidos en cuenta en la forma final de ICMI. Para aquellos ítems con un acuerdo superior al 64% se calculó el índice de fiabilidad Kappa. Al tratarse de 10 evaluadores, se utilizó el Kappa de Fleiss. Se elaboró una matriz de 10 columnas (una por evaluador) por 345 filas (una correspondiente a cada ítem) para la categoría A (Temática) y otra matriz de las mismas dimensiones para la categoría B (Formato). Construidas ambas matrices, el cálculo del coeficiente Kappa se realizó utilizando el programa R (<https://www.r-project.org/>), cargando para tal efecto el paquete irr (<https://cran.r-project.org/web/packages/irr/irr.pdf>), habiendo preparado la matriz de los datos previamente atendiendo a los requerimientos del paquete.

2.5. Validez y Fiabilidad

Se calculó el valor kappa global, el valor de kappa para la categoría Temática y por niveles de temática, el valor de kappa para la categoría de Recurso y por cada nivel de esta categoría. El valor de kappa global, es decir, del acuerdo de la clasificación en todas las dimensiones, es $k = .987$. El valor de kappa para la dimensión temática es igual a $k = .972$ y para la dimensión formato adopta un valor de $k = .994$.

Se seleccionaron finalmente para la composición de ICMI, un total de 25 ítems representativos de cada tipología de museo, con los recursos relacionados con la temática del museo. Esto es así, dado que no en todos los tipos de museos se utilizan los mismos tipos de recursos museográficos.

El Alfa de Cronbach para la ICMI, adopta un valor de $\alpha = .861$, en el total de 25 ítems. Todos los ítems contribuyen a la fiabilidad de la escala atendiendo a la correlación ítem-test, teniendo en cuenta los valores superiores a .3.

2.6. Muestra a la que se aplicó ICMI

Se aplicó la herramienta a un grupo de 700 estudiantes de E.S.O. La edad de la muestra se comprende entre los 12 y los 26 años. La muestra proviene de Madrid, Lleida y Valladolid, de colegios públicos y concertados-privados. Esta muestra se eligió debido a que cumplía con los requisitos de accesibilidad y representatividad.

2.7. Procedimiento de aplicación: los *clickers*

Para la aplicación de ICMI se ha utilizado el sistema SIPP, o *clikers* (Asensio et al., 2014). Una vez construida la herramienta, ésta se implementó en el formato digital de los *clikers* para su aplicación

utilizando una plantilla de PowerPoint®, un receptor de señal compatible con cualquier puerto USB y los mandos de respuesta. Los *clickers* comenzaron a funcionar en contextos educativos a finales de los 90, como método para lograr una mayor implicación en la enseñanza formal como elemento motivador. El uso de *clickers* facilita la comprensión de contenidos complejos y la dinamización de tareas. Igualmente ayuda en la discusión de ideas erróneas o de determinados conceptos, ya que permite la visualización de los resultados en el momento de la aplicación.

3. Estudio de las dimensiones de ICMI

Se estudiaron las dimensiones de ICMI empleando el análisis factorial exploratorio (AFE). No nos planteamos utilizar métodos confirmatorios dado que nuestro interés residía en conocer cómo se agruparon los ítems de la escala, partiendo de una base teórica que, sin embargo, a día de hoy no está profundamente estudiada. Tras hallar en los datos una estructura de cinco factores, para cada conjunto de ítems componente de cada factor, se realizó un escalamiento no métrico. De este modo, podíamos comprobar que los ítems se agrupaban conforme a las categorías racionales que se construyeron con anterioridad, y cómo en cada categoría se relacionaban éstos ítems en base a dimensiones de preferencia.

Los datos se calcularon empleando el programa Mplus, y utilizando un método de extracción adecuado a variables ordinales en muestras que no presenten normalidad multivariante, como es este caso (calculado a través del estadístico de Kolmogorov Smirnov), siendo éste WLSMV, *Diagonally weighted least squares*, (ver, por ejemplo, Curran, West y Finch, 1996; Flora y Curran, 2004). Los resultados se comprobaron utilizando el programa Factor (v.10.05.01), siendo congruentes en ambos casos. Los estadísticos descriptivos sobre la matriz R, revelan que ésta es factorizable.

| | | |
|--|-------------------------|----------|
| Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin. | | ,870 |
| | Chi-cuadrado aproximado | 4260,587 |
| Prueba de esfericidad de Bartlett | Gl | 300 |
| | Sig. | ,000 |

Tabla 1: KMO y prueba de Bartlett. Índices de adecuación de la matriz R.

Se llevó a cabo un análisis paralelo que orientara el número de factores a retener en el análisis factorial. Éste sugirió la pertinencia de retener 4 factores dado que se reflejaron 4 autovalores mayores que 4, como apunta además el scree test. Se estudió la adecuación de los datos para un modelo de 3, 4, 5 y 6 factores. Los datos relativos a los resultados se exponen a continuación:

| Modelo | c ² /gl | RMSEA | SRMR | $\Delta \chi^2$ [c ² dif. (gl dif.) ; p dif.] |
|------------|--------------------|-------|-------|--|
| 3 factores | 5,06 | 0,076 | 0,051 | |
| 4 factores | 4,02 | 0,065 | 0,040 | 326,597 (22) ; p = .000 |
| 5 factores | 2,91 | 0,050 | 0,032 | 289,665 (21) ; p = .000 |
| 6 factores | 2,58 | 0,047 | 0,027 | 112,162 (20) ; p = .000 |

Atendiendo a un criterio de ajuste y de parsimonia, además de por su coherencia con el modelo teórico, se decidió mantener una estructura de 5 factores. Los datos de ajuste para el modelo de 6 factores son un poco más favorables en relación al modelo de 5 factores y el cambio en ji-cuadrado resulta estadísticamente significativo, sin embargo, el modelo de 5 factores resulta más acorde con la concepción teórica de la herramienta y es más parsimonioso, por lo que se optó finalmente por este modelo, y no por el modelo de 6 factores. Los valores de ajuste, en el modelo de cinco factores es adecuado. Los modelos de 4 y 3 factores ofrecen resultados mejorables en relación a los índices de ajuste.



A continuación, se exponen los resultados de las cargas factoriales para el modelo de 5 factores:

| Factor 1 | | Factor 2 | | Factor 3 | | Factor 4 | | Factor 5 | |
|-----------------------------|------|-----------------------------|------|-----------------------------|------|---------------------|------|---------------------|------|
| Piezas en vitrinas | .403 | Edificios monumentales | .380 | Museo de Dinosaurios | .691 | Visita ciudad | .441 | Museo de tecnología | .527 |
| Colecciones vitrinas | .580 | Pinturas | .882 | Museo de Ciencias Naturales | .665 | Living History | .534 | Museo de Aviones | .654 |
| Museo con piezas en vitrina | .534 | Esculturas | .558 | Jardín botánico | .513 | Museo del Vestido | .483 | Museo de la Moto | .885 |
| Yacimiento | .461 | Museos de Arte | .836 | Patrimonio natural | .531 | Museo Antropológico | .602 | Museo del Automóvil | .843 |
| Piezas exentas | .635 | Museo de Arte Contemporáneo | .390 | Museo de la Ciencia | .598 | | | | |
| Museo de Historia | .447 | | | | | | | | |
| Museos de Memoria | .226 | | | | | | | | |

Tabla 2: Factores de la escala ICMI con los ítems componentes y sus pesos correspondientes en cada factor.

Teniendo en cuenta que los valores de χ^2 es muy sensible a las desviaciones del modelo que se está estudiando, por pequeñas que éstas sean, cuando se trabaja con muestras relativamente grandes (Jöreskog y Sörbom, 1993), hemos utilizado para comprobar el ajuste de los datos al modelo los siguientes índices: χ^2 y gl, CFI y TLI (aunque éstos se emplean normalmente en modelos confirmatorios) y SRMR (Standardized Root Mean Residual) y RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation). En el caso de χ^2 / gl, se consideraran aceptables valores inferiores a 5, considerándose indicadores de buen ajuste los valores comprendidos entre 2 y 3 (Bentler, 1995), asimismo se consideran valores aceptables de CFI (Comparative Fix Index) y TLI (Tucker-Lewis Index) aquellos superiores a .90, siendo valores excelentes aquellos iguales o mayores a .95 (Hu y Bentker, 1995). Igualmente, el modelo puede considerarse bien ajustado cuando el SRMR es inferior a .08 (Hu y Bentler, 1998) y el RMSEA inferior a .05 (Browne y Cudeck, 1993). Para el modelo de cinco factores se obtuvo un valor de RMSEA = 0,050 (0,047; 0,057), un valor de c^2 /gl = 2,91 y un valor de SRMR = 0,032. (Asimismo se obtuvieron valores de CFI = 0,968 y TLI = 0,948).

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|--------|--------|--------|-------|-------|
| 1 | 1,000 | | | | |
| 2 | 0,495* | 1,000 | | | |
| 3 | 0,240* | 0,320* | 1,000 | | |
| 4 | 0,217* | 0,508* | 0,218* | 1,000 | |
| 5 | -0,027 | -0,002 | 0,332* | 0,011 | 1,000 |

Tabla 3: Correlaciones entre factores. Modelo de 5 factores.

Se ha utilizado una rotación geomín, ya que la mayor parte de los factores correlacionan entre sí.

| | Media | Dev. típ. |
|---|--------|-----------|
| F2: Museos Monumentales y de Arte. | 3,0965 | 1,19365 |
| F1: Museos con formato clásico y temática histórica. | 3,2913 | ,95272 |
| F4: Museos de Memoria y Cultura (identidad). | 3,6333 | 1,14454 |
| F5: Museos de Tecnologías. | 4,2351 | 1,28638 |
| F3: Museos de Ciencias Naturales. | 4,3987 | 1,08237 |

Tabla 4: Medias totales de cada factor.

| Prueba de muestras relacionadas | | | | | | | | | |
|---------------------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------|---|----------|----------|---------|-----|---------------------|
| Media | | Diferencias relacionadas | | | | | t | gl | Sig. (bilateral) |
| | | Desviación típ. | Error típ. de la media | 95% Intervalo de confianza para la diferencia | | | | | |
| | | | | Inferior | Superior | | | | |
| Par 1 | Clásicos - Arte | ,20112 | ,95914 | ,04057 | ,12144 | ,28081 | 4,958 | 558 | ,000 |
| Par 2 | Clásicos - Ciencias | -1,12130 | 1,09957 | ,04655 | -1,21273 | -1,02987 | -24,089 | 557 | ,000 |
| Par 3 | Clásicos - Identidad | -,31403 | 1,10365 | ,04587 | -,40411 | -,22394 | -6,847 | 578 | ,000 |
| Par 4 | Clásicos - Tecnología | -,95038 | 1,41822 | ,05849 | -1,06524 | -,83551 | -16,249 | 587 | ,000 |
| Par 5 | Arte - Ciencias | -1,31882 | 1,34293 | ,05605 | -1,42891 | -1,20872 | -23,528 | 573 | ,000 |
| Par 6 | Arte - Identidad | -,50990 | 1,08473 | ,04443 | -,59716 | -,42264 | -11,476 | 595 | ,000 |
| Par 7 | Arte - Tecnología | -1,17012 | 1,74665 | ,07107 | -1,30969 | -1,03054 | -16,464 | 603 | ,000 |
| Par 8 | Ciencias - Identidad | ,74882 | 1,35792 | ,05567 | ,63949 | ,85816 | 13,451 | 594 | ,000 |
| Par 9 | Ciencias - Tecnología | ,18325 | 1,42549 | ,05820 | ,06896 | ,29754 | 3,149 | 599 | ,002 |
| Par 10 | Identidad - Tecnología | -,58786 | 1,81330 | ,07247 | -,73018 | -,44554 | -8,111 | 625 | ,000 |

Tabla 5: Prueba T para muestras relacionadas en las puntuaciones globales de los factores de ICMI.

Dada la naturaleza de los ítems y comprobada su agrupación, resulta interesante saber cómo se relacionan los ítems entre sí, para poder estudiar el modo en el que los participantes utilizan una serie de variables personales de elección que se tratarán de definir posteriormente. Para ello, se han empleado 5 modelos de escalamiento no métrico.

3.1. ICMI y un análisis de Escalamiento Multidimensional

Dado el diseño de la herramienta, ICMI puede entenderse como una forma de detectar preferencias entre los visitantes potenciales de los museos y espacios patrimoniales. Cada ítem muestra una imagen que alude a un tipo de museo y en la que se exponen algunos medios comunicativos, como resultado del cruce de las dimensiones *temática* y *formato*. Los participantes eligen en una escala del 1 al 6, cuánto les gustaría ir a visitar ese museo, es decir, cuánto se sienten atraídos por esa imagen. Si comparamos esta idea con los estudios clásicos de detección de preferencias y patrones de codificación estimulares, como los desarrollados en la primera mitad del siglo XX por autores como Thurstone, Likert, Coombs, Gutman y Torgeson, y evolucionados por autores como Shepard (1962), Kruskal (1964) o Carroll y Chang (1970), podríamos tratar de estudiar con cuantas dimensiones de clasificación subjetivas se manejan los sujetos a la hora de determinar si el museo representado es o no atractivo. La técnica de escalamiento multidimensional permite estudiar cuáles son las dimensiones subyacentes que se utilizan a la hora de formar percepciones sobre la similaridad o disimilaridad entre objetos y preferencias, representando en un espacio los objetos y el grado de disimilaridad percibida entre éstos (Martínez Arias, 1999). Estos estudios se consideran los antecedentes de los métodos actuales de escalamiento multidimensional.

El escalamiento multidimensional (EMD) tiene como objetivo básico el poder representar una serie o conjunto de entidades que se deseen escalar, en un espacio de dimensionalidad reducida. En Psicología estas entidades normalmente se refieren a objetos utilizados como estímulos. En nuestro caso, los ítems, dada su formulación, harían a su vez la función de estímulos que queremos escalar. El EMD es una técnica con diversos propósitos, desde explorar proximidades, estructuras y procesos psicológicos, hasta probar hipótesis experimentales. En su modalidad no métrica, además, es aplicable a innumerables campos de las ciencias humanas en los que se juzguen preferencias



Las dimensiones sobre las que se van a representar los objetos son elegidas según el criterio del investigador/a, aunque a mayor número de dimensiones, también es mayor la complejidad a la hora de interpretar el resultado. En la actualidad, el EDM puede ser apto para gran cantidad de tipos diferentes de datos de entrada (tablas de contingencia, matrices de proximidad, datos de perfil, correlaciones, etc.). El EDM puede ayudar a determinar: qué dimensiones utilizan los participantes a la hora de evaluar a los objetos, cuántas dimensiones utilizan, la importancia relativa de cada dimensión y cómo se relacionan perceptualmente los objetos.

A día de hoy, existen varios modelos de escalamiento, aunque los principales son el modelo INDSCAL (Carroll y Chang, 1970), que permite el escalamiento en un espacio no sólo de objetos, si no de sujetos, donde se representa la ponderación que cada sujeto otorga a cada una de las dimensiones del espacio de los objetos, permitiendo estudiar las diferencias individuales en la percepción del espacio de los objetos. Otros modelos de escalamiento no-métrico, como PROXSCAL² (*Proximity Scaling*) o ALSCAL (*Alternating Least Squares Scaling*).

En nuestro caso, seguiremos el modelo PROXSCAL por ser más adecuado en variables ordinales (López-González e Hidalgo, 2010). PROXSCAL se encuentra implementado en el paquete estadístico SPSS®. Los datos, pueden suministrarse en forma de matrices de proximidad, o en forma de variables que se convierten, indicándose al programa, en variables de proximidades que serán transformadas de forma automática, en distancias. En este trabajo, sólo existe un origen para las medidas de proximidad, en una matriz de columnas. Se ha empleado para el análisis, la configuración de Torgeson. El ajuste al modelo se basa principalmente en el DAF (dispersión explicada), el CCT (Coeficiente de Congruencia de Tucker) cuyos valores cercanos a 1 reflejan un buen ajuste, y el Stress (bruto normalizado, 1, y 2) cuyos valores cercanos a cero reflejan un mejor ajuste).

3.2. Resultados relativos al escalamiento no métrico

3.2.1. Factor 1: Museos con formato clásico y temática histórica.

Para este factor, el modelo EMD-NM cumple con el ajuste relativo al Stress, el Coeficiente de congruencia de Tucker (CCT), y la dispersión explicada (DAF).

Medidas de ajuste y stress

| | |
|--------------------------------------|---------------------|
| Stress bruto normalizado | ,00066 |
| Stress-I | ,02560 ^a |
| Stress-II | ,05096 ^a |
| S-Stress | ,00054 ^b |
| Dispersión explicada (D.A.F.) | ,99934 |
| Coeficiente de congruencia de Tucker | ,99967 |

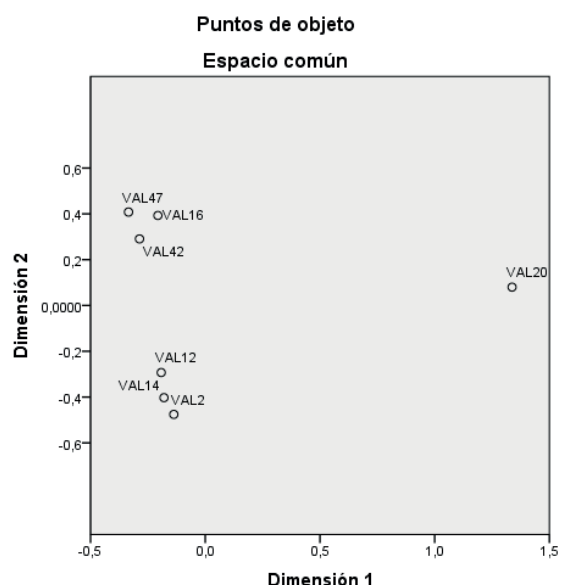
PROXSCAL minimiza el stress bruto normalizado.

a. Factor para escalamiento óptimo = 1,001.

b. Factor para escalamiento óptimo = 1,000.

Tabla 6: Medidas de Ajuste EMD del Factor 1.

2. Iniciado a partir del trabajo Busing, Commandeur y Heiser (1997).



Coordenadas finales

| | Dimensión | |
|---|-----------|-------|
| | 1 | 2 |
| Piezas en vitrinas (VAL 16) | -,207 | ,393 |
| Museo con piezas en vitrina (VAL 42) | -,287 | ,291 |
| Colecciones vitrinas (VAL 47) | -,335 | ,408 |
| Yacimiento con restos arqueológicos (VAL 2) | -,137 | -,476 |
| Piezas arqueológicas (VAL 12) | -,192 | -,293 |
| Museo de Historia (VAL 14) | -,180 | -,403 |
| Campo de concentración (VAL 20) | 1,337 | ,080 |

Tabla 7: Coordenadas en las dimensiones EMD del Factor 1.

| Factor 1: Museos clásicos | | Media sobre 6 | Desv. Tip. |
|---------------------------|-----------------------------|---------------|------------|
| VAL 16 | Piezas en vitrinas | 2,740 | 1,33 |
| VAL 47 | Colecciones vitrinas | 2,781 | 1,45 |
| VAL 42 | Museo con piezas en vitrina | 2,813 | 1,47 |
| VAL 2 | Yacimiento | 3,537 | 1,49 |
| VAL 12 | Piezas arqueológicas | 3,381 | 1,63 |
| VAL 14 | Museo de Historia | 3,404 | 1,70 |
| VAL 20 | Museos de Memoria | 4,340 | 1,79 |

Tabla 8: Medias y desviaciones de las variables del Factor 1.

Como puede observarse en el gráfico, las variables 47, 16 y 42 relativas a los museos clásicos en los que se exponen piezas en vitrina, están más próximos entre sí, conformando un grupo de ítems que denominaremos *subconjunto 1*. Las variables 12, 14 y 2 relativas a yacimientos, piezas exentas y museos de historia, se agrupan formando otro conjunto al que denominaremos *subconjunto 2*. La variable 20, relativa a los Museos de Memoria, se encuentra a parte (podríamos denominarlo *subconjunto 3*). El *subconjunto 1* y el *subconjunto 2*, presentan valores bajos respecto a la dimensión 1, siendo el *subconjunto 3* el que presenta unos valores más altos en la dimensión 1. El *subconjunto 2*, presenta los valores más bajos en relación a la dimensión 2, y el *subconjunto 1* presenta los valores más altos. El valor mayor en relación a la dimensión 1 está presentado por VAL 20 (Museos de memoria). El mayor valor en relación a la dimensión 2, está representado por VAL 47 (Colecciones de vitrinas).

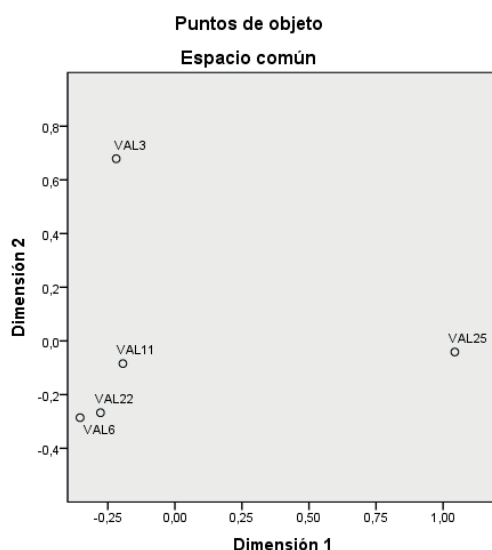


3.2.2. Factor 2: Museos Monumentales y Arte

Para el factor 2 el modelo EMD-NM cumple con el ajuste relativo al Stress, el Coeficiente de congruencia de Tucker (CCT), y la dispersión explicada (DAF).

| Medidas de ajuste y stress | |
|--|---------------------|
| Stress bruto normalizado | ,00022 |
| Stress-I | ,01475 ^a |
| Stress-II | ,03171 ^a |
| S-Stress | ,00013 ^b |
| Dispersión explicada (D.A.F.) | ,99978 |
| Coeficiente de congruencia de Tucker | ,99989 |
| PROXSCAL minimiza el stress bruto normalizado. | |
| a. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |
| b. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |

Tabla 9: Medidas de Ajuste EMD del Factor 2.



| Coordenadas finales | Dimensión | |
|--------------------------------------|-----------|-------|
| | 1 | 2 |
| Edificio monumental (VAL 3) | -,219 | ,679 |
| Pinturas (VAL 6) | -,354 | -,286 |
| Esculturas (VAL 11) | -,194 | -,084 |
| Museos de Arte (VAL 22) | -,277 | -,267 |
| Museo de Arte Contemporáneo (VAL 25) | 1,044 | -,041 |

Tabla 10: Coordenadas en las dimensiones EMD del Factor 2.

| Factor 2: Museos Monumentales y Arte | | Media sobre 6 | Desv. Tip. |
|--------------------------------------|-----------------------------|---------------|------------|
| VAL 3 | Edificio monumental | 3,15 | 1,53 |
| VAL 6 | Pinturas | 2,69 | 1,53 |
| VAL 11 | Esculturas | 2,98 | 1,51 |
| VAL 22 | Museos de Arte | 3,00 | 1,61 |
| VAL 25 | Museo de Arte Contemporáneo | 3,62 | 1,62 |

Tabla 11: Medias y desviaciones de las variables en el Factor 2.

Como se observa en el gráfico, las variables 11, 22 Y 6 conforman un subconjunto que denominaremos *subconjunto 1*, la variable 3 se encuentra aislada formando el *subconjunto 2* y la variable 25, en la misma situación, conforma el *subconjunto 3*. El *subconjunto 1* y el *subconjunto 2*, se encuentran en valores bajos respecto a la dimensión 1. Igualmente, el *subconjunto 1*, se haya en valores bajos de la dimensión 2. El mayor valor de la dimensión 1, se haya representado por la VAL 25 (Museos de Arte Contemporáneo), y el mayor valor de la dimensión 2, se haya representado por VAL 3 (Edificios Monumentales).

3.2.3. Factor 3: Museos de Ciencias Naturales

| Medidas de ajuste y stress | |
|--|---------------------|
| Stress bruto normalizado | ,00005 |
| Stress-I | ,00734 ^a |
| Stress-II | ,01885 ^a |
| S-Stress | ,00015 ^b |
| Dispersión explicada (D.A.F.) | ,99995 |
| Coeficiente de congruencia de Tucker | ,99997 |
| PROXSCAL minimiza el stress bruto normalizado. | |
| a. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |
| b. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |

Tabla 12: Medidas de ajuste EMD del factor 3.

| Coordenadas finales | Dimensión | |
|--------------------------------------|-----------|-------|
| | 1 | 2 |
| Museo de dinosaurios (VAL 48) | -,096 | -,293 |
| Museo de Ciencias Naturales (VAL 18) | ,344 | -,128 |
| Jardín botánico (VAL 33) | ,723 | ,406 |
| Patrimonio natural (VAL 28) | -,772 | ,480 |
| Museo de la Ciencia (VAL 30) | -,199 | -,466 |

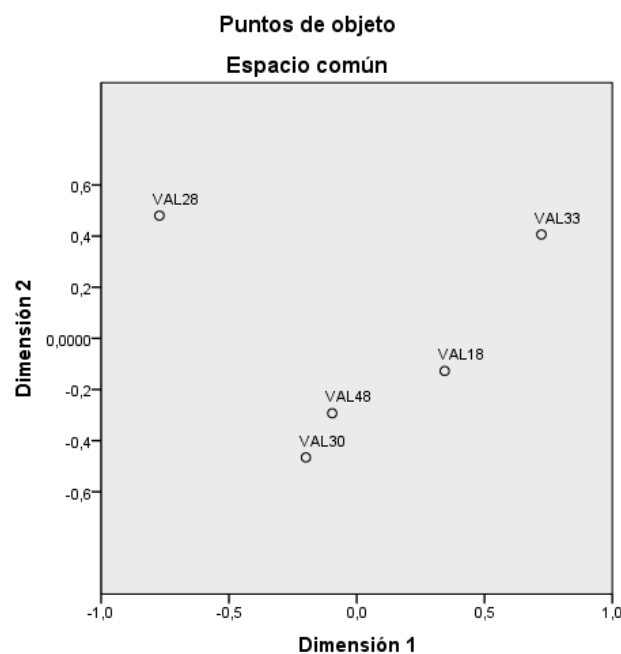


Tabla 13: Coordenadas en las dimensiones EMD del factor 3.

| Factor 3: Museos de Ciencias y Naturaleza | | Media sobre 6 | Dev. Tip. |
|---|-----------------------------|---------------|-----------|
| VAL 48 | Museo de dinosaurios | 4,80 | 1,43 |
| VAL 18 | Museo de Ciencias Naturales | 4,15 | 1,60 |
| VAL 33 | Jardín botánico | 4,19 | 1,60 |
| VAL 28 | Patrimonio natural | 4,27 | 1,67 |
| VAL 30 | Museo de la Ciencia | 4,65 | 1,54 |

Tabla 14: Medias y desviaciones de las variables del factor 3.



En este caso, las variables 48 y 30, se agrupan conformando lo que denominaremos como *subconjunto 1*, mientras que las variables 18, 33 y 28 quedarían denominadas como *subconjunto 2, 3, y 4* respectivamente. El *subgrupo 1* se encuentra en valores bajos de la dimensión 2 y próximos a cero en la dimensión 1. El valor más alto en la dimensión 1 está representado por VAL 33 (Jardines Botánicos) y el máximo valor de la dimensión 2 se encuentra representado por VAL 28 (Patrimonio Natural).

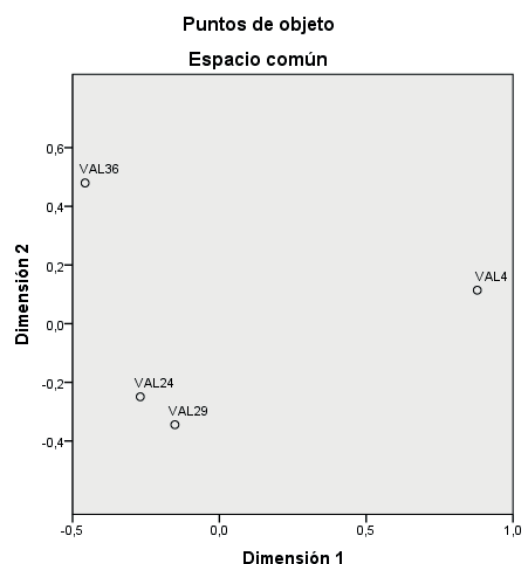
3.2.4. Factor 4: Memoria y Cultura

| Medidas de ajuste y stress | |
|--|---------------------|
| Stress bruto normalizado | ,00000 |
| Stress-I | ,00000 ^a |
| Stress-II | ,00000 ^a |
| S-Stress | ,00000 ^a |
| Dispersión explicada (D.A.F.) | 1,00000 |
| Coefficiente de congruencia de Tucker | 1,00000 |
| PROXSCAL minimiza el stress bruto normalizado. | |
| a. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |

Tabla 15: Medidas de ajuste EMD del factor 4.

| Coordenadas finales | Dimensión | |
|------------------------------|-----------|-------|
| | 1 | 2 |
| Visita ciudad (VAL 4) | ,878 | ,114 |
| Recrear la Historia (VAL 29) | -,152 | -,344 |
| Museo Antropológico (VAL 24) | -,269 | -,249 |
| Museo del vestido (VAL 36) | -,457 | ,480 |

Tabla 16: Coordenadas en las dimensiones EMD en el factor 4.



| Factor 4: Memoria, Identidad y Cultura. | | Media sobre 6 | Desv. Tip. |
|---|---------------------|---------------|------------|
| VAL 4 | Visita ciudad | 4,57 | 1,41 |
| VAL 29 | Recrear la Historia | 3,62 | 1,68 |
| VAL 36 | Museo del vestido | 3,10 | 1,85 |
| VAL 24 | Museo Antropológico | 3,16 | 1,52 |

Tabla 17: Medias y desviaciones de las variables en el factor 4.

En el Factor 4, las variables 29 y 24 se agrupan en el *subconjunto 1* y las variables 36 y 4 en lo que denominaremos por un lado *subconjunto 2* y *subconjunto 3*. El *subconjunto 1* se haya en valores bajos de la dimensión 1 y de la dimensión 2. El valor más alto de la dimensión 1 se haya representado por VAL 4 (Visita a la ciudad) y el valor más alto de la dimensión 2 por VAL 36 (Museo del Vestido).

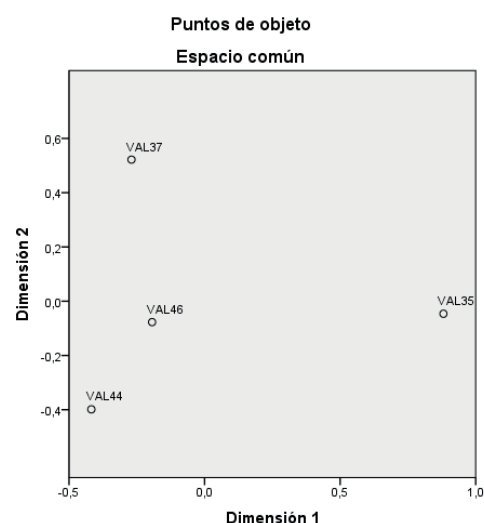
3.2.5. Factor 5: Museos de Tecnologías

| | |
|--|---------------------|
| Medidas de ajuste y stress | |
| Stress bruto normalizado | ,00000 |
| Stress-I | ,00000 ^a |
| Stress-II | ,00000 ^a |
| S-Stress | ,00000 ^a |
| Dispersión explicada (D.A.F.) | 1,00000 |
| Coefficiente de congruencia de Tucker | 1,00000 |
| PROXSCAL minimiza el stress bruto normalizado. | |
| a. Factor para escalamiento óptimo = 1,000. | |

Tabla 18: Medidas de ajuste EMD del factor 5.

| Coordenadas finales | Dimensión | |
|------------------------------|-----------|-------|
| | 1 | 2 |
| Museo de tecnología (VAL 35) | ,881 | -,046 |
| Museo de Aviones (VAL 37) | -,270 | ,522 |
| Museo de la moto (VAL 44) | -,418 | -,399 |
| Museo del Automóvil (VAL 46) | -,194 | -,077 |

Tabla 19: Coordenadas en las dimensiones EMD del factor 5.



| Factor 5: Museos de Tecnologías. | | Media sobre 6 | Desv. Tip. |
|----------------------------------|---------------------|---------------|------------|
| VAL 35 | Museo de tecnología | 4,00 | 1,68 |
| VAL 37 | Museo de Aviones | 4,60 | 1,54 |
| VAL 44 | Museo de la moto | 4,11 | 1,71 |
| VAL 46 | Museo del Automóvil | 4,27 | 1,69 |

Tabla 20: Medias y desviaciones de las variables del factor 5.

En el caso del factor 5, las variables no aparecen representadas en las dos dimensiones de una forma tal que puedan interpretarse como agrupadas en ningún caso. Las cuatro variables aparecen reflejadas en el espacio de modo que VAL 35 (Museos de Tecnología) supone el valor más alto de la dimensión 1, mientras que VAL 37 (Museos de Aviones) se encuentra en el valor más alto de la dimensión 2. VAL 46 se encuentra próxima al cero tanto en la dimensión 1, como en la dimensión 2, y VAL 44 (Museos de la Moto) se encuentra en valores por debajo de cero en ambas dimensiones.

4. Conclusiones generales e Implicaciones para la Intervención

ICMI es una herramienta original, que combina con cierto éxito estímulos visuales y escalas valorativas y que, por lo tanto, nos ha permitido estudiar cuáles son los museos más atractivos en una población de jóvenes representativa. Se han hallado para la herramienta unos parámetros de validez y fiabilidad dentro de los límites aceptables.

El Inventario de Cualidades de Museografía Inclusiva se puede considerar además una herramienta con validez de contenido, elaborada por expertos en las áreas de interés siguiendo un proceso secuencial de filtra-



do múltiple. El Inventario es fruto de una reflexión teórica conjunta de mucha intensidad. En este trabajo se exponen dos herramientas esenciales, que pueden servir para generar progresivamente una conciencia que soporte un cambio de mentalidad en relación a lo que denominamos como 'proceso inclusivo'. De la Escala de Rasgos no sólo ofrecemos la herramienta en sí misma, si no que tratamos de ilustrar un proceso de creación anclado en un diseño de investigación cuidado y unas bases psicométricas potentes. El proceso de adaptación del Index a un campo diferente implica un procedimiento de elaboración y re-elaboración en el cual nos hemos visto sometidos no sólo a una dinámica estadística, sino a una dinámica de estructuración racional de la teoría que teníamos a nuestra disposición.

De este trabajo se han obtenido varios productos. Por un lado, hemos podido establecer una categoría definitoria de los museos en cuanto a su temática y sus recursos expositivos, validada en su estructura por el acuerdo inter-jueces de cuatro expertos en educación, patrimonio y nuevas tecnologías. Esta clasificación es útil en el campo de investigación que nos atañe y está un paso por delante de las revisiones narrativas convencionales y de las clasificaciones más de corte subjetivo. Por otro lado, hemos elaborado una herramienta que permite estudiar atracción y preferencias en los visitantes y visitantes potenciales atendiendo a unos parámetros cruzados de temática y recursos expositivos coherentes, resultado de una revisión en profundidad de todas las opciones disponibles en la actualidad. Es posible estudiar el cambio de preferencias del público de forma longitudinal aplicando la herramienta nuevamente a la misma muestra, comprobar si existe diferencia en cuanto a la atracción entre el público adolescente y otro tipo de públicos, o si hay diferencia en este mismo sentido entre los jóvenes de España y los jóvenes de otras nacionalidades adaptando la herramienta, etc. Creemos que ICMI puede utilizarse nuevamente, re-estudiarse sus valores de ajuste a los distintos modelos y aplicar los datos que se recojan en nuevas comparaciones que sean de interés. En relación a los datos, hemos podido observar lo siguiente: Para los más de quinientos jóvenes que participaron en el estudio, los museos menos atractivos son los museos clásicos y de Arte, siendo los más atractivos los relacionados con las ciencias naturales. En las medias globales de cada factor, se ha comprobado que todas ellas son estadísticamente distintas entre sí, lo que nos lleva a pensar que la atracción que producen unos museos u otros en los jóvenes es significativamente distinta dependiendo de la tipología del museo.

Entre los museos clásicos, los museos que utilizan vitrinas son considerados como similares entre sí

a pesar de los recursos comunicativos que emplee el museo. Los museos de historia, yacimientos y museos de arqueología también son clasificados como "objetos" similares. Dentro de este factor, los museos más atractivos resultan ser los museos de memoria como, por ejemplo, las musealizaciones de los campos de concentración.

En los museos Monumentales y de Arte, los museos de pintura y escultura son percibidos como más similares entre sí. Sin embargo, los edificios monumentales y sobre todo, los museos de Arte Contemporáneo son los más atractivos. En el caso de los museos de Ciencias Naturales, los museos de dinosaurios y los Museos de Ciencia son considerados como más similares y, además, son los más atractivos. Los museos de Ciencias Naturales, jardines botánicos y el patrimonio natural, se consideran menos similares entre sí resultando además menos atractivos que los dos anteriores.

Entre los museos de memoria y cultura, las recreaciones históricas y los museos antropológicos son percibidos como objetos similares. En este factor, las visitas a ciudades son considerado lo más atractivo, y los museos del vestido, lo menos. Por último, entre los museos de tecnologías no se perciben similitudes. Cada uno de los museos componentes en este factor aparece lejos del resto en la gráfica que devuelve el escalamiento. Los museos de tecnología son los menos atractivos, siendo los más atractivos los museos de aviones. La herramienta fue puesta en escena utilizando una metodología de evaluación participativa, a través del método SIPP, lo que permitió que la evaluación, lejos de instaurarse como una evaluación al uso, se convirtiera en una dinámica más propia de una actividad de participación conjunta. Los jóvenes y adolescentes mostraron, a lo largo del procedimiento, una implicación que no hemos podido ver en otras experiencias de corte más tradicional.

La definición de Inclusión que subyace a la herramienta, trata de ser una etiqueta más global, más amplia (lo que puede llegar hacerla incluso algo intangible, quizá hoy en día) que va más allá de la accesibilidad física y cognitiva, en un sentido un poco más dilatado. El concepto que sostiene la construcción de ICMI quiere ser una categoría que no sólo tenga en cuenta las capacidades diversas sino otras dimensiones relevantes como la ausencia de interés (más bien nuestra incapacidad para generarlo), el sentimiento identitario, la imposibilidad de acceso al conocimiento, a la cultura, el detrimento de un patrimonio sobre otro, el proceso motivacional, etc. Una concepción que se basa en que para que un espacio sea realmente inclusivo, debe satisfacer un vasto rango de necesidades, en un proceso que no entiende de creaciones aislacio-

nistas. Si conocemos la realidad de cómo perciben, al menos parcialmente, los jóvenes, podremos orientar nuestros recursos en construir museos que atraigan a un mayor público y utilizar recursos comunicativos que sean capaces de atrapar la atención de nuestros visitantes.

En suma, el museo intimidatorio, aquél museo excluyente que en vez de acercar expulsa a los visitantes, se identifica claramente con el museo tradicional. Por el contrario, los jóvenes opinan que el museo participativo es claramente inclusivo. La tarea muestra claramente unas diferencias notables en los tratamientos museográficos que son atractivos y los no atractivos para los jóvenes. Parece sensato que si queremos atraer a los museos a este amplísimo segmento de población deberíamos escuchar sus argumentos. Muy al contrario, no parece buena estrategia mantenerlos como “público cautivo” a los museos tradicionales, cuando van con el colegio y con sus padres, porque luego no vuelven a plantearse volver por sí mismos a nada que suene a un museo o al patrimonio (al menos, claramente a los de carácter contemplativo). Los visitantes del futuro no son un tema baladí. Los adolescentes y los jóvenes son la vocación de sensibilidad del futuro.

Bibliografía

- Asenjo, E., Asensio, M., Castro, Y., Pol, E., Reyes, M.M., Rodríguez, M., Rodríguez, C.G. & Sáenz, J.I. (2017): i-Lab: un espacio de aprendizaje profundo de la arqueología en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. Arkeologi Museoa: *Los Cuadernos del Arkeologi*, 8, pp. 137-156.
- Asenjo, E., López, V. & Llonch, N. (2017): *Concepciones sobre la inclusión cultural en Museos y Patrimonio*. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 57-76.
- Asensio, M. (2017): ¿Hacia dónde vamos? Los estudios de público, un desafío para el futuro de los museos. En: Bialogorski, M. & Reza, M.M. (Eds.) *Museos y Visitantes. Ensayo sobre estudios de público en Argentina*. La Plata: Universidad de la Plata, pp. 13-25.
- Asensio, M. (2017): Como el agua que fluye: formar para lo informal. *Información Psicológica*, 113, pp. 70-84
- Asensio, M. (2017): Incluye, que no es poco: introducción al dossier sobre Inclusión Cultural en Museos y Patrimonio. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 05-11.
- Asensio, M. (2015): El aprendizaje natural, la mejor vía de acercarse al patrimonio. *REVISTA EDUCATIO SIGLO XXI*, 33, 1, pp.55-82.
- Asensio, M., Asenjo, E., Castro, Y. & Pol, E. (2014): Evaluación implicativa: hacia una visión generativa y participativa en la gestión de audiencias. En: Arrieta, I. (Ed.) *LA SOCIEDAD ANTE LOS MUSEOS. Públicos, usuarios y comunidades locales*. Bilbao: EHU-UPV, pp. 79-119.
- Asensio, M. & Pol, E. (2017): The Never-ending Story About Heritage and Museums: Four Discursive Models. In: Carretero, M., Berger, S. & Grever, M. (Eds.) *Handbook of Research in Historical Culture and Education*. Capítulo 39. . N.Y.: Palsgrave, pp. 755-780
- Asensio, M., Santacana, J. & Fontal, O. (2017): Inclusión en Patrimonio y Museos: 'Más allá de la dignidad y la accesibilidad'. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 39-56.
- Bentler, P.M. (1995): *EQS structural equations program manual*. Encino, CA: Multivariate Software.
- Bentler, P. M. (2007): On tests and indices for evaluating structural models. *Personality and Individual differences*, 42(5), pp. 825-829.
- Browne, M. W., y Cudeck, R. (1993): Alternative ways of assessing model fit. *Sage focus editions*, pp. 154, 136-136.
- Busing, F. M. T. A., Comandeur, J. J., Heiser, W. J., Bandilla, W., y Faulbaum, F. (1997): PROXSCAL: A multidimensional scaling program for individual differences scaling with constraints. *Softstat*, 97, pp. 67-74.
- Carroll, J. D., y Chang, J. J. (1970): Analysis of individual differences in multidimensional scaling via an N-way generalization of "Eckart-Young" decomposition. *Psychometrika*, 35(3), pp. 283-319.
- Castro, Y., Botella, J. & Asensio, M. (2016): Re-paying Attention: a Meta-Analysis Study of Visitor Behavior. *The Spanish Journal of Psychology*, 19, e39, 1-9. doi: 10.1017/sjp.2016.39.
- Castro, Y., Pérez, C. & Asensio, M. (2017): Construcción de herramientas para el estudio de la inclusión en museología y museografía. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 77-94.
- Curran, P. J., West, S. G., y Finch, J. F. (1996): The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis. *Psychological methods*, 1(1), 16.
- Domínguez Arranz, A.; García Sandoval, J. & Lavado Pardiñas, P. (eds.) (2015): *Actas del II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio*. Máster en Museos: Educación y Comunicación, Universidad de Zaragoza.
- Fernández, M., Asenjo, E. & Asensio, M. (2017): Una revisión sobre Accesibilidad e Inclusión en Museos y Patrimonio. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 135-148.
- Flora, D. B., y Curran, P. J. (2004): An empirical evaluation of alternative methods of estimation for confirmatory factor analysis with ordinal data. *Psychological methods*, 9(4), 466.
- Hu, L.T. & Bentler, P.M. (1995): Evaluating model fit. In R.H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling. Concepts, issues, and applications*, London: Sage. pp. 76-99.
- Hu, L.T. & Bentler, P.M. (1998): Fit indices in covariance structural equation modeling: sensitivity to underparameterized model misspecification. *Psychological Methods*, 3, 424-453.
- Jöreskog, K. G., y Sörbom, D. (1993): LISREL 8: Structural equation modeling with the SIMPLIS command language. Scientific Software International.
- Kruskal, J. B. (1964): Nonmetric multidimensional scaling: a numerical method. *Psychometrika*, 29(2), pp. 115-129.
- López-González, E., y Hidalgo-Sánchez, R. (2010): Escalamiento multidimensional no métrico. Un ejemplo con R empleando el algoritmo SMACOF.
- Martínez Arias, R. M. (1999). *El análisis multivariante en la investigación científica*. Muralla.
- Pol, E. & Asensio, M. (2017): *Disfrutar, aprender, valorar y participar en un museo social del conocimiento: Evaluación de la Exposición Permanente de CosmoCaixa*. Barcelona: Obra Social La Caixa (Fundación La Caixa).
- R Development Core Team (2008): *R: A language and environment for statistical computing*. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. URL <http://www.R-project.org>.
- Samis, P. & Michaelson, M. (Eds.) (2017): *Creating Visitor Centered Museum*. NY: Routledge.
- Santacana, J., Martínez, T. & Asensio, M. (2017): Investigando en Educación Patrimonial: los museos y la inclusión Cultural en la Educación Secundaria. Monográfico de la Revista *Hermus*, 17, pp. 15-24.
- Shepard, R. N. (1962): The analysis of proximities: multidimensional scaling with an unknown distance function. I. *Psychometrika*, 27(2), pp. 125-140.



Accesibilidad universal al patrimonio cultural y natural

Mercè Luz Arque

Resumen:

Con el fin último de avanzar en el camino de la plena inclusión social de las personas con discapacidad, la Fundación ONCE desarrolla una línea de actuación en el área de accesibilidad, en materia de cultura y ocio. En concreto, en el área del Turismo se trabaja para conseguir la eliminación de barreras existentes en colaboración con otras entidades o con proyectos propios.

Palabras clave:

Accesibilidad, Patrimonio cultural, Patrimonio natural

Abstract:

In order to advance in the path of full social inclusion of people with disabilities, the ONCE Foundation develops a line of action in the area of accessibility, in the field of culture and leisure. Specifically, in the area of Tourism, work is being done to eliminate existing barriers in collaboration with other entities or with own projects.

Keywords:

Accessibility, Cultural Heritage, Natural Heritage

El turismo se ha convertido en un fenómeno social de extraordinaria importancia que moviliza a millones de personas en todo el mundo. Por ello, el turismo en general y el turismo cultural en particular es un bien social que debe estar al alcance de todos los ciudadanos, sin que ningún grupo de población pueda quedar excluido.

Según el Art. 1 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos *“Todos los seres humanos son libres e iguales en dignidad y derechos”*; Y en concreto el Art. 27 nos dice: *“Que todo persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso en la vida cultural de la comunidad, gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”*. Y la entrada en vigor de la LIONDAU, en 2003. La primera por su importancia en cuanto a la influencia de los factores ambientales, el entorno entre otros, como facilitadores o como barreras que disminuyen o aumentan las limitaciones que pueden encontrar las personas en la realización de las actividades o

en la participación en la sociedad. Y la segunda por recoger los principios rectores garantes de los derechos de las personas con discapacidad

Según la Constitución Española, 1978: *“Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas; remover los obstáculos que impidan o dificulten su plenitud y facilitar la participación de todos los ciudadanos en la vida política, económica, cultural y social.”*

En el 2006, La Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, en su Art. 30 reafirma que *“Todos tenemos derecho a disfrutar del Patrimonio, y es nuestra responsabilidad poner los medios adecuados para que estas ciudades mejoren su accesibilidad y que las personas con discapacidad puedan ejercer su derecho a vivir en ellas, a conocerlas y a disfrutar de las maravillas que atesoran”*.

Las personas con discapacidad participan cada vez con mayor frecuencia en actividades turísticas como consecuencia de su creciente grado de inclusión económica y social. Es relevante el número de personas con alguna discapacidad en España, la Unión Europea y a nivel mundial que desean gozar del ocio y la cultura. Por tanto, a la imposición legislativa hay que añadir la oportunidad económica del turismo accesible. Los variados modelos turísticos existentes (sol y playa, rural, turismo cultural, turismo activo, etc.) pueden y deben llevar también la etiqueta de **«accesible»**. Sin embargo, **“Buena parte del sector turístico todavía ve la accesibilidad como una obligación, cuando en realidad es una oportunidad de negocio”**, y las barreras y dificultades de todo tipo aún persisten y les impiden a muchos de ellos el acceso regular y normalizado a los bienes y servicios turísticos.

Los términos Turismo Accesible o Turismo para Todos expresan la necesidad de normalizar la participación y disfrute a quienes encuentran problemas de acceso a las infraestructuras y recursos turísticos, entre los que se incluyen, además de las personas con discapacidad, un elevado número de personas de edad avanzada a las que hay que sumar aquellas con lesiones temporales que dificulten su movimiento. Si sumáramos las personas con discapacidades permanentes y temporales, incluyendo personas mayores, tienes un **mercado potencial de 130 millones de personas en Europa** y más 500 millones en el mundo y sus salidas en su tiempo li-



bre muchas veces no son una tarea fácil, ya que han de contactar con destinos y agrupaciones especiales que les indiquen si los espacios que quieren visitar son accesibles, y/o qué características tienen los cines, teatros, salas de exposiciones, etc. donde les gustaría acudir. Una escalera, la falta de rampas, baños no adaptados, pueden ser la barrera infranqueable, para que una persona con algún tipo de discapacidad no pueda disfrutar libremente de los espectáculos u oportunidades de ocio que se ofertan. Por lo que está demostrado que el cliente que se encuentra un destino accesible vuelve, porque le cuesta arriesgarse a probar otros sitios que no le garanticen la plena accesibilidad, por ello el sector turístico comete un error si no ve en ello una posibilidad de negocio.

Por ello la mejora de las condiciones funcionales de los espacios redonda además en el confort del resto de los usuarios y, desde el punto de vista económico, las intervenciones de mejora de la accesibilidad incrementan el potencial turístico de los edificios y cascos históricos, redundando en el beneficio general de las localidades en que se interviene.

Un paso cualitativo, en relación a un método de diagnóstico que se podía vislumbrar como más o menos homogéneo, se produce cuando al principio de la década de los años 2000 surgen varias normas UNE¹ en materia de accesibilidad, ya que configuran los requerimientos básicos de accesibilidad que permiten definir un único nivel, siempre que en la realidad del recinto se cumplan todos ellos.

Esta circunstancia es más importante, si cabe, en este momento porque ya disponemos de normas de obligado cumplimiento de carácter nacional, tanto en el ámbito del urbanismo, como el de la edificación y el de transporte colectivo.

El aspecto más delicado del binomio Accesibilidad y Patrimonio es que la adaptación se produce sobre edificios y espacios que ya existen y además se encuentran sometidos a determinados grados de protección según su clasificación, lo que impide aplicar reglas generales por tratarse de bienes muy heterogéneos, y podremos ser conscientes de que raro es el caso donde un elemento del Patrimonio Histórico-Artístico no puede llegar a ser accesible

para todos. Esto viene a romper el estereotipo tan extendido acerca de la imposibilidad de trabajar en la accesibilidad del Patrimonio.

Y es que el campo de la accesibilidad, si realmente pretende trabajar con rigor en el territorio del Patrimonio, y hacerlo con precisión, mesura, eficacia e imaginación, precisa disponer de un conocimiento lo más completo posible de la temática del Patrimonio, en sus muy diversas facetas, tanto en la historia que se plasma en esos bienes como en las diferentes tipologías de éstos, características estructurales, materiales, funcionalidad, recorridos, entorno, uso y composición estética y arquitectónica.

Conocer con detalle y anticipación el patrimonio es el paso previo a la hora de abordar un plan, programa o proyecto de accesibilidad en un conjunto o elemento del Patrimonio construido; se trata de conocer lo mejor posible aquello sobre lo que se pretende actuar a fin de procurar mejoras en su grado de accesibilidad, que en este caso va más allá de la accesibilidad física, sensorial o cognitiva para ahondar en la experiencia de la percepción y uso de esa pieza del Patrimonio.

El Patrimonio Cultural y Natural como espacios públicos protegidos que son, es evidente la necesidad de plantear la Accesibilidad Universal para todos los usuarios, independientemente de su condición física, psíquica o sensorial.

Como espacios protegidos se tendrá que actuar sobre ellos con la mínima interferencias e incorporando el criterio del mínimo impacto visual y ambiental. Por lo tanto, habrá que seguir unas pautas de diseño a la hora de definir las intervenciones que posibiliten la accesibilidad al Patrimonio.

La definición de "Entorno Patrimonial" es compleja dado que está estrechamente ligada a la acción cultural de cualquier sociedad.

En los documentos de la UNESCO los términos "Patrimonio Cultural" no se han definido siempre con el mismo significado y lo cierto es que en los últimos treinta años han sufrido profundas transformaciones, incorporando éstas nuevos conceptos.

1. Las normas UNE sobre accesibilidad a fecha de diciembre de 2001 son las siguientes: UNE 170001-1. Accesibilidad global. Criterios para facilitar la accesibilidad al entorno. Parte 1: Requisitos DALCO. Norma Española, octubre de 2001.

UNE 170001-2. Accesibilidad global. Criterios para facilitar la accesibilidad al entorno. Parte 2: Sistema de gestión de la accesibilidad global. Norma Española, octubre de 2001.

UNE 41500 IN. Accesibilidad en la edificación y el urbanismo. Criterios generales de diseño. Informe UNE, abril de 2001.

UNE 41522. Accesibilidad en la edificación. Accesos en la edificación. Norma Española, abril de 2001.

UNE 41523. Accesibilidad en la edificación. Espacios higiénico-sanitarios. Norma Española, abril de 2001.

UNE 41512. Accesibilidad en las playas y su entorno. Norma Española, abril de 2002.

UNE 41510. Accesibilidad en el urbanismo. Norma Española, abril de 2001.

UNE 41513. Itinerarios urbanos accesibles de obras en la calle. Norma Española, octubre de 2001.

UNE 178501. Sistema de gestión de los Destinos Turísticos Inteligentes, norma Española, abril de 2016.

La primera definición sobre «Patrimonio Cultural» se estableció en la “Carta de Venecia” (1964), que en su artículo 1 establece «La noción de monumento histórico comprende /a creación arquitectónica aislada así como el conjunto urbano o rural que da testimonio de una civilización particular, de una evolución significativa o de un acontecimiento histórico. Se refiere no sólo a las grandes creaciones sino también a las obras modestas que han adquirido con el tiempo una significación cultural». Esta Carta por tanto sólo se refiere a monumentos y lugares del Patrimonio Arquitectónico.

Posteriormente el ámbito sobre el que versa el concepto de “Patrimonio Cultural” se ha ampliado incluyendo también conjuntos monumentales, arquitectura popular o patrimonio industrial del siglo XX. A partir del estudio realizado sobre jardines históricos, aparece el concepto de paisaje cultural constatando la estrecha relación entre la cultura y la naturaleza. En concreto, las diferentes Cartas doctrinales de ICOMOS hacen relación a estos nuevos conceptos. En las distintas normas de obligado cumplimiento que existen en España, de carácter nacional y autonómico, se distinguen dos tipos de Patrimonio diferenciados: Patrimonio Natural y Patrimonio Cultural.

En este sentido, resulta complicado establecer “recetas” de intervención homogéneas, al ser los Entornos Patrimoniales bienes inmuebles muy diferentes en cuanto a los siguientes elementos:

- Su clasificación según la mencionada ley de Patrimonio Histórico Español.
- Su uso, relacionado directamente con las actividades y servicios que se ofrecen en ellos.
- El Sistema de Gestión de los mismos.
- El entorno urbano o natural en el que se ubican.

En relación con la metodología de intervención en el Patrimonio Cultural hay que decir que las tendencias actuales apuntan hacia la gestión integral del mismo en el entorno en el que se ubica, aunando la integridad social y cultural, la sostenibilidad de las intervenciones y el mantenimiento. Además, el Patrimonio Cultural es considerado como un aspecto clave para el desarrollo territorial ya que la identidad cultural en la actualidad es un elemento de elevado valor añadido. Es menester insistir en ese concepto del equilibrio necesario entre el respeto por la Historia y por la Persona, un **equilibrio compatible**, resultado de un análisis riguroso del tema en su conjunto y del modo de analizarlo, evaluarlo y resolverlo.

Así, actualmente, se está promoviendo la puesta en valor del Patrimonio Cultural preservando su

integridad histórica, arquitectónica y cultural, y considerando que su comprensión y accesibilidad tienen cada vez más peso entre la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA:

- Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español.
- Accesibilidad Universal y Diseño para Todos. Arquitectura y Urbanismo 265
- “Modelo de verificación de la accesibilidad en edificios de concurrencia pública y usos docente no universitario y residencial colectivo hotelero” Del Moral, C. Editorial Universidad de Granada. Granada, 2004.
- “Análisis comparado de las Normas Autonómicas y Estatales de Accesibilidad” Alegre, L., Casado, N. y Vergés, J. Real Patronato sobre Discapacidad. Madrid, 2005.
- “Guía de Accesibilidad de la Universidad de Granada. Ocho edificios” Delgado, L. y del Moral, C. Universidad de Granada. Granada, 2007.
- Cartas Internacionales sobre Patrimonio Cultural
- Carta de Atenas para la Restauración de Monumentos Históricos (1931).
- Carta de Venecia (1964),
- Cartas Magnas de ICOMOS (desde 1965).
- Carta de Cracovia (2000).
- Declaración de Londres (2004).
- Textos de la UNESCO (2005).
- Convención Cultural Europea (1954).
- Convención Europea para la protección del Patrimonio Arq. Europeo (1985).
- Convención Europea para la Protección del Patrimonio Arqueológico (1992).
- Convención Europea de Paisajes (2000).
- “Universal access to outdoor recreation: a design guide” USDA Forest Service, Ltd. Sea Reach and Inc. Plae. EEUU, 1993.
- “Plan Director de la red de Parques Nacionales” Ministerio de Medio Ambiente / Organismo Autónomo de Parques Nacionales. Madrid, 1999.
- “Designing sidewalks and trails for access” B. McMillen / Beneficial Designs, Inc./ J. Kirschbaum / P. Axelson / P. Longmuir / K. Mispagel / J. Stein / D. Yamada / C. Butler. EEUU, 2001.
- “Guía Técnica de Accesibilidad a los Parques Nacionales españoles para personas con movilidad reducida” Jesús Hernández Galán / Jose Luis Borau Jordán. Organismo Autónomo de Parques Nacionales. Madrid, 2003.
- “Catálogo de buenas prácticas en materia de accesibilidad en espacios naturales protegidos” María Muñoz Santos / Javier Gómez Limón García / Fernando Arias. Fundación Fernando González Bernáldez. Madrid, 2007.
- AmericanTrails.org. The World’s Largest Online Trails Resource <http://www.americantrails.org/>
- Fieldfare Trust. Promoting Countryside accessfor Disabled People <http://www.fieldfare.org.uk/>
- Everyone Outdoors. Accessible Adventures and Adaptive Recreation in New England and Beyond. <http://everyone-outdoors.blogspot.com/>
- Vías Verdes. <http://www.viasverdes.com/ViasVerdes>



Estructuras, agentes y prácticas en el campo de la accesibilidad al Patrimonio cultural.

Begoña Consuegra Cano

Resumen

Se presenta un primer análisis de las ineficacias en el campo de la accesibilidad al Patrimonio cultural en España a través de la caracterización de los agentes que participan en él, el marco normativo que define sus acciones y las prácticas desarrolladas por ellos.

Palabras clave

Patrimonio cultural, accesibilidad, asociaciones de personas con discapacidad.

Abstract

The paper presents a first analysis of the inefficiencies in the field of accessibility to cultural heritage in Spain through the characterization of the agents that participate in it, the normative framework that defines their actions and the practices developed by them.

Keywords

Cultural heritage, accessibility, associations of people with disabilities.

1. Introducción

Cuando se habla de accesibilidad al Patrimonio cultural existe consenso general en la necesidad de intervenir sobre tres grupos de actividades claves para alcanzar un mínimo de eficacia: las que giran en torno a la movilidad, la comunicación y la comprensión. A lo anterior hay que añadir que está mediatizada por el papel que juegan dos de los principales agentes que intervienen en este campo, cada uno con lógicas e intereses distintos: las Administraciones públicas y las asociaciones de personas con discapacidad. No es fácil definir el papel de ninguno de ellos, principalmente porque, como ocurre en otros ejemplos, en tanto que agentes participan estructurando el campo en el que actúan, a lo que hay que sumar el marco normativo que define sus acciones y las prácticas desarrolladas por ellos. En estas páginas se traza una breve caracterización de los agentes involucrados y de la lógica de sus prácticas.

2. Las administraciones públicas

Aunque es cierto que estamos asistiendo a un cambio sustancial en el modelo de intervención

estatal, no puede decirse, como se publicita desde el discurso neoliberal, que se trate de una retirada del Estado con armas y bagajes. Más bien, como apunta Castells (1995: 54-56), se trata a un desplazamiento de sus puntos de interés, de modo que transfiriere al mercado aquellas áreas que no le interesan y se concentra en otras. Esto es especialmente cierto en lo referido a Educación y Cultura; concretamente, Cultura aparece en la Constitución de 1978 como uno de los grandes ámbitos de intervención de los poderes públicos, a los que encomienda la garantía de los procesos de creación, transmisión y conservación.

La Constitución establece una configuración territorial en tres niveles administrativos (central, autonómico y municipal) dotados de una amplia autonomía política y, en el caso del ámbito cultural, de una amplia descentralización. El Gobierno central tiene reservadas en exclusiva la protección del Patrimonio frente a las exportaciones, la legislación sobre la propiedad intelectual y las normativas básicas sobre libertad de expresión, creación y comunicación.

A las Comunidades autónomas les atribuye la administración de los museos, archivos y bibliotecas, y el desarrollo legislativo de los mismos. En general, todas las Comunidades han desarrollado políticas de creación de estructuras de gestión y planificación y de equipamientos para llevar a cabo el proceso de descentralización de las políticas culturales. Con posterioridad a la promulgación de la *Ley de Patrimonio Histórico Español*, 1985, se dotaron de legislación específica sobre Patrimonio y sobre museos.

Los municipios que, según el artículo 26.1b de la *Ley de Bases de Régimen Local*, sólo están obligados a ofrecer servicios de bibliotecas en caso de que tengan más de 5.000 habitantes, en la práctica han protagonizado el mayor esfuerzo en promoción y difusión cultural. En el caso de las grandes ciudades, lo hacen a través de una potente industria cultural que, pese al papel de dinamizadora cultural y económica con que se publicita, no deja de tener sus detractores (Evans, 2003: 417-440).

Los tres niveles administrativos tienen atribuciones genéricas en materia de Cultura, lo que hace que la toma de decisiones y el reparto de competencias en esta materia se articule siguiendo el *principio de concurrencia*; es decir, que la atribución de una competencia a la Administración central, no excluye la atribución de esa misma tarea a las Comunidades

autónomas o a los municipios. En todo caso, la rehabilitación y la conservación del Patrimonio, pero no la accesibilidad, ha sido el ámbito de actuación y colaboración de todas las políticas culturales, pasando por ello a articular el resto de los programas y subordinando a sus principios gran parte de las intervenciones (Real Instituto, 2004). En este sentido, la obligación de la preservación y la conservación está presente tanto en la normativa histórica (Moret Millás, 2011) como en los mandatos que hace la Constitución del 1978 a los poderes públicos de promover el enriquecimiento del Patrimonio histórico, artístico y cultural (artículo 46), garantizar la conservación de este Patrimonio (artículo 46) y promover y tutelar el acceso a la cultura de todos los ciudadanos (artículos 9 y 44) (Peñuelas i Reix, 2008: 37).

El discurso mayoritario, en relación a accesibilidad al Patrimonio cultural, ha girado en torno a la ineficacia de las instituciones en la atención a las demandas del público con discapacidad. Esto es así, en parte, porque los gestores, centrados en la conservación, deben atender tanto a la eliminación de las barreras arquitectónicas (o a encontrar soluciones que minimicen sus consecuencias sin afectar a la integridad del edificio) como a soslayar las que dificultan el acceso a los contenidos, garantizando que la seguridad, la funcionalidad o la estética no condicionen la comprensión de los mensajes para el resto de los colectivos (European Concep, 2003). Y todo ello sin generar nuevas barreras, como las que se crean cuando se implementan entradas accesibles que no coinciden con la general, o cuando estos usuarios deben ajustarse a horarios predeterminados y/ o solicitar previamente la visita.

Pero además, están obligados a la colaboración con los agentes sociales a quienes van dirigidas las políticas que deben desarrollar. Entre estos agentes se encuentran las asociaciones de personas con discapacidad, a quienes se les atribuye, en parte, la responsabilidad de la accesibilidad y de su financiación pues, en lo referido al Patrimonio cultural, y a falta de una normativa específica, son ellas las que proveen de recursos e información especializada.

3. Las asociaciones de personas con discapacidad

Las asociaciones de personas con discapacidad se encuadran dentro de la categoría de asociaciones voluntarias sin ánimo de lucro. Como tales, pueden intervenir en la esfera pública sacando a debate los temas que afectan, gestionando bienes y servicios y ejerciendo un papel de mediación entre sus asociados e instancias más formales, como son las distintas Administraciones (Cuco, 2004: 115-213).

Esta visión tradicional, iniciada por Alexis de Tocqueville, está sufriendo la revisión de algunos de sus presupuestos clásicos: las asociaciones, que fueron uno de los actores que contribuyeron a la transición de la sociedad estamental a la sociedad burguesa, liberal y democrática, han experimentado a finales del siglo XX un cambio radical (Ariño Villarroya, 2004: 85-110), tanto en la forma de afiliación (socios de chequera), como de intervención (aumento de la profesionalización) y en la financiación (dependencia de los presupuestos estatales), todo lo cual influye en la manera de participación de los socios. En lo referido a las asociaciones de personas con discapacidad, distintos aspectos de las mismas han sido abordados por investigadores, algunos activistas, y otro no, del movimiento social de personas con discapacidad. En todas estas publicaciones se apunta a un tema de gran calado, que no se circunscribe únicamente a la accesibilidad a los bienes culturales: el referido a la falta de participación directa de las personas con discapacidad en las políticas que les afectan, falta que se rebela tanto más importante cuando estamos ante demandas de derechos que, como el acceso al Patrimonio cultural, por su propia naturaleza de derechos humanos, dependen de la voluntad política para implementarlos y es improbable que su materialización se lleve a cabo sin que se articule en torno a ellas un movimiento comandado por las propias personas con discapacidad. No debemos olvidar, por ejemplo, que un concepto tan familiar actualmente como el de "accesibilidad universal", nació y se consolidó gracias a las demandas de entornos más practicables de los promotores e ideólogos del movimiento de personas con discapacidad (UPIAS, 1975), nacido en los años 70 en Norteamérica, Reino Unido y países escandinavos.

Existen diferentes tipologías de asociaciones de personas con discapacidad, según se atienda a criterios de composición ("de" personas con discapacidad o "para" personas con discapacidad), de objetivos formales (representación o prestación de servicios) y al origen de su principal fuente de financiación (pública o privada), lo que de una u otra forma afecta a las prácticas que desde ellas se llevan a cabo en lo referido al Patrimonio cultural; prácticas que, a su vez, están determinadas por un marco normativo que define los elementos principales del campo en el que se mueven; constituye, en este sentido, la estructura a la que dichos agentes se adaptan y que dichos agentes desarrollan y concretan en la práctica.

Ciertamente los límites entre los distintos tipos de asociaciones no son nítidos, porque pueden, a la vez, ser prestadoras de servicios y desempeñar labores de mediación y representación y, en ambos casos, depender económicamente de forma casi



exclusiva de la Administración, lo que podría tener algunas consecuencias no deseadas. En primer lugar porque, como indica Martín Pérez, las obliga, cuando menos, a guardar un difícil equilibrio entre la independencia y la búsqueda de la eficacia, dado que deben tener en cuenta las directrices de su fuente de financiación. Cuando la fuente de financiación son los presupuestos generales del Estado se dice que actúan en lo que se denomina *campo político de sustitución* (Martín Pérez, 2004:117) caracterizado por tres notas en lo que respecta a las asociaciones: dependencia económica, escasa participación en las decisiones que les afectan y mínimas posibilidades efectivas de actuar en el espacio público, limitándose a desarrollar las acciones que los poderes públicos delegan directa o indirectamente en ellas. Esta situación, según Enjolras (2001:165), tiende a reforzar la burocracia y la profesionalización y disminuir la democracia interna. De esta forma las asociaciones acaban convertidas en gestores de los bienes y servicios que reciben los asociados, siendo de esta misma Administración de quien reciben su legitimación al convertirlas en los únicos interlocutores válidos ante el resto de las instituciones, todo lo cual reduce su capacidad crítica y su nivel de reivindicación (Díaz Velázquez, 2008:187) y les resta credibilidad ante sus afiliados.

La identificación de las asociaciones como gestoras de recursos y como interlocutores únicos es clave para entender las prácticas que llevan a cabo en el campo de accesibilidad al Patrimonio cultural, pero sin duda no es el único factor, pues el marco normativo también define sus acciones.

4. Las prácticas de las políticas de accesibilidad

El derecho al acceso normalizado a las manifestaciones del Patrimonio cultural puede ser catalogado dentro de los que se conoce como nuevos derechos humanos emergentes que, como tales están fundamentados en necesidades reconocidas universalmente, tienen ámbitos de actuación diferentes a los de la exclusión o la pobreza, y son diseñados desde su exigencia por una sociedad civil organizada. Son derechos “nuevos sin ningún precedente o con escasos vínculos con los derechos reconocidos jurídicamente” o que siendo “derechos ya contemplados” haya sido necesaria su transformación, mediante una nueva interpretación o una ampliación de los contenidos o que se extiendan “a colectivos que tradicionalmente no han disfrutado de ellos” (Institut de Drets humans, [s.a.]). Características que son fácilmente predicables de los derechos relacionados con la accesibilidad al Patrimonio cultural.

Al tratarse de derechos humanos, conllevan la obligación de respeto, protección y de satisfacción por parte de los poderes públicos (Añón Roig y García Añón, 2004:16-41) pero, en nuestro ordenamiento jurídico, suelen estar positivados como derechos sociales y no como derechos fundamentales, lo que plantea el problema de su efectividad, dado que no pueden ser invocados directamente, como ocurre con el derecho a la educación o el de asociación. Además, son derechos de tipo prestacional, que están sujetos tanto a la disposición de medios técnicos y financieros, como a la voluntad política de cada momento que determina cuanto y a qué grupos sociales van a dirigirse las prestaciones y, por último, no obligan a los particulares (Rey Martínez, 2014: 330). Todas estas características condicionan la normativa relativa a la legislación sobre accesibilidad al Patrimonio cultural.

Aunque la legislación española establece la obligación de hacer adaptaciones para facilitar el acceso al Patrimonio cultural, adolece de dos características bien conocidas: no es sancionadora y sólo define los términos, sin establecer procedimientos para cumplir las obligaciones. Esta falta de referencias legales precisas lleva a quienes trabajan para alcanzar la accesibilidad al Patrimonio a dirigirse a las asociaciones, porque también aquí son el único interlocutor válido además de ser una fuente privilegiada de información y recursos. Ambos hechos, la falta de una legislación precisa y su papel sustitutivo en el campo de la accesibilidad, hace que se les atribuya, al menos en parte, la responsabilidad de las políticas de accesibilidad, lo que no deja de causar algunas ineficacias.

En primer lugar, y desde dentro, porque estos “interlocutores necesarios” no siempre disponen de personal con suficiente formación para evaluar la eficacia y la pertinencia de las medidas adoptadas, asegurando que se toman tanto en función de las necesidades de los futuros usuarios como de los criterios clásicos de pertinencia, eficacia, eficiencia y transparencia (Calero y Fontcuberta, 2014: 92-93). En segundo lugar, y desde fuera, porque la legislación sobre la accesibilidad al Patrimonio cultural no contempla la necesidad de auditorías ni regula la participación de las personas con discapacidad en el diseño, implementación y evaluación de los proyectos de accesibilidad, dejando su regulación pendiente de la voluntad de los agentes. El resultado final es que quienes deberían ser los principales destinatarios, ni son consultados antes de implantar las medidas, ni son escuchados cuando disienten de las medidas implementadas. Es decir, se pone en evidencia dos importantes problemas, que lastran el desarrollo de cualquier política de accesibilidad: el de la falta de participación directa, y el de la con-

sideración de la accesibilidad algo dependiente de la buena voluntad de todos, en lugar de hacerlo de una regulación efectiva, a la que poder atenerse en todas las situaciones.

5. Conclusiones

A nivel teórico, las asociaciones de personas con discapacidad están presentes de forma significativa en los tres pilares sobre los que se sustenta cualquier proyecto: las necesidades, las estructuras y los recursos, actuando, además, como puente entre la demanda de los usuarios y las ofertas de la Administración. Además, al ser fuentes de información especializada en lo relativo a técnicas y recursos disponibles, cabría esperar de sus actuaciones mayor adecuación a las necesidades, mayor flexibilidad y más disponibilidad de medios. La práctica, sin embargo, indica algunas ineficacias que se alimentan fundamentalmente de las anteriormente reseñadas omisión de participación directa y de autonomía de los usuarios y de la falta de una normativa legal dotada de un sistema efectivo de sanciones, al menos tanto como la que se aplica a la eliminación de las barreras arquitectónicas, que dejaría sin efecto el discurso alusivo a las actitudes mentales como una barrera más que sumar a las barreras físicas.

No es posible ahora un análisis más profundo del porqué de tal estado de cosas. La documentación disponible apunta al hecho de que, desde la Administración, se pide a los gestores de las asociaciones que ejerzan control social y de recursos, pero no se les exige responsabilidades en cuanto a la forma con que se lleva a cabo. Esto, junto a la demanda desde las asociaciones de autonomía organizativa y el rechazo a cualquier tipo de tutela administrativa, puede generar una falta de aproximaciones críticas desde el interior, por lo que las actuaciones corren peligro de derivar en "adaptaciones" que resulten inaccesibles para el colectivo al que están dirigidas o que generen una dificultad añadida para otros.

Bibliografía

- Añón Roig, María Jesús, García Añón, Jesús (coords.) (2004): "Los derechos sociales como derechos humanos: el camino de la ciudadanía", en *Lecciones de derechos sociales*, Tirant lo Blanch, Valencia, pp. 16-41.
- Ariño Villarroya, Antonio (2004): "Asociacionismo, ciudadanía y bienestar social", *Papers* 74, 86, pp. 85-110.
- Calero, Jorge, Fontcuberta, Xabier (2014): "La evaluación de las políticas de inclusión social en España", en Luis Cayo Pérez Bueno (ed.), *Sociedad civil, inclusión social y sector fundacional en España*, CERMI, Madrid, pp. 91-108.
- Castells, Manuel (1995): "El modo desarrollo informacional y la reestructuración del capitalismo" en *La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano regional*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 54-56.
- Cucó Giner, Josepa (2004): *Antropología urbana*, Ariel, Barcelona, pp. 115-213.
- Díaz Velázquez, Eduardo (2008): "El asociacionismo en el ámbito de la discapacidad. Un análisis crítico", *Intersticios*, 2 (2), pp. 183-195.
- Enjolras, Bernard (2001): "Organizaciones voluntarias y democracia. Bases teóricas", *CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 31, pp. 141-175. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17403707> (fecha de consulta: 10-2-2017) (Consultado: 01/02/2017)
- European Concept for Accessibility (2003): *Technical Assistance Manual*, pág. 20.
- Evans, Graeme (2003): "Hard-branding the cultural city – from Prado to Prada", *International Journal of Urban and Regional Research*, 27, pp. 417-440.
- Institut de Drets humans de Catalunya (s.a): Derechos humanos emergentes, [4]. <http://www.tiempodelosderechos.es/docs/oct09/dhe.pdf> (Consultado: 12-2-2017).
- Martín Pérez, Alberto (2004): "Las asociaciones de inmigrantes en el debate sobre las nuevas formas de participación política y de ciudadanía: reflexiones sobre algunas experiencias en España", *Migraciones* 15, pp. 113-143.
- Moret Millás, Vicente, "Sinopsis del artículo 46 de la Constitución Española de 1978" en *La Constitución española. Textos y sinopsis de cada artículo*, 2001. <http://www.congreso.es/consti/constitucion/indice/sinopsis/sinopsis.jsp?art=46&tipo=2> (Consultado: 3-2-2017)
- Peñuelas i Reix, Lluís (2008): *Administración y dirección de museos. Aspectos jurídicos*, Marcial Pons, Madrid.
- Real Instituto El Cano (2004): *La política cultural en España* [informe], Madrid.
- Fernando Rey Martínez (2014): "El principio de igualdad en el contexto de la crisis del Estado social: diez problemas actuales", en Miguel Ángel Presno Linera (coord.), *Metamorfosis del Estado y del Derecho, Fundamentos*, 8, Junta General del Principado de Asturias, pp. 289-312.
- UPIAS (1977): *Fundamental Principles of Disability. Being a summary of the discussion held on 22nd November, 1975 and containing commentaries from each organisation*, The Disability Alliance, London.



Lectura fácil: una herramienta fundamental en la accesibilidad al patrimonio

Óscar García Muñoz

Resumen

La lectura fácil es una metodología que aplica una serie de pautas de redacción y diseño con el fin de que los textos sean comprensibles para personas con dificultades de comprensión lectora. Esta metodología cuenta con unas pautas desde hace 20 años publicadas por organizaciones vinculadas a la difusión de la lectura y la defensa de los derechos de las personas con discapacidad intelectual. El acceso a los contenidos culturales es un derecho de todas las personas y la lectura fácil lo hace más sencillo para públicos específicos que habitualmente no visitan los museos. El artículo detalla algunas experiencias de adaptación de folletos en algunos espacios museísticos, pero pone de relieve la falta de regularidad y la escasa presencia de esta solución dentro de este ámbito.

Palabras clave

Lectura fácil, discapacidad intelectual, museos.

Abstract

Easy-to-read is a methodology that applies a group of writing and layout guidelines so that texts are understandable for people with reading difficulties. The guidelines of this methodology have existed for 20 years and were published by organisations linked to reading promotion and the fight for the rights of people with learning disabilities. Access to culture contents is a right of the people and easy-to-read eases it for targets that do not often visit museums. This article explains some experiences of adaptations of leaflets in some museums and exhibitions centres, but also shows the lack of regularity and the limited presence of this solution in this sector.

Keywords

Easy-to-read, learning disability, museums.

1. Introducción

El principio de la Historia se suele fijar en el comienzo de la escritura, es decir, la capacidad del ser humano de fijar un contenido en un soporte. Para descifrar el código inserto en ese soporte, el ser humano desarrolló la lectura, que se basa en tres competencias (Martínez, 1997):

- Una lingüística, que permite identificar la estructura del texto y los órdenes del discurso.
- Una cognoscitiva, que vincula el conocimiento, la experiencia o la vivencia con el texto y facilita su comprensión.
- Una comunicativa, que tiene en cuenta el contexto cultural, la situación de comunicación y permite anticiparse a los significados del mensaje.

Una persona con una competencia lectora media puede descifrar ese texto o cuenta con estrategias para su comprensión. Sin embargo, hay un grupo importante de personas con dificultades de comprensión lectora que, al enfrentarse a un texto, encuentran una barrera debido a que carecen de alguna de las competencias antes citadas o la tienen afectada por alguna circunstancia. El origen puede ser diverso: vivir en un país con un idioma diferente del materno, tener una discapacidad intelectual o un trastorno de atención, o ver disminuidas las capacidades cognitivas por el propio envejecimiento.

Frente a estas situaciones, la lectura fácil surgió como una alternativa para públicos con dificultades de comprensión lectora. La iniciativa correspondió a educadores y bibliotecarios en Suecia, que se plantearon cómo dar una solución de lectura sencilla y adaptada a un público adulto, debido a que la oferta para una competencia lectora baja se restringía a libros infantiles y juveniles. Estos libros eran inapropiados para ese público adulto, ya que no satisfacía sus necesidades, ni en la temática ni en el tono.

2. La lectura fácil

La primera entidad en definir la lectura fácil fue la Federación Internacional de Asociaciones e Instituciones Bibliotecarias (IFLA, en sus siglas en inglés): “adaptación que permite una lectura y una comprensión más sencilla” (IFLA, 2010). Esta definición subraya el doble aspecto que tiene la lectura fácil, puesto que no se restringe a un tipo de letra mayor o un diseño que facilite la lectura, sino que implica la adaptación del contenido para su comprensión. Se entiende que adaptar tiene, en este caso, el significado atribuido por el diccionario (23.ª edición) de la Real Academia Española en su tercera acepción: “Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original”. El objetivo fundamental de la

lectura fácil es construir un texto que replique las ideas principales del original y en el mismo tono, de tal manera que un texto literario conserve el tono literario y un texto informativo sea informativo.

La lectura fácil ha sistematizado una serie de pautas en dos referencias metodológicas:

- *Directrices para materiales de lectura fácil*, cuya revisión publicó la IFLA en 2010, después de la primera edición en 1997.
- *Información para todos. Las reglas europeas para hacer información fácil de leer y comprender*, publicadas en 2013 por Inclusion Europe, federación europea de apoyo a personas con discapacidad intelectual y sus familias, dentro de un proyecto de utilización de la lectura fácil para la formación de adultos. Estas pautas son la revisión de las publicadas en 1998 por esta misma organización.

Las pautas de ambas publicaciones tienen muchas coincidencias y se complementan, por lo que no cabe decir que existen diferentes métodos de adaptación a lectura fácil o que unas pautas se dirijan solo a un público específico, ya que las soluciones propuestas en las directrices benefician a todos los perfiles con dificultades de comprensión lectora. De forma sucinta, la lectura fácil propone una redacción orientada a las necesidades del lector y unos textos que seleccionen las ideas fundamentales. Las pautas de redacción se centran en hacer frases cortas, con los segmentos gramaticales ordenados de forma lógica, utilizando un vocabulario habitual y fácil de pronunciar, evitando palabras complejas sin renunciar a aquellas que puedan ser inevitables para explicarlas de forma sencilla en el margen a través de glosarios. El diseño también debe cumplir unos requerimientos, como el uso de ilustraciones que correspondan al contenido, un tipo de letra claro y de mayor tamaño del habitual, el uso del color como organizador del contenido y una maqueta donde el interlineado y los márgenes sean más amplios para dar una mayor sensación de ligereza al lector.

En cualquier caso y con independencia de la referencia bibliográfica, el método de lectura fácil incluye dos pasos: una adaptación que aplica las pautas de redacción y diseño y una validación con lectores con dificultades de comprensión. Este segundo paso es una condición necesaria para garantizar que el resultado es comprensible por el público objetivo. En España, existen grupos de validación permanentes de personas con discapacidad intelectual desde el año 2011 promovidos por el movi-

miento asociativo Plena Inclusión, que se enfocan a ser una alternativa de empleo para este colectivo.

La lectura fácil empezó a aplicarse en España a principios de este siglo y, desde entonces, han sido numerosas las publicaciones: obras literarias, textos jurídicos y documentos prácticos, así como folletos y contenidos culturales han sido los más habituales. También existen obras originales en lectura fácil, no solo literarias, sino también informativas, en tanto que no responden a la adaptación de un original, sino que se han creado de forma específica y con un contenido pensado para personas con dificultades de comprensión lectora. Es conveniente señalar que la lectura fácil es una solución específica para personas con dificultades de comprensión lectora, no para todo tipo de personas, por lo que no tiene que confundirse con una forma más sencilla de redacción estandarizada para todos o lenguaje claro, como se denomina por algunas organizaciones¹.

Los grupos beneficiarios de la lectura fácil son variados (García, 2012) y se pueden dividir entre aquellos que tienen una dificultad permanente y los que tienen una dificultad transitoria. Entre los primeros, se encuentran personas con discapacidad intelectual, personas con dislexia, con sordera prelocutiva, trastorno de atención o personas mayores. Entre los segundos, hay que señalar a personas con baja alfabetización o inmigrantes recientes con lengua diferente al país de acogida. También cabe señalar a niños con necesidades de apoyo educativo dentro del sistema de enseñanza.

La normativa vigente establece el derecho de acceso a la cultura para todas las personas. Se podría citar, entre otros, el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 o el artículo 44 de la Constitución española de 1978. Sin embargo, estos derechos generales se ven reforzados de forma específica en el artículo 5 de la Ley General de Derechos de las Personas con Discapacidad y de su Inclusión Social de 2013, que en su apartado g) indica que deben tomarse medidas “para garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación y la accesibilidad universal” en el patrimonio cultural y en los bienes y servicios a disposición del público. La accesibilidad está desarrollada como derecho en el capítulo V de esta ley y supone una obligación para garantizar la igualdad de oportunidades. Entre las soluciones, la lectura fácil tiene cabida dentro de las mencionadas en el artículo 23.c.

1. <http://www.iplfederation.org/>. Plain language definition: A communication is in plain language if its wording, structure, and design are so clear that the intended readers can easily find what they need, understand what they find, and use that information.



| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>La locomotora de Vapor</p> <p>Fueron las reinas del transporte por tierra durante el siglo XIX (19) y los primeros años del siglo XX (20)</p> <p>Funciona quemando carbón para obtener fuego. Con el calor, el agua hierve en la caldera y se convierte en vapor. El vapor se convierte en energía que mueve el tren. En el siglo XX (20) alcanzaron los 150 km/h.</p> <p>Puedes reconocer una locomotora de vapor porque tiene chimenea</p> |  <p>Locomotora La Tardienta. Es la locomotora más antigua del museo. Fue fabricada en Inglaterra. Circuló en el Norte de España</p> | <p>La locomotora Eléctrica</p> <p>Comenzaron a utilizarse a finales del siglo XIX (19)</p> <p>Funcionan cogiendo la energía eléctrica de unos cables colocados sobre las vías. Estos cables se llaman catenaria.</p> <p>A finales del siglo XX (20) aumentó el número de kilómetros de vía con catenarias.</p> <p>Puedes reconocer una locomotora eléctrica por las barras de hierro de su parte superior, como las de los tranvías.</p> |  <p>Locomotora Trifásica. Circulaban por los llamados "caminos del hierro" del sur de España al principio del siglo XX (20). Alcanzaba de 12 a 25 km/h.</p> |
| <p>La locomotora Diésel</p> <p>Funcionan con motores de gasóleo. Empezan a circular con más frecuencia a mediados del siglo XX (20).</p> <p>En España las primeras locomotoras diésel fueron de origen norteamericano. Normalmente se utilizaban en vías en las que no había catenarias (tendido eléctrico).</p> <p>Puedes reconocer una locomotora diésel porque su techo es liso</p> |  <p>Las Cuatromiles Fueron las más potentes del mundo. Son de origen alemán. Arrastraban trenes entre Madrid y Barcelona, a casi 150 km/h.</p> | <p>El coche de Viajeros</p> <p>Servían para transportar sólo viajeros. Los coches de viajeros cambiaron mucho del siglo XIX (19) al XX (20). Los coches se hicieron más confortables y cómodos. Los vehículos que transportan viajeros se llaman coches. Los que transportan mercancías se llaman vagones y furgones.</p> <p>El TALGO tenía las puertas del tren a la altura del andén, butacas reclinables, aire acondicionado, servicio de comidas, ventanas panorámicas...</p> |  <p>TALGO. Significa Tren Articulado Ligero Goicoechea Onsl. Aparece en 1950. Su primer trayecto fue Madrid-Iniún.</p> |
| <p>Sala de Maquetas</p> <p>En esta sala hay tres maquetas. Una maqueta es una representación en miniatura.</p> <p>En las maquetas hay locomotoras, coches, vagones... circulando entre puentes, túneles, ciudades...</p> <p>El ferrocarril inspiró a la industria de juguetes y a los coleccionistas que construían maquetas.</p> | <p>Sala de Relojes</p> <p>Con los primeros trenes el reloj todavía no era un instrumento habitual. Esto era un problema para el transporte en tren, porque los viajeros no tenían costumbre de saber la hora exacta. El tiempo y el transporte en tren han estado muy relacionados. Por eso en todas las estaciones siempre ha existido un reloj público.</p>  | <p>Sala de Infraestructuras</p> <p>Las infraestructuras son las instalaciones que hacen posible que un tren circule.</p> <p>El elemento más conocido es la vía, que está formada por: el balasto (las piedras) las traviesas (hormigón o madera) y los carriles (acero).</p> <p>También son infraestructuras los puentes, los túneles, los sistemas de comunicación, la señalización, los tendidos eléctricos...</p> <p>Construir infraestructuras en España ha sido difícil porque es un país con muchas montañas.</p> | |

Figura 1. Cara interior del folleto en lectura fácil del Museo del Ferrocarril. ©Museo del Ferrocarril de Madrid

3. Experiencias en el ámbito museístico

La aplicación de la lectura fácil en el ámbito museístico como forma de garantizar la igualdad de oportunidades para acceder a los contenidos expositivos es todavía muy limitada. Una de las primeras experiencias la adoptó el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, que publicó un folleto titulado "Especies de espacios" en 2010. El folleto explicaba cómo se mostraba el espacio dentro de las obras de arte y formaba parte de una actividad del museo.

Desde entonces, las experiencias han sido muy puntuales y aisladas, como el folleto sobre el Palacio de Superunda de Ávila que alberga la colección del pintor Guido Caprotti. Una de las entidades que más ha promovido proyectos en este ámbito ha sido Plena Inclusión Madrid, a través de acuerdos con instituciones que han accedido a la publicación de folletos adaptados a lectura fácil. Las experiencias concretas han sido:

- **Museo del Ferrocarril:** folleto de la colección del museo que presenta las diferentes épocas con un texto global, un apunte concreto de detalle y una marca de color para identificar las diversas épocas. Este folleto está vinculado a un programa de visitas que realizan grupos de personas con discapacidad intelectual de entidades federadas en Plena Inclusión Madrid, mediante un convenio con Renfe y con visitas guiadas que llevan a cabo miembros de la asociación de voluntarios culturales mayores CEATE.
- **Museo Nacional de Ciencias Naturales:** se han realizado dos actuaciones vinculadas a la exposición sobre la flora, la fauna y el paisaje del

Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama. La primera ha sido la publicación de un folleto sobre la propia exposición. La segunda ha sido la instalación de cartelas en la sala.

- **Museo ICO:** desde 2016 se adapta un folleto a lectura fácil de cada una de las exposiciones trimestrales que organiza en torno a la arquitectura. El esfuerzo se centra en hacer concretos una serie de conceptos artísticos y técnicos de carácter abstracto. Para ello, se estructuran los contenidos para que tengan una forma lógica y cronológica. Lo fundamental en la selección de los contenidos no son los datos de detalle, como fechas, nombres y lugares, que tienen un carácter secundario, frente a las ideas y conceptos generales que ayudan al lector a contextualizar la exposición. En paralelo, se ha diseñado un cuaderno pedagógico para el desarrollo de actividades educativas específicas.
- **Museos Estatales:** está previsto que se publique a lo largo de 2017 el resultado de un trabajo de Plena Inclusión Madrid con la Subdirección General de Museos Estatales del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. El proyecto consiste en el rediseño de los planos de varios de los museos de la red y la publicación de folletos en lectura fácil de las piezas o salas destacadas. En estos folletos, el objetivo de los textos es el reconocimiento y la contextualización de las piezas o elementos expositivos. Por eso, tiene un enorme peso la calidad de la imagen que ilustra el objeto o la sala, así como la organización del propio texto, centrada en los detalles más relevantes que ayudan a entender la lógica dentro de la exposición.

Otras iniciativas destacadas han sido la instalación de cartelas o incluso el conjunto de los contenidos de toda una exposición temporal en el Museo de las Encartaciones de Vizcaya, una iniciativa vinculada a la organización Gorabide, perteneciente al movimiento asociativo Plena Inclusión. Además, los contenidos escritos se completaron con códigos QR que permitan a los visitantes escuchar la locución de las cartelas en el caso de que su competencia lectora fuese muy baja. De este modo, la lectura fácil en soporte auditivo tenía un mayor alcance de público. Así mismo, en Navarra, se han llevado a cabo proyectos concretos para algunos centros expositivos de la Comarca de Pamplona, como el folleto del Centro de Interpretación Molino de San Andrés y el de su exposición "Hermano río".

4. Conclusiones

A la vista de las experiencias existentes en museos, las conclusiones que se pueden extraer son las siguientes:

1. Las experiencias de publicaciones en lectura fácil en museos son puntuales y nada sistemáticas.
2. Estas publicaciones todavía no responden a un plan específico o un compromiso global de las organizaciones museísticas.

Aves del Parque



En el Parque podemos ver más de 100 especies de aves.

Muchas de ellas viven todo el año en el Parque.

Otras aves son migratorias:

- Llegan desde el Norte de Europa y pasan aquí el invierno.
- Pasan las estaciones cálidas en el Parque y en invierno viajan al Sur.
- Atravesan el Parque donde buscan alimento y descansan.

Figura 2. Cartela de la vitrina de aves del parque de la exposición del Parque Nacional de Guadarrama en el Museo Nacional de Ciencias Naturales. ©Museo Nacional de Ciencias Naturales

3. Todavía es prematuro hacer una evaluación del éxito de estos folletos, ya que no existe una costumbre de visita a museos por parte de públicos con dificultades de comprensión lectora. Estos públicos suelen hacer visitas guiadas o en compañía y es todavía muy infrecuente la visita autónoma.
4. El desconocimiento de la lectura fácil entre el personal de museos es todavía muy elevado y, en muchos casos, no se comprende bien su finalidad.

Bibliografía

- García Muñoz, Ó. (2012): *Lectura fácil: métodos de redacción y evaluación*, Real Patronato sobre Discapacidad, Madrid, .
- Inclusion Europe (2013): *Información para todos. Las reglas europeas para hacer información fácil de leer y comprender*, Inclusion Europe, Bruselas, . Traducción de FEAPS.
- Martínez, M.C. (comp.) (1997): *Los procesos de la lectura y la escritura*. Editorial Universidad del Valle. Santiago de Cali.
- Tronbacke, B.; Nielsen, G. y Nomura, M. (2010) : "Guidelines for easy-to-read materials", *IFLA Professional Reports*, 120, IFLA, La Haya.

Cruz y Ortiz
1/200.....1/2000
Del 5 de octubre de 2016 al 22 de enero de 2017

MUSEO ICO ANIVERSARIO
www.fundacionico.es

Los Autores.
Antonio Cruz Villalón y Antonio Ortiz García son arquitectos. Cruz y Ortiz nacieron en Sevilla. Cruz tiene 68 años y Ortiz tiene 67 años. Los dos empezaron a trabajar juntos en 1974, hace más de 40 años. En el estudio de arquitectura de Cruz y Ortiz trabajan 30 personas. Además, tienen una oficina en Holanda y colaboran con otros arquitectos en Madrid y en Suiza. Cruz y Ortiz diseñan sus proyectos juntos. Ellos se juntan alrededor de una mesa, empiezan a hablar y dibujan juntos.

Arquitecto: Persona que trabaja en proyectar, diseñar, construir, y mantener edificios, ciudades y estructuras como por ejemplo puentes.

La Exposición.
Esta exposición sobre los trabajos de los arquitectos Cruz y Ortiz está hecha en especial para el Museo ICO. La exposición muestra sus diseños y proyectos más importantes en los últimos 40 años. Además, también puedes ver objetos y herramientas que utilizan los arquitectos en diferentes momentos de su trabajo.

En la exposición puedes ver 3 herramientas que los arquitectos utilizan en su trabajo:

El croquis:
Es un dibujo rápido y con pocos detalles. Es solo para dibujar las primeras ideas de un edificio.

La maqueta:
Es el edificio que se quiere construir en pequeño tamaño. Hay dos tipos de maquetas:
• Las maquetas de trabajo que son sencillas y prueban las ideas dibujadas en el croquis.
• Las maquetas de presentación enseñan el edificio con todo tipo de detalles.

Las fotografías:
En las fotografías de la exposición vemos los edificios construidos. Las fotografías de esta exposición son de José Manuel Ballester. Este fotógrafo ganó el Premio Nacional de Fotografía en 2010.

Figura 3. Cara frontal del folleto de la exposición "Cruz y Ortiz" del Museo ICO. ©Fundación ICO



Actividades educativas inclusivas como herramienta para el desarrollo de públicos en la VI Bienal de Arte Contemporáneo de Fundación ONCE

Antonella Montinaro
Yasmina Cano Vaquero
Andrea López Goñi
Patricia García
Sergio Menéndez
Sara Rodríguez Canal
Violeta Herranz Martínez.

Resumen

La labor del Departamento de Educación de la VI Bienal de la Fundación ONCE ha sido la de acercar la exposición al visitante de una forma accesible, como complemento y mejora de la información proporcionada por los soportes tecnológicos (audioguía, signoguía, bucle magnético, etc.) que habían sido utilizados en las anteriores ediciones. Para ello hemos desarrollado una serie de actividades dirigidas a todos los públicos, gracias a las cuales el espectador pudo vivir una serie de experiencias adquiriendo nuevos conocimientos sobre la tecnología, la discapacidad y el Arte Contemporáneo, los tres pilares básicos en los que se fundamenta esta Bienal.

Palabras clave

Educación inclusiva, accesibilidad, discapacidad, arte contemporáneo, tecnología.

Abstract

The department of education of the VI Biennial of ONCE Foundation has approached the exhibition to visitors in an accessible way, as complement and as an improvement of information that was given by technological supports like audioguides, "signogüas" guide sign and magnetic loop that had been used in previous editions. For that we have developed activities that serve any kind of educational need, in which the viewer might encounter an array of experiences that will help the understandings of the concepts about technology, impairment and Contemporary Art; the three main bases in which this Biennial stands.

Keywords

Inclusive education, accessibility, impairment, contemporary art, technology.

1. Introducción

La labor educativa del departamento se desarrolla dentro del contexto de la VI Bienal de Arte Contemporáneo de la Fundación ONCE. Esta exposición estaba ubicada en el centro cultural CentroCentro Palacio de Cibeles, en Madrid, un espacio dedicado

a la cultura y en el que se presentan con frecuencia proyectos artísticos relacionados con el mundo y las tendencias actuales.

Este proyecto nació hace diez años para dar respuesta a la necesidad que tienen las personas con discapacidad de acceder a la cultura de forma normalizada (Deutsche Bank, 2016). Es por ello que el fin de la Bienal radica en la inclusión social (CARBALLEDA PIÑEIRO, Miguel.), habiendo más de un 50% de artistas participantes que tienen algún tipo de discapacidad (web Fundación Once). Este hecho también lo vemos reflejado en la museografía, con un espacio adaptado a los visitantes, donde la interacción fue desde el principio un elemento de suma relevancia.

"La tecnología en el Arte" fue el tema seleccionado para la VI Bienal, por lo que las piezas expuestas tenían la tecnología como soporte artístico, como inspiración o como resultado para el disfrute (Miguel "piñeda", 2016).

Así, el espacio se configuró dentro de parámetros que lo hacían universalmente accesible. En esta misma línea se creó hace dos años. en el marco de



Figura 1. Departamento de Educación

la bienal anterior, el departamento de educación, como una medida más de accesibilidad. Desde éste, nuestra labor se vertebró en la creación de diversas actividades enfocadas a la participación activa del público, teniendo siempre en cuenta las diferentes necesidades educativas.

Por otro lado, hemos pretendido que cada una de las visitas en las que mediábamos existiera un flujo constante de intercambio de información, aplicando de esta forma el concepto de educación horizontal y queriendo alcanzar el fin que indudablemente buscábamos: una bienal accesible para todos.

2. Objetivos

1. Promover la sensibilización y el cambio social a través de una educación inclusiva e integradora en el ámbito del arte contemporáneo.

2. Hacer partícipe al espectador de su propio aprendizaje, incentivando la curiosidad del mismo y poniendo en práctica los conocimientos compartidos.

3. Generar nuevas narrativas dentro del espacio expositivo a través de la propia experiencia del espectador, teniendo siempre en cuenta los contenidos y rigor de la obra.

4. Acercar el arte contemporáneo al público.

3. Metodología

Las actividades se han diseñado en base a la participación activa de los asistentes a las actividades/talleres que se han ido configurando durante estos meses. Teniendo en cuenta el feedback de éstos para reconfigurar las dinámicas.

Gymkhana

Participantes: escolares y familias.

Objetivos educativos:

- Fomentar el trabajo cooperativo



Figura 2. Participantes en la gymkhana

- Favorecer el desarrollo individual dentro del colectivo
- Incentivar la destreza tanto mental como visual.

La actividad que se plantea, consiste en una visita especializada en la que posteriormente se realiza una Gymkana. La misma consta de unas adivinanzas y unos fragmentos de imágenes los cuales hay que ubicar en la obra que corresponda.

Gymkana de objetos y sonidos.

Participantes: personas con visión restringida o invidentes

Objetivos educativos:

- Estimular la capacidad de relación
- Potenciar el interés del público hacia el arte.
- Favorecer el desarrollo y apropiación de contenidos en relación a conceptos expuestos en la presente muestra.

La actividad que planteamos consiste en una gymkana de objetos, sonidos y olores, los cuales están relacionados con algunas de las obras expuestas en la VI Bienal de Arte Contemporáneo de Fundación Once.

Será a través de los sentidos del tacto, del oído y del olfato como los participantes podrán asociar y relacionar diferentes conceptos en cuanto a contenido, forma y/o significado.

La actividad comenzará con la visita mediada por los educadores de la Bienal, tras lo cual procederemos a realizar dicha actividad.

“¡Hoy mando yo!”

Participantes: familias.

Objetivos educativos:

- Incentivar el pensamiento autónomo y crítico.
- Favorecer y potenciar el desarrollo de la creatividad infantil
- Promover la expresión oral en público.

Se trata de una actividad enfocada al cambio de roles entre niñas/os y adultos en la que se pretende dotar de autonomía a los más pequeños y favorecer el disfrute de la contemplación artística a través de sus ojos.

Háblame de ti y te diré qué haces



Participantes: Adultos a partir de 18 años.

Objetivos:

- Generar una actitud crítica y reflexiva en el espectador.
- Potenciar la autonomía del visitante frente al arte contemporáneo.
- Fomentar un diálogo entre los participantes que les induzca a la obtención de nuevos conocimientos.

Esta actividad está sustentada teóricamente en el conocimiento del arte a través de la biografía del artista. La relación entre vida y obra es ineludible, por ello consideramos interesante trabajar desde las experiencias personales del propio creador, las cuales son compartidas por él mismo, desvirtuando la separación entre lo público y lo privado.

Recobrando el sentido.

Participantes: público en general

Los objetivos son los siguientes:

- Intensificar la percepción proporcionada por los sentidos privando al espectador de uno de ellos.
- Fomentar la capacidad empática del espectador.
- Generar un diálogo entre los participantes a través del intercambio de experiencias.
- Ampliar la capacidad de relación entre ambos sentidos.
- Acercar el arte contemporáneo al público general.

La actividad que proponemos consiste en realizar una visita dentro de la Bienal de un modo distinto al habitual, estimulando los sentidos a través de la privación de uno de ellos. Planteamos un juego entre los visitantes a través del cual llegaran por distintos caminos a un mismo lugar.



Figura 3. Participantes en la Bienal de Arte Contemporáneo

La ampliación del cuerpo

Participantes: adolescentes desde 16 años y adultos (de 5 a 10 participantes)

Objetivos:

- Acercar la idea de performance al público general.
- Entender la tecnología como un medio que puede ayudarnos en nuestra cotidianidad.
- Desarrollar la capacidad creativa de los participantes.
- Generar una actitud empática hacia lo diferente.

En una época en la que el cuerpo parece haberse quedado obsoleto, proponemos un juego de reflexión en el que los participantes tomen como referencia artistas contemporáneos que trabajan desde el cuerpo para, posteriormente, modificarlo a través de la tecnología.

Desde una visión contemporánea del arte la actividad se plantea como un punto de inflexión en el análisis de nuestro cuerpo, antes estático y ahora en un constante movimiento que programa nuestras modificaciones.

Cartografía y código

Participantes: adolescentes y adultos

Objetivos:

- Estimular el acercamiento a las obras expuestas a través de la propia experiencia y línea de vida
- Profundizar en el contenido a través de un itinerario personal
- Favorecer la relación del espacio arquitectónico con la muestra de arte

En base a un código generado mediante a unas preguntas concretas y no intrusivas sobre de la



vida de cada participante se crea una cartografía que permite al visitante conocer la muestra a través de su propio itinerario, el cual es además mediado por el personal en sala, pudiendo generarse modificaciones en el mismo derivadas de la motivación y curiosidad de cada uno de los integrantes.

4. Evaluación

No todas las actividades se llevaron a la práctica, por lo que aquí nos centraremos exclusivamente en las realizadas:

Gymkana

El público consiguió acercarse a la muestra gracias a esta actividad aunque el modelo creado no favoreció a la cooperación entre los participantes sino a un modo de conducta más individual.

Gymkana de objetos y sonidos

Esta actividad nace a partir de la anterior con la intención de adaptarla a un público con visión restringida, sin que esto signifique la exclusión del público general. En ella no encontramos dificultades aparentes aunque esta valoración se ve limitada por el número de veces que la actividad se llevó a cabo.

"¡Hoy mando yo!"

Debido a las necesidades del público la actividad fue modificada y, por tanto, los objetivos previamente planteados no se cumplieron.

Recobrando el sentido

Se cumplieron los objetivos aunque en el desarrollo de la actividad se hizo patente la dificultad de privar del sentido del oído a una persona sin un material lo suficientemente aislante.

Cartografía y código

El mapa creado necesitaba de una explicación previa que permitiera a los visitantes comprenderlo para así conseguir una buena comprensión del concepto y del espacio circundante.

Conclusión

Transcurrido el periodo de exposición de la muestra y revisando los objetivos obtenidos nos hacemos conscientes de ciertos aspectos que pudieron condicionar la labor educativa como son:

Necesidad de contar con recursos materiales que posibiliten el correcto desempeño de los procesos educativos planteados.

Lo subjetivo del arte contemporáneo y la distancia existente entre la sociedad y éste.

La dificultad de provocar una sensación concreta en el espectador por la cantidad de estímulos que el arte contemporáneo posee y las diferentes maneras de percibirlos dependiendo de la experiencia vivida.

La importancia de la flexibilidad en la práctica y de crear objetivos que no coarten la posibilidad de cambios.

Bibliografía:

- Bank, D. (2016): *Deutsche Bank España – VI Bienal de Arte Contemporáneo de Fundación Once*. [online] Db.com. Disponible en: <https://www.db.com/spain/es/content/1611.html> [8 Sep. 2016].
- Bienal.fundaciononce.es. (2016): *bienal | Bienal de Arte Contemporáneo*. [online] Disponible en: <http://bienal.fundaciononce.es/vi-bienal> [6 Sep. 2016].
- Burgos, CV (2011): Memoria académica Universidad Nacional de la Plata, Facultad de humanidades y ciencias de la educación [online] Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5437/pr.5437.pdf [10 de Sep. 2016]
- Escarbajal de haro, A y Martínez de Miguel López, S. (2012): El papel de la educación y los museos en la inclusión social. Una contribución. Revista *Educatio Siglo XXI*. Murcia. España.30 (2) 445-466.



A flor de piel. Una experiencia sensitiva en un entorno museístico.

Elisa Martínez Matallín

Resumen

Experiencia obtenida durante la realización de una serie de talleres sensoriales con materiales de pedagogías alternativas para la exposición *La Piel translúcida*, colección de arte de Iberdrola, celebrada en la Fundación Bancaja. Actividades que fueron diseñadas en su origen para escolares y familiares pero que por la propia naturaleza de la actividad resultaron idóneos para público con diversidades funcionales. Unos talleres que propiciaron una exposición de arte abierta, accesible e inclusiva.

Palabras clave

Pedagogías Alternativas, emociones, talleres sensoriales, museos, educación.
Keywords.

Abstract

Experience achieved from the performance of a series of sensory workshops employing material from alternative pedagogies for the exhibition *La piel translúcida*, Iberdrola art collection held at the Bancaja Foundation. Activities that were designed originally for school and family but by the very nature of the activity were suitable for audiences with disability. Workshops that led to an art exhibition open, accessible and inclusive.

Keywords

Alternative Pedagogies, emotions, sensory workshops, museums, education.

“Todo objeto, sin excepción, ya sea creado por la naturaleza o por la mano del hombre, es un ente con vida propia que inevitablemente emite algún sentido” (Kandinsky, 1996)

1. Introducción. Nuevos usuarios, nuevos usos.

Existe un cambio real en las necesidades culturales de la población. Cambian las costumbres, las formas de comunicarnos y por lo tanto, la población busca nuevas fuentes culturales que satisfagan esas necesidades, provocando que los espacios clásicos de cultura como pueda ser un museo o una biblioteca deban adaptarse a los nuevos usos y sus

nuevas necesidades. Cambian los usos y cambian los usuarios. Los museos han dejado de ser esos espacios elitistas destinados a una minoría especializada para dejar paso a una nueva definición de espacios al servicio de la sociedad y abiertos a todo tipo de público.¹

En este nuevo cambio de paradigma cultural surgen dinámicas y actividades facilitadoras de conocimientos multidisciplinares, como puente entre el acto artístico o cultural y el espectador que quiere vivir una experiencia de aprendizaje integral y holístico. Los talleres didácticos resultan fundamentales para complacer a todos estos nuevos usuarios culturales. Talleres creativos capaces de enriquecer el acto cultural y de acompañar al usuario en sus interpretaciones que por otro lado pueden ser infinitas y diferentes. Actividades donde se hacen uso de diferentes disciplinas



Figura 1. Nuevos usuarios. Dani Requeni.

como la literatura, el arte, la música, etc. para acercar la cultura, ayudar a interpretarla y poder así relacionar la experiencia cultural con otros ámbitos artísticos evitando una transmisión de conocimientos estancos.

2. El mismo taller para diferentes públicos.

Desde el 5 de septiembre hasta el 18 de octubre del 2015, en el Centro Cultural Bancaja tuvieron lugar una serie de talleres didácticos con el objeto de acercar a la población la exposición “La piel translúcida”, muestra comisariada por Javier González de Durana, compuesta por 85 obras de la colección de arte de la compañía Iberdrola que incluía piezas de artistas relevantes como Eduardo Chillida, Jorge Oteiza, Antonio Tàpies o Robert Rappaport.

¹ <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Se diseñaron unos talleres donde se pretendía que los participantes sintieran y descubrieran las emociones que provocaba una obra de arte antes de conocer toda la información sobre el artista, sus intenciones y el contexto de la obra. El objetivo de los talleres era acompañar al visitante en sus emociones básicas como la tristeza o la felicidad; emociones de fondo como el desánimo o el entusiasmo; emociones sociales tanto positivas como negativas; y ser conscientes de los cambios corporales que generan dichas emociones en nosotros (sonrisas, lloros, gestos...).

Una vez se pusieron en marcha, se observó que aunque los talleres en su origen habían sido diseñados para escolares y público familiar de edades superiores a 7 años, por la propia naturaleza de la actividad se podía abarcar un amplio espectro de edades y capacidades, por lo que se decidió ofrecer la misma actividad también a otros colectivos con diversidades funcionales físicas e intelectuales.

3. Metodologías.

La dinámica de los talleres consistía en trabajar con grupos de 15 personas máximo durante una hora y media, tiempo en el que recorríamos la exposición deteniéndonos en unas obras determinadas en las que realizábamos una serie de ejercicios con materiales que se caracterizaban por el hecho de aislar y potenciar los sentidos. Los materiales empleados en los ejercicios sensoriales provenían de las siguientes pedagogías alternativas:

Pedagogía Reggio Emilia donde los aprendizajes se basan en experiencias reales y en crear ambientes preparados para aprender a través de las vivencias. Por eso, el objetivo principal no se centra tanto en sus capacidades sino en crear un espacio amable, a partir de lo vivido, partiendo de la curiosidad individual, se investiga, se reflexiona y se llega al conocimiento.

Emmi Pikler no es tanto un método como una forma nueva de mira, basada en el respeto y la confianza por las capacidades y la autonomía real del individuo. A través de la movilidad libre, la autonomía y la iniciativa se permite que la persona tome conciencia de sí mismo y de su entorno. De esta pedagogía no se utilizaron materiales sino que se tomó ese principio de respeto en la relación entre educador y alumno que permitía crear un vínculo afectivo en un ambiente agradable y amable, para trabajar sin la intervención o dirección del educador sino con toda su confianza.

La pedagogía Montessori facilita aprendizajes significativos, vivenciados a partir de la experimentación y la manipulación física. Son materiales estructurados en torno a los cinco sentidos y presentan una interesante cualidad y es que son auto-correctivos de forma que permiten esa autonomía tan buscada.

La pedagogía Waldorf le confiere mucha importancia a como se desarrolla la persona, a la forma en la que se enseñe permitiendo que desarrolle sus capacidades al máximo pero respetando el desarrollo particular de cada individuo. Da prioridad a los materiales elaborados de forma artesanal y cuidada, a partir de materias primas naturales.

Además de los materiales que nos ofrecían, todas estas pedagogías alternativas tienen algo en común que resultaba interesante para estos talleres: respetan las diferentes capacidades de cada individuo sin dirigir ni juzgar.

4. Dinámicas y ejercicios.

4.1 Introducción y presentaciones.

La actividad comenzaba con una breve introducción de la exposición donde se daba pie a preguntas y curiosidades que suscitaban reflexiones en torno al coleccionismo y al arte contemporáneo, sus significados así como la importancia de que las colecciones privadas puedan ser disfrutadas por toda la sociedad. Dependiendo del grupo, esta introducción se solía realizar sentados en el suelo, muy juntos y dispuestos en círculo, mirándose a los ojos para dialogar de forma relajada.

Con esta primera dinámica comenzaron a apreciarse interesantes diferencias entre los grupos. Muchos participantes manifestaban una falta de costumbre a ser escuchados, les costaba contarnos sus impresiones y prejuicios sobre el arte contemporáneo por miedo a ser juzgados o evaluados. En los grupos con personas con alguna diversidad funcional psíquica se apreciaba que los participantes necesitaban escuchar la voz de su acompañante quien repetía en la mayoría de las ocasiones lo que la educadora² decía, sin cambiar las palabras ni entonación por lo que me hace pensar que era una cuestión de falta de vínculo hacia nosotras. La acción de sentarse en el suelo también provocó sorpresa y falta de costumbre aunque superado ese momento se agradecía y pedían repetirlo cada vez que empezaba un nuevo ejercicio. Para los participantes con diversidad física que en su mayoría acudían en silla de ruedas, era la educadora

² Las educadoras que estuvimos en estos talleres éramos todas mujeres por lo que utilizo la terminología en femenino como ya lo han hecho otras autoras precedentes.



la que doblaba sus rodillas o se sentaba poniendo su mirada a la altura de ellos. Con esta sencilla acción física se provocaba una ruptura de autoridad donde la educadora dejaba de estar por encima del participante, espacialmente pero también en su discurso.

4.2 El cuaderno de emociones.

Cada uno de los participantes recibía un cuaderno donde anotaba sus emociones y sentimientos a través del dibujo o de la palabra libre. Las hojas de los cuadernos eran translúcidas permitiendo así las superposiciones de emociones, además de jugar con las palabras y el título de la exposición. Los sentimientos y emociones se expresaban de forma voluntaria. Con estas dinámicas, la educadora se convertía en una acompañante de sensaciones a través de un modelo no directivo.

Predominó el dibujo a la palabra y la figuración al expresionismo. Cuando se les invitaba a alejarse de la figuración aparecían tímidamente garabatos sin intención, muchas veces exentos de emociones. Esa figuración iba siempre acompañada de una necesidad de reconocimiento, de enseñar lo que habían hecho y de esperar una valoración positiva por parte de la educadora. Nunca se valoraba el resultado sino el proceso, dando especial importancia al placer producido durante ese proceso.

¿Cómo se podía expresar una emoción sin dibujar una figura? Se les habló entonces de Kankinsky, del expresionismo abstracto, de dibujar la música, el miedo, la rabia, la alegría, etc. pero sin buscar un modelo a identificar.

Costaba que cambiaran de color. Una vez habían elegido un color, lo mantenían varias veces. Estas reacciones en lugar de ser juzgadas, las aprovechábamos para hablar de los colores y las emociones, poniendo de ejemplo a Picasso que aunque no teníamos ninguna obra suya en la exposición, su obra



Figura 2. Cilindros de olores. Fundación Bancaja

es lo suficientemente conocida como para poner de ejemplo sus etapas rosa y azul y su relación con el estado de ánimo de cada etapa.

4.3 Ejercicios con los sentidos.

4.3.1 Olfato.

Cuántas veces hemos olvidado detalles concretos del pasado pero somos capaces de acordarnos del olor de nuestra infancia, del olor de nuestra madre, del olor de una ciudad. Olores asociados a recuerdos y a emociones.

Delante de la obra Luz artificial de Luis Gordillo, disponíamos de una serie de botes con diferentes olores procedentes del uso alimenticio. Los participantes después de contemplar el cuadro olían los botes hasta elegir el que para ellos lo representaba. Este ejercicio creaba muchísimas sensaciones primarias de desagrado o de rechazo pero curiosamente también despertaba recuerdos familiares permitían abrir emociones de alegría o incluso de nostalgia.

Otro ejercicio consistía en oler un aroma con los ojos tapados, sentir, esperar y expresar el olor a través de la pintura en el cuaderno de emociones. No se trataba de descubrir el olor sino de escuchar al cuerpo y lo que cada uno siente con olores diferentes. El arte visual es eso, visual y la emoción entra por la vista olvidando que tenemos otros sentidos y relegándolos a un segundo plano, durmiéndolos sin permitirles disfrutar del arte.

4.3.2 Oído.

El ser humano tiene tendencia a buscar una representación de todos sus sentidos. Así, el sonido tiene su máxima representación en la palabra que permite definir los pensamientos en todos sus aspectos, incluso los más surrealistas o abstractos. Podemos tener un sueño e intentar describirlo o te-



Figura 3. Susurradores de haikus. Fundación Bancaja.

ner una idea en apariencia absurda o extraña pero intentar comunicarla con mayor o menor éxito.

Cuando a los participantes se les pedía representar con la palabra una obra en particular no había mayor dificultad que las propias limitaciones funcionales o capacidades individuales siempre y cuando la obra fuera figurativa. La cosa se complicaba si la obra era surrealista y casi imposible si era abstracta. Se realizaron varios ejercicios en este sentido, prácticamente en casi todas las obras. Palabras como “monstruo, miedo, feo, angustia” fueron las elegidas para representar la obra Ariza III de Antonio Saura. La fotografía Space 2 de Francesca Woodman se llenó de “soledad, ausencia, desaparecer, no está, melancolía, bella”. Lo más interesante de este ejercicio era que cuando lo realizaban no sabían nada del autor o autora, ni de la obra ni del contexto, ni falta que hacía pues están todas ellas cargadas de grandes significados esperando que el espectador los descubra.

Se leyeron varios haikus, poemas japoneses breves que muestran escenas de la naturaleza o de la vida cotidiana, a través de unos “susurradores”, unos tubos de cartón que colocados de boca a oreja permite susurrar palabras que llegan directas al corazón. Este ejercicio fue tremendamente emotivo provocando en muchas ocasiones silencios gratificantes e incluso algún llanto.

Parece que tenemos palabras para todo. ¿Pero que ocurre cuando queremos describir una obra de arte a través de otra representación diferente a la palabra? ¿Podemos interpretar un sonido a través de una escultura? ¿Se puede representar la música a través de la pintura? Si la pintura no representa un concepto concreto entonces entran en juego todas las sensaciones posibles. En esta línea se realizaron ejercicios donde delante de una obra y a través de instrumentos que podían generar un sonido (papel arrugado, botella cristal, caja de semillas, etc.), los participantes seleccionaban aquel sonido que mejor representara a esa obra. La obra Xiolangdi de Edward Burtynsky contenía, obviamente sonidos procedentes del agua pero era más complicado elegir un sonido para obras del informalismo propio de Saura o Tapies. Generar sonido en un museo es algo ya de por sí novedoso y este transgresor ejercicio producía una interesante motivación en los participantes.

Mención a parte merece el ejercicio que se realizó frente a Cantoral de Palazuelo, una obra con un tremendo paralelismo con la música donde parece que el autor trate de describir gráficamente una composición musical. Mientras los participantes la observaban se le pidió que trataran de encontrarle

alguna representación con algo conocido, con algo dentro de nuestra cotidianidad. En silencio la educadora hizo sonar uno de esos aparatos que al hacer girar una manecilla suena una conocida tonadilla. Sonaba tan débil que los participantes debían estar muy en silencio esperando con paciencia e ilusión a que el instrumento se acercara a ellos. Esos momentos fueron mágicos.

4.3.3 Tacto.

¿Por qué no podemos tocar una escultura? ¿Por qué el arte plástico solo se puede disfrutar con la vista?

Una caja de telas y otra con materiales de la naturaleza (arena, hojas, ramas...) situadas frente a la matérica obra de Manolo Valdés permitía imaginar y sentir los diferentes materiales que este autor nos mostraba. Este ejercicio se realizaba con los ojos tapados para sentir primero la textura, imaginar y después ver la obra. Una bola del mundo con diferentes texturas permitía viajar por el mundo solo con los dedos mientras contemplábamos la obra atemporal de Juan Genovés y reflexionábamos sobre las migraciones y exilios. Estos ejercicios junto con el uso de la imaginación fueron las formas que se utilizaron para acercarse lo más posible al sentido del tacto.

4.3.4 Vista.

Dervish es una poética reflexión sobre el transcurso circular del tiempo y el desarrollo cambiante de la naturaleza que la artista Jennifer Steinkamp nos mostraba con una instalación visual situada en un espacio oscuro, escenario que se utilizó para jugar, construir, reconocer formas y mezclar colores con materiales de la naturaleza, bloques de madera, formas geométricas sobre una mesa de luces que utilizaba la última tecnología LED de baja energía para proporcionar una brillante iluminación de fondo limpio. Sobre esa mesa de luces también se jugó con una peonza de experimentación “prismo”, pequeños triángulos de colores muy variados que se colocan dentro del cuerpo de la peonza, generando, con su movimiento, infinitas combinaciones de colores y de luz.

5. Conclusiones.

Por este taller pasaron cerca de 2.000 participantes, cada uno de ellos con diferentes capacidades sensoriales. La sala de exposiciones se vio ocupada por una gran diversidad de personas al mismo tiempo con diferentes edades, capacidades y diversidades funcionales. No todas las personas pudieron o quisieron hacer todos los ejercicios y



aún haciéndolos cada uno obtuvo unas emociones diferentes en función de sus limitaciones, de sus experiencias, de la predisposición, etc. No he querido, porque no era mi objetivo, crear una estadística y unas conclusiones que pudieran diferenciar las emociones obtenidas dependiendo de las diversidades funcionales de unos grupos con otros. Si bien es obvio que algunos ejercicios no pudieron trabajarse en grupos concretos porque la diversidad funcional impedía su realización, también es cierto que en muchas ocasiones los propios participantes y sus acompañantes encontraban formas y variantes que permitían manifestar las emociones buscadas. Por ejemplo, los ejercicios de la vista se sustituyeron en los participantes invidentes, por las descripciones y narraciones que hacían las educadoras de las obras, escuchando con entusiasmo, emocionándose enormemente con las texturas y olores creando su propia experiencia subjetiva, algo que no ocurría con la misma intensidad entre participantes videntes de los grupos escolares que no habían adquirido esas habilidades con los sentidos no visuales. Otros participantes con trastornos en la motricidad y falta de sensibilidad en las manos permitían que las telas surcaran sus rostros mientras manifestaban experiencias muy placenteras.

A la conclusión que he llegado después de la experiencia con estos grupos tan diferentes es que los educadores no debemos esperar nada concreto de cada ejercicio. Aunque agrupemos a los individuos por edades o similitud en sus capacidades seguimos encontrándonos tantas diferencias en un mismo grupo que resulta imprescindible que las educadoras tengan una actitud no intervencionista para no influir en los ejercicios de una forma directa. Tener paciencia, no manipular, sin prisas ni prejuicios, no sentir compasión ni pena pero sí respeto, cariño y comprensión, y sobre todo tener una gran resiliencia serían algunos de los rasgos a destacar en esa educadora o acompañante del grupo. Si la educadora deja de "querer que quieran", si destierra unos objetivos inalcanzables y se adapta a las capacidades que va descubriendo en cada individuo en el mismo momento de la actividad, se obtiene una experiencia mucho más gratificante para



Figura 4. Vínculos a través del arte. Fundación Bancaja

todo el grupo, incluida para esa educadora-acompañante que ha dejado de exigir y se ha convertido en un agente paciente y activo al mismo tiempo.

Sorprende como una vez se descubre la relación del arte, en este caso el incomprendido arte contemporáneo, con los sentidos y las emociones puede llegar a conmover tanto. Sentir el arte y tener conciencia de ese sentimiento.

Bibliografía

- Amengual, Irene (2015): *A ras del suelo*, Trea, Guijón.
- Britton, Lesley (2013): *Jugar y aprender con el método Montessori*, Paidós, Barcelona.
- Carlgren, Frans (1989): *Una educación hacia la libertad*, Rudolf Steiner, Madrid.
- Huerta, Ricard y De la Calle, Román (2008): *Mentes sensibles. Investigar en educación y museos*, Universitat de València, Valencia.
- Kandinsky, Vasili (1996): *Sobre lo espiritual en el arte*, Paidós Ibérica, Barcelona.
- Magaluzzi, Loris (2001): *La educación infantil en Reggio Emilia*, Octaedro, Barcelona.
- Palacios, Agustina y Romañach, Javier (2006): *El modelo de la diversidad*.
- La Bioética y los Derechos Humanos como herramientas para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional, Diversitás Ediciones, Madrid.
- Wild, Rebeca (1999): *Educación para ser*, Herder, Barcelona.

Educación en la inclusión: la inclusión inversa en el museo

Ana Mercedes Stoffel
Isabel Victor

Resumen

Dos ejemplos de actuación y enseñanza de este sentido inclusivo innovador, realizados, uno por personas invidentes, y otro, por personas con discapacidad intelectual deficientes. En ellos se demuestran la importancia de hacer comprender a las personas llamadas “normales” que la visión de las llamadas “con discapacidad” no solo no es inferior, como puede añadir nuevos horizontes y enriquecer la comunicación y la comprensión de la cultura desde puntos de vista diversos y complementarios.

Palabras clave:

Diversidad, paridad, inclusión, responsabilidad, sociomuseología

Summary

We present two examples of development and teaching of this innovative inclusive way, one of them carried out by blind people, and the other one by people with mental disabilities. They demonstrate the importance of making so-called “normal” people understand that the point of view of the “disabled” is not only inferior, as it can add new horizons and enrich communication and understanding of culture from diverse and complementary perspectives.

Keywords:

Diversity, parity, inclusion, responsibility, social museology

1. Presentación

Uno de los mayores problemas que presentan los resultados de los trabajos de accesibilidad e inclusión en los museos surgen porque, con demasiada frecuencia, se realizan PARA las personas con dificultades y no CON o POR esas personas.

Existe además la consideración errónea de que apenas se debe trabajar para las personas con deficiencia, sea física o mental y se olvida muchas veces que los niños, los ancianos, los no intelectuales o los extranjeros también deben obtener, como usuarios/clientes, respuesta a sus diversas necesidades.

Cuando se trabaja en la creación de espacios museológicos inclusivos o se intenta mejorar los espacios existentes con medios accesibles, es fundamental contar con la visión y capacidad de intervención de todos esos utilizadores desde el principio y hacerlas coproductoras del proceso, para que el resultado sea adecuado a cada necesidad, produzca el retorno equiparado a la inversión realizada y sea eficaz relativamente a los objetivos que se propone.

Un paso al frente en la educación para la inclusión lo constituyen las iniciativas y trabajos elegidos y realizados por las propias personas con características diversas o con dificultades. Sea en la creación de accesibilidades propias en espacios comunes sea creando deportes o modelos de abordaje de la realidad específicos de cada diversidad, lo que se ha dado en llamar Inclusión Inversa,¹ aplicada a las diversas situaciones de accesibilidad que surgen en los museos cuando el protagonista es el usuario/cliente, puede ser una forma complementaria y enriquecedora de la actitud inclusiva, que permite comprender mejor, aprender nuevas formas de comunicación y disfrutar con total propiedad e integración el espacio de todos.

La Inclusión Inversa, en último término, podrá poner al desnudo lo que los ojos no consiguen ver y lo que solo una visión completamente nueva del museo permitirá: la inclusión emocional y multisensorial situada en el centro de un museo de todos, para todos y con todos.

La riqueza de comprensión que constituye este abordaje, abre nuevos campos a la museología responsable y a la comunicación cultural y muestra el camino de la verdadera diversidad ejecutada en justicia paritaria.

Dos ejemplos de actuación y enseñanza de este sentido inclusivo innovador, realizados, uno por ciegos y otro por deficientes profundos demuestran la importancia de hacer comprender a las personas llamadas “normales” que la visión de los llamados “deficientes” no solo no es inferior, como puede añadir nuevos horizontes y enriquecer la comunicación cultural y la comprensión de la cultura desde puntos de vista diversos y complementarios.

1 “Inclusión inversa” es un concepto adoptado para definir la práctica de inclusión en las modalidades paralímpicas, específicamente el *Goalball*, en cuyo caso los/as atletas visuales para poder ser admitidos en el equipo tienen que vendarse completamente los ojos. Modalidad criada después de la segunda guerra mundial, para ser jugada por ciegos.



2. Descubriendo otros sentidos en el Museo de la Comunidad de Batalla

La construcción del museo

El MCCB - Museu da Comunidade Concelhia da Batalla, en Portugal, es un pequeño museo que fue concebido y ejecutado en un proceso de colaboración poco común y que reunió un equipo multidisciplinario de técnicos, políticos locales, especialistas universitarios y comunidad, con el objetivo de crear un museo que respondiese a las necesidades de todas las personas que quisieran usarlo, independientemente de su realidad social, física o intelectual.

Para cumplir ese objetivo, fue definido un equipo principal que tomó algunas decisiones fundamentales para el desarrollo del proceso constructivo:

En primer lugar fue decidido respetar la secuencia conceptualmente definida para la creación y producción museológica, de modo a cumplir por orden riguroso los pasos de intervención: Definición de Principios Orientadores y de Contenidos; Programa Museológico; Programa de investigación e integración de miembros en los equipos; Presupuesto; Programa arquitectónico; Confirmación y revisión de principios y acciones; Programa museográfico; Ejecución y revisión regular.

En segundo lugar y para cumplir el objetivo inclusivo universal, fueron integrados en el proceso todos los tipos de comunidades y personas con necesidades diversas, haciendo durante toda su duración las revisiones al proyecto inicial y acompañando su evolución y alterando o mejorando las iniciativas anteriores.

El proceso completo, incluyendo el programa de investigación, integración en la comunidad y construcción, duró ocho años y fue abierto y presentado a la comunidad en 2011.

Revisión y mejora permanente

El MCCB, Mejor Museo de Portugal de 2012 y Premio EMYA - Kennet Hudson 2013 de Accesibilidad y Espíritu Comunitario y cuyo principal principio orientador es "no estar acabado nunca", posee un Manual de Calidad que define las responsabilidades y la forma de actuar en las diversas situaciones que se presentan en un museo, desde la metodología de investigación o la recepción formal de donaciones hasta la apertura y cierre de puertas.²

Mantiene desde su apertura al público un programa específico de colaboración con entidades e

asociaciones ligadas a las personas con necesidades especiales, realizando con frecuencia programas de mejora, que surgen de las intervenciones e iniciativas que se organizan en conjunto.

Conseguir otras visiones del mundo inclusivo dentro del abordaje generalista, enseñando y sensibilizando a los utilizadores mayoritarios y habituales sobre la existencia de otras "visiones", otros "sonidos" y otros "espacios" en los museos es uno de los esfuerzos de inclusión que realiza regularmente el MCCB.

Otras visiones del mundo inclusivo

El MCCB realiza algunos programas de trabajo que podrían inserirse en el mundo de la inclusión inversa, tal como aquí ha sido descrita. Estos programas integran colaboradores ciegos, asociaciones, especialistas y el Instituto Politécnico de Leiria, que tiene un área dedicada a la Inclusión en sus más diversas facetas,

Los objetivos principales de este proyecto son: incluir en los programas culturales e informativos del museo la visión del mundo que nos rodea del punto de vista de los que no "ven" con sus ojos sin luz; sensibilizar a los llamados normo visuales para el mundo de la inclusión y mostrar las otras realidades y sensaciones que la luz con frecuencia nos oculta.

La organización de exposiciones de fotografía realizada por ciegos es una de las iniciativas que recoge gran adhesión de público y protagonistas y presenta una visión espacial y sensorial de grande interés por su originalidad y sentido social fuera de las reglas.

Destacamos sin embargo aquí una visita al museo que recoge gran adhesión y que se desarrolla con personas ciegas guiando a personas que ven con los ojos tapados por una venda. Los visitantes consiguen encontrar otro museo, sorprendente y lleno de descubrimientos insospechados, que nos permite "ver" y sentir lo que la luz nos tapa. Durante la visita los participantes pueden experimentar y disfrutar "ciegos" de diversos aspectos de tipo sensorial y cultural como la música, la danza, el trabajo manual de barro, oler distintas especies, tocar diversos materiales para intentar conocerlos y describirlos y recorrer espacios negros llenos de nuevas sensaciones, inexistentes cuando el objetivo es apenas ver.

La riqueza extraída de esta experiencia produce beneficios en todos los sentidos posibles: Posibili-

² <http://www.museubatalha.com/>

ta nuevas lecturas de la cultura, del patrimonio y del mundo real, ayuda a los técnicos de los museos a reconocer y valorar su papel de mediadores culturales, promueve la integración de las personas ciegas en un ambiente de paridad y equilibrio en sociedad y obliga de un modo amable a la sociedad general a comprender y apoyar mejor la igualdad entre todos, independientemente de sus circunstancias y condiciones.

3. Nosotros trabajamos con las máquinas – Museo del Trabajo Michel Giacometti

Introducción

El derecho al trabajo de cualquier persona, independientemente de su condición, visa sobre todo promover la inclusión de la diversidad humana, valorizando la participación integral de la persona en una sociedad profundamente marcada por la capacidad productiva y por el valor del trabajo como factor de reconocimiento social y de identidad grupal.

El Museo del Trabajo Michel Giacometti mantiene, desde su creación, una ruta de preocupación permanente por la interacción cultural y la inclusión de las diversas profesiones que forman Setúbal, una ciudad industrial y marítima, que ha seguido los pasos y las crisis que durante el siglo XX, trastornaron y transformaron el cuerpo social y cultural de todas las ciudades de estas características.

La organización de un núcleo museológico de arqueología industrial productiva por un grupo de deficientes cerebrales profundos permite, en este caso, comprender las otras capacidades y posibilidades de la creación museológica paralela y de la inclusión inversa. Se trata de una Exposición activa e in situ, de las máquinas y herramientas que integraron, durante 30 años, el taller de artefactos metálicos para dosieres, calendarios y archivos de uno de los CAO – Centros de Actividades Ocupacionales tutelados por la APPACDM – Asociación de Padres y Amigos del Ciudadano Deficiente Mental y que se ha transformado en un taller-museo y en un núcleo del Museo del Trabajo Michel Giacometti, desde 2006.³

La integración por el trabajo

Los talleres de trabajo protegido fueron creados en los años 80 destinados a facilitar el desarrollo bio-psico-social del ciudadano deficiente y partían del principio de que su integración en el mundo del trabajo en ambiente inicial protegido, les traería más confianza, realización personal e integración social.

Funcionaron por todo el país, promoviendo en régimen permanente actividades artesanales y otras iniciativas pedagógico-terapéuticas, como música, danza, teatro, pintura, poesía, educación física, comunicación, informática, visitas a museos y participación en fiestas de la comunidad.

La A.P.P.A.C.D.M. con sede en Setúbal, surgió en 1970 y en 1981, Año Internacional do Deficiente, fue creado em Setúbal el C.A.O.1, aprovechando el legado de la Escuela Industrial de Setúbal, centro de formación de grandes expertos en una ciudad con tradición en conservas de pescado y de sus industrias asociadas.

A partir de 1983, las antiguas máquinas que antes hacían latas de conserva, empezaron a producir tiras de metal para elegantes dosieres vendidos en las mejores papelerías de Portugal. Un equipo constituido por un antiguo “mestre” de taller, una terapeuta ocupacional, que tuvo un papel decisivo en el proceso de adaptación técnica de las máquinas y tres funcionarias auxiliares, orientaron durante años esta actividad.

El Centro inició su producción apenas con seis personas, consideradas las más autónomas para el desempeño y comprensión de las tareas y para enseñar a los nuevos miembros del equipo de trabajo del C.A.O.1, que llegaría a ser constituido por un total de treinta y seis personas referenciadas con más de 60% de incapacidad y funcionaría si interrupción hasta su modernización posterior.

De taller a museo

El taller se transformó por solicitud de los propios trabajadores en un núcleo museológico, en 2006, cuando los nuevos materiales substituyeron el metal y la producción dejó de ser interesante para el mercado.

En la base de todo el proyecto y en todas las fases de musealización del espacio – taller del CAO 1, designado pelos antiguos obreros: “Nosotros trabajamos con las máquinas!”⁴ estuvieron siempre las personas que procedían de la cadena de producción de la antigua fábrica y ellas mismas seleccionaron las máquinas que debían pertenecer al museo, las pusieron a funcionar, inventariaron objetos y procesos productivos y hoy dirigen y muestran en funcionamiento la antigua cadena de producción en una exposición activa y de reconstrucción de su memoria fabril. También las antiguas funcionarias del Centro recibieron formación en Museología y Servicio Educativo y pasaron a ser asistentes técnicas. Dan hoy apoyo al

³ <http://visitsetubal.com.pt/museusmonumentos/museu-do-trabalho-michel-giacometti/>

⁴ <http://cao1appacdm.blogspot.pt/p/o-nosso-museu.html>



museo y a los utilizadores en las visitas comentadas y en la tienda.

De este modo, en el núcleo museológico de Setubal, la memoria de los antiguos obreros de trabajo protegido, que contribuyeron anónimamente con su trabajo y rigor para la buena organización de documentos, quiebra en el museo aquel antiguo anonimato y cada uno de ellos cuenta de viva voz y rostro las historias y memorias de su antigua actividad hoy musealizada y esa revelación es la llave de la verdadera inclusión.

4. Conclusiones

Algunas reflexiones de este texto permiten retirar conclusiones que podrán acelerar los procesos de integración de todos los utilizadores de los museos en una filosofía de inclusión plena:

- Es fundamental contar con la visión y capacidad de intervención de todos los utilizadores del museo desde el principio de su creación o su modernización, especialmente con los grupos de necesidades diversas.
- Es conveniente mostrar la cultura a los visitantes y utilizadores del museo de forma diversificada porque aumenta el valor de esa misma cultura y provoca una sensibilización mucho más poderosa y emocional que una conferencia o una explicación en ambiente pasivo.
- Convendrá facilitar y promover por igual los derechos de todos a la cultura, especialmente entre los más jóvenes, porque ayuda a comprender desde los primeros años la importancia de la inclusión responsable y plena, para todas las personas.
- Conviene promover, como en todas las actividades del museo, la creación de herramientas de evaluación interna y externa de los trabajos de Accesibilidad e Inclusión, para analizar su impacto en la sociedad y mejorar los resultados.
- La Sociomuseología, como campo multidisciplinario de conocimiento y que los autores defienden y practican, puede, fruto de medio siglo de reflexión y debate en la sociedad, ofrecer herramientas teóricas y prácticas, capaces de contribuir positivamente para la inclusión plena y universal dentro de los museos.

Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa

Patricia Torres Aguilar Ugarte
Nayeli Zepeda Arias
Daniela Ekdesman Levi

Resumen

“Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa” surge de la necesidad de transformar el concepto de museo centrado en los objetos y en la información, a uno abierto, accesible y relacional, en donde las personas tengan voz e interactúen con él y entre ellos. El propósito principal de este Menú es que tanto visitantes y profesionales de los museos y la educación-- ambos como usuarios-- descubran las posibilidades de construcción de sentido personal y social que se despliegan en estos espacios.

Palabras clave

Participación, juego, creatividad, experiencia de visita, accesibilidad intelectual.

Abstract

“Menu to visit museums in an emotional, playful, creative and participative way” is developed from the need to transform the idea of the museum focused on objects and information, to an open, accessible and relational concept, where people have a voice and interact with it and with each other. The Menu main purpose is that both visitors and museum and education professionals - as users - discover the possibilities of making personal and social meaning which take place in these spaces.

Keywords

Participation, play, creativity, visit experience, intellectual accessibility.

1. Iniciamos la carta

En el marco del Tercer Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio, se presentó desde México una propuesta de NodoCultura, colectivo de profesionales con experiencia en museos y educación; fundado en 2011, y que busca extender las prácticas museísticas y culturales hacia procesos flexibles, críticos, continuos y abiertos para asegurar su incidencia en la vida de la comunidad. A mediados del 2015, iniciamos la investigación de metodologías, estrategias y ejercicios de observa-

ción, reflexión y colaboración que se implementan en la visita al museo; y descubrimos que muchos de estos elementos no se reflejan dentro de la bibliografía nacional. Por ello, decidimos exponer estas herramientas en el espacio de publicaciones digitales de NodoCultura, dirigido especialmente a maestros, educadores y museólogos que nos leen y siguen nuestros proyectos; sin embargo, concientizando que los profesionales no son los únicos que diseñan y plantean las experiencias de visita, buscamos la manera de incluir –acentuadamente– a los visitantes, quienes también usan, habitan y construyen el espacio museístico.

Así surgió el “Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa” en el que se insertan varios de nuestros principios: el encuentro y el aprendizaje, la colaboración, la responsabilidad compartida y el crecimiento mutuo, la experimentación y el replanteamiento de procesos y modelos convencionales, la contextualización y la sensibilización hacia el entorno, y el acceso abierto y evidente al patrimonio y a las prácticas culturales.

En el “Menú para visitar museos...”, para los profesionales de los museos, aportamos herramientas y líneas de acción para plantear una alternativa metodológica en la que el visitante sea central. Además proponemos para los visitantes vías sencillas para conectar su bagaje, experiencia, sensibilidad y conocimiento en su descubrimiento por el museo; y finalmente, incluimos procesos que pueden ser empleados en el salón de clase por los maestros, en casa en familia o en una visita autónoma.

2. Degustaciones al alcance

En México la accesibilidad es un tema que todavía tiene camino por recorrer. Existen legislaciones para prevenir y eliminar la discriminación y en favor de la inclusión, como la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación (CONAPRED, 2003) y la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad (Diario Oficial de la Federación, 2011). Sin embargo “La prevalencia de la discapacidad¹ en México para 2014 es de 6%, según los datos de la ENADID 2014. Esto significa que 7.1 millones de habitantes del país no pueden o tienen mucha dificultad para hacer alguna de las ocho ac-

1 En la ENADID, siguiendo el criterio del Grupo de Washington, se identifica a la población con discapacidad como aquella que declara no poder hacer o tener dificultades graves para realizar actividades consideradas básicas. La prevalencia de la discapacidad se refiere a la proporción o la frecuencia relativa de individuos de la población que presentan dicha característica en ese momento (Tapia Granados, 1995).



tividades evaluadas: caminar, subir o bajar usando sus piernas; ver (aunque use lentes); mover o usar sus brazos o manos; aprender, recordar o concentrarse; escuchar (aunque use aparato auditivo); bañarse, vestirse o comer; hablar o comunicarse; y problemas emocionales o mentales..." (CONADIS e INEGI, 2014) y por lo tanto, se enfrentan en su vida diaria a la inaccesibilidad a espacios y programas públicos, tal como sucede en algunos museos que no están preparados para recibir a personas en silla de ruedas, con perros guía o con muletas.

Por ello, la accesibilidad es fundamental para la experiencia museística y algunas instituciones ya se han abocado a resolverla en su dimensión física y espacial. Sin embargo, también es necesario eliminar las barreras intelectuales en el museo para facilitar el acceso y el uso del patrimonio. Si la información que proporciona el museo es ininteligible para sus públicos, si las visitas no generan procesos cognitivos, metacognitivos y críticos, entonces la experiencia es parcial. En las sociedades del siglo XXI, cada vez más dinámicas y diversas, las instituciones museales y culturales requieren del reconocimiento de esa pluralidad en propuestas, métodos y herramientas accesibles, inclusivas y dialógicas.

En el "El Menú para visitar museos..." partimos de que no existe una única manera de visitar los museos; por lo que es necesario que los programas museísticos dejen de estar aislados de su comunidad para generar nuevas miradas, para integrar principiantes y expertos que aprenden juntos, así como visitantes cautivos y potenciales que devienen en arquitectos de conocimientos, narradores de experiencias y constructores de transformaciones sociales.

3. El sabor de las emociones, del juego, de la creatividad y de la participación

La práctica museística educativa contemporánea busca crear contextos para el desarrollo de las diversas habilidades de los individuos, la participación e inclusión comunitaria, el establecimiento de redes y, en consecuencia, la puesta en valor patrimonial. Por ello, consideramos que el "Menú para visitar museos..." cuenta con cuatro características:

1. Que apelara a las emociones, descritas por Humberto Maturana, como disposiciones corporales que detonan acciones, partiendo del sistema racional que define nuestro comportamiento, y nos permite conocer, entender y respetar al otro.
2. Que invitara al juego asincrónico y atemporal de forma libre pero también estructurada, dejando a un lado la experiencia de visita al museo como un examen o una actividad escolar

formal, para dar cabida a un espacio donde sea posible emocionarse, jugar e interactuar para construir el conocimiento.

3. Que apelara a la creatividad como habilidades e interacciones simbólicas pero también concretas a través de las que se reconfigura el interior (individuo) y el exterior (entorno), y se resuelve la posibilidad y sentido del mundo.
4. Que llamara a la participación en el museo, acortando la distancia entre profesionales, visitantes, contenido y colecciones en la construcción colaborativa del museo en el que se quiere vivir y trabajar bajo un marco diverso y democrático.

4. Menú de tres tiempos

A partir del Menú, los educadores y mediadores pueden desarrollar experiencias de visitas dialogadas, lúdicas, participativas y dinámicas; mientras los públicos cuentan con las herramientas para diseñar recorridos autogestivos tan sencillos o complejos como decidan.

Hemos considerado un Menú de tres tiempos con ejercicios muy diversos, que incluyen todos los sentidos, los silencios reflexivos, las acciones pasivas, y las conversaciones o maniobras más energéticas para disfrutar al máximo esta experiencia:

- Entradas. Detonan y motivan a dar los primeros pasos para despertar nuestras habilidades perceptivas y nuestros sentidos. Incluyen: ejercicios de sensibilidad perceptiva, de observación, de mirar sin prejuicios; estrategias para promover la curiosidad, la evocación y la empatía; y la propuesta de llevar a cabo preguntas sinceras, la escucha y el diálogo con otros.
- Platos Fuertes. Hacen de la creatividad y del pensamiento uno solo para integrar, desarrollar, interpretar y construir el núcleo de la experiencia significativa. Incluyen: recursos para potenciar la imaginación; una estrategia gráfica; y herramientas para desarrollar el pensamiento divergente y convergente, la intuición y cómo profundizar en la vivencia.
- Postres. Concretan y aterrizan la experiencia en el disfrute y en la transferencia de la misma hacia otros momentos y espacios. Incluyen: mapas mentales y planteamiento de relaciones; estrategias de integración de distintas perspectivas, de narración, y de reinterpretación; un plan para ir del pensamiento individual a la discusión grupal; y la propuesta final de búsqueda de autonomía y de transferencia de la experiencia.

Cada uno de los platillos está conformado por la descripción de la estrategia (en qué consisten, sus



Figura 1. Ejemplo de platillo: Entrada. Sensibilidad Perceptiva (descripción). Foto: NodoCultura

autores, cómo desarrollarla en el museo, qué beneficios o posibilidades se pueden descubrir al usarla), las sugerencias de experimentación para los visitantes a partir de acciones a realizar o preguntas para reflexionar, las propuestas para que el personal del museo resuelva el platillo o estrategias en proyectos museográficos y educativos (intra y extramuros, talleres, ejercicios de mediación, recursos y espacios educativos), y referencias bibliográficas.

La única indicación que acompaña el Menú es que los comensales elijan las estrategias y acciones que más les apetezcan para su experiencia de visita: Algunos querrán cambiar de orden, saltarse la Entrada o tener doble Postre.

El “Menú para visitar museos...”, disponible en <http://menu.nodocultura.com/> se encuentra en diferentes formatos: puede ser consultado como un documento portable y descargable, o como un sitio web responsivo para navegar en computadora y en dispositivos móviles.

5. Complementos

La experiencia significativa no inicia al poner un pie en el museo, ni finaliza al salir de él, sino permanece y se transforma aún tiempo después. Nuestros visitantes ya no son solamente los que están físicamente en el edificio museal, sino también aquellos que navegan en línea y conversan con nosotros de manera virtual. Respondiendo a la responsabilidad de considerar la diversidad de: edades, contextos, presencias, necesidades y públicos, habrá que aportar recursos para la indagación, la reconfiguración y la reflexión de la experiencia museística extendida.

En el apartado de “Comidas Completas” del Menú, presentamos metodologías integrales desarrolladas por pedagogos, educadores, psicólogos y profesionales de los museos. Estos procedimientos o técnicas se componen de ejercicios de: percepción, creatividad, pensamiento, colaboración y experiencia, conjuntando Entradas, Platos Fuertes y Postres. Incluyen: Estrategias de Pensamiento Visual de Abigail Housen y Philip Yenwaine, QUESTs: preguntas para entender, explorar, ver y pensar, desarrolladas por Project Zero de la Escuela de Educación de Harvard, el Método de Acercamiento Crítico de Arturo Matute, y Piensa en Arte de la Fundación Cisneros y de la Colección Patricia Phelps de Cisneros.

Como complemento, agregamos citas o “bocados”, que consisten en otras voces y miradas que nos inspiraron en la investigación y redacción del Menú; así como “ingredientes”: breve glosario de términos que son útiles para entender la práctica museística educativa.

SENSIBILIDAD PERCEPTIVA

Acorde al psicólogo Joy Paul Guilford, la creatividad es la inteligencia de los sentidos, por tanto, nuestra experiencia con el patrimonio necesita ser potenciada por todos ellos para que el aprendizaje y la vivencia permanezcan en la memoria y podamos trasladar estas sensaciones y saberes a otros contextos culturales. Desde que nacemos, los sentidos son nuestros puntos de contacto con el mundo exterior y una de las principales vías para aprender. La vista es uno de los elementos que más se destaca en los museos y sitios patrimoniales cuando listas para ser apreciadas y para detonar nuestro interés- nos presentan museográficamente las piezas u obras en un espacio determinado.

Actualmente éstas propuestas sensoriales necesitan promoverse en los museos e insertarse a lo largo del recorrido para sorprendernos. A todos como visitantes, nos gustaría poder tocar un objeto, percibir aromas en un paisaje o probar incluso algún producto que está en un “bodegón”. Este tipo de experiencias estimulan la sensibilidad perceptiva de todos y generan visitantes abiertos y dispuestos a interactuar con las piezas con todos sus sentidos, más que actos esporádicos y efímeros en una exposición temporal.

Cualquier tipo de colección puede ser musealizada a través de equipamientos, recursos y actividades que detonen en los visitantes la sensibilidad perceptiva; y no por ello, la puesta museográfica perderá su carácter de divulgación del conocimiento.

Figura 2. Ejemplo de platillo: Entrada. Sensibilidad Perceptiva (sugerencias de experimentación e implementación, y referencias bibliográficas).





Figura 3. Implementación de estrategias de mediación (“Comidas Completas”) por profesionales de museos, dentro del programa “Mediación y recursos educativos para museos”, Red Estatal de Museos de Hidalgo, México. Foto: Nayeli Zepeda Arias.

Finalmente, en la sección “Para llevar” integramos recomendaciones para planear, diseñar, desarrollar y concretar, a partir de los platillos del Menú, experiencias emotivas, lúdicas, creativas y participativas; en familia, en la escuela y en el museo.

6. Para seguir saboreando

El proceso que hemos llevado a cabo para la elaboración del Menú, implicó una propuesta inicial con pequeños artículos que se incluyeron en la sección de publicaciones de NodoCultura. Así, diseñamos un documento más amplio y profundo. Posteriormente construimos una opción responsiva para que los distintos públicos experimentaran este proceso de aprendizaje significativo dentro del museo o de cualquier otro espacio. Todo ello disponible en <http://menu.nodocultura.com>. Uno de nuestros planes a futuro es integrar una versión en audio del material. Hemos implementado los platillos de manera informal en cursos, seminarios y talleres; pero aún es necesario establecer un planteamiento integral (que incluya un seguimiento permanente y crítico) en otras alternativas presenciales de formación y capacitación en los que participen desde mediadores y educadores, y museógrafos hasta profesionales administrativos. Nuestra visión es que el Menú sea la base para proyectos concretos, replicables, accesibles y contextualizados.

Para nosotras, lo más importante de este Menú es extender las posibilidades de la experiencia en y con el museo hacia las acciones cotidianas de los visitantes: descubrir el mundo con otros ojos, a través de sus sonidos y sabores, de las voces de los otros, del compartir lo que pensamos y sentimos. Por ello, apelamos a que los museos, en su rol como agentes sociales, desarrollen, promuevan e implementen programas accesibles e inclusivos, abiertos y sensibles a la diversidad y a las particularidades de los procesos de aprendizaje de sus visitantes.

Bibliografía

- CONADIS, Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad (2016): “Día Internacional de las Personas con Discapacidad”, <https://www.gob.mx/conadis/articulos/dia-internacional-de-las-personas-con-discapacidad-85769?idiom=es> Consultado: el 24 de abril de 2017.
- CONADIS, Consejo Nacional para el Desarrollo y la Inclusión de las Personas con Discapacidad, e INEGI, Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2014): “2. Las personas con discapacidad en México, 2.1 Estructura y composición de la población con discapacidad en México”, La discapacidad en México, datos al 2014, INEGI, México, página 22 gob.mx/gob.mx/transparencia/transparencia_focalizada/La_Discapacidad_en_Mexico_datos_2014.pdf Consultado: el 25 de abril de 2017.
- CONAPRED, Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (2014): “Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación”, http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=23&id_opcion=20&op=20 Consultado: el 24 de abril de 2017.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1996): *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*, Trad. José Pedro Tosaus Abadía, Paidós, Barcelona.
- DOF, Diario Oficial de la Federación (2011): “DECRETO por el que se crea la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad”, http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5191516&fecha=30/05/2011 Consultado: el 24 de abril de 2017.
- Maturana, Humberto. (1992): *Emociones y lenguaje en educación y política*, Centro de Educación del Desarrollo (CEO) Ediciones Pedagógicas Chilenas, Santiago de Chile.
- Torres, Patricia; Zepeda, Nayeli y, Ekdesman, Daniela (2015): Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa <http://menu.nodocultura.com/> Consultado: el 12 de abril de 2017.

Buenavista Diversa-Caminos para la inclusión

Ángela García Herrera

Resumen

Buenavista Diversa –Caminos para la inclusión– pone a las personas con diversidad funcional en el centro del ecosistema. Desde unos principios de equidad y participación social, se propone esta experiencia única y sin barreras, adaptada a la accesibilidad universal. Unas jornadas dirigidas al disfrute, al bienestar, al ocio y al tiempo libre de todos y todas, y centradas en el empoderamiento de las personas con diversidad funcional, a través de su relación con el turismo y el patrimonio etnográfico, cultural, arquitectónico y natural de este municipio.

Palabras clave

Diversidad, participación, accesibilidad, turismo, patrimonio.

Abstract

Buenavista Diverse - Pathways for inclusion- puts people with functional diversity at the heart of the ecosystem. Since the principles of equity and the social participation, it is proposed to this unique experience and without barriers, adapted to the universal accessibility. An event directed to the enjoyment, welfare, to leisure and free time of all, and focusing on the empowerment of persons with functional diversity, through their relationship with the tourism and the ethnographic, cultural, architectural and natural heritage of this municipality.

Keywords

Diversity, participation, accessibility, tourism, heritage.

1. Breves reseñas del municipio en que se desarrolla el proyecto.

El municipio de Buenavista del Norte se sitúa en el extremo noroeste de Tenerife, en una de las zonas de mayor valor paisajístico de la isla. A poco más de setenta kilómetros de Santa Cruz de Tenerife, este enclave constituye un lugar ideal para la vida de sus casi cinco mil habitantes.

Abundantes muestras de arquitectura tradicional salpican un municipio constituido por varios núcleos principales y algunos entrañables caseríos. En todos ellos encontramos construcciones y rincones de reconocible valor y belleza.

El centro urbano del municipio se conforma en un pequeño núcleo de casas, flanqueado por algunos barrios próximos y por la espectacular belleza del Macizo de Teno. Muy cerca del centro histórico de Buenavista se encuentran los caseríos de El Palmar, Las Lagunetas, Las Portelas, Teno Alto y Masca, este último declarado Bien de Interés Cultural con la categoría de Conjunto Histórico, en los que sus habitantes se reparten entre casas tradicionales, banales de piedra y elementos etnográficos de relevante importancia. El aislamiento sufrido por algunos de estos caseríos durante décadas los ha convertido en auténticas joyas culturales, ya que allí se conservan costumbres y formas de vida sólo observables en esta parte de la isla. Además, La abundancia de pastos en toda la zona, y muy especialmente en el Macizo de Teno, favoreció un importante asentamiento de aborígenes en lo que hoy es Buenavista del Norte.

2. Principales antecedentes a tener en cuenta para el desarrollo del proyecto.

Buenavista del Norte se ha caracterizado por ser, en las últimas décadas, un referente en materia de accesibilidad en la isla de Tenerife; prueba de ello son los entornos y edificios adaptados con los que cuenta, premios de reconocimiento como el Premio Reina Sofía de Accesibilidad Universal de Municipios recibido en 2011, o centros especializados como el Centro Ocupacional Isla Baja, con una dilatada trayectoria en el trabajo con personas con diversidad funcional. Son de destacar, además, las actividades desarrolladas en el marco de las jornadas anuales de turismo vinculadas al turismo inclusivo y al turismo para todos, o la amplia experiencia de las diferentes áreas del ayuntamiento en la organización de actividades de diferente índole dirigidas al disfrute de todas las personas. Buenavista cuenta también con un tejido empresarial concienciado y en constante renovación, que apuesta por una oferta adaptada a todo tipo de públicos.

No debemos olvidar tampoco los interesantes recursos turísticos que aportan valor y singularidad al municipio, convirtiendo a Buenavista en foco de atracción para turistas y visitantes.

3. Objetivos del proyecto.

Una vez estudiado y realizado todo un diagnóstico previo de los recursos existentes, de los antecedentes y de las líneas de trabajo llevadas a cabo du-



rante los últimos años en el municipio, así como las tendencias actuales en el desarrollo económico a escala insular, nacional e internacional, se concluye la necesidad de desarrollar un Plan para el Desarrollo Integral de Buenavista del Norte, "Buenavista por la accesibilidad", cuyo objetivo general es posicionar a Buenavista como destino que trabaje la diversidad funcional, repercutiendo todo ello en el desarrollo social y económico del municipio, reflejándose en acciones específicas para la población local, turistas y visitantes.

El turismo para todos es una demanda social generalizada que se ha de hacer posible desde los poderes públicos y las empresas de alguna manera vinculadas a la prestación de servicios turísticos. Las personas con discapacidades o con necesidades especiales son ciudadanos de pleno derecho en los Estados, un segmento de demanda turística progresivamente relevante para los empresarios del sector y un factor de diversificación de destinos y productos en las estrategias de desarrollo turístico. (OMT, 2014).

De ello deriva la necesidad de lanzar un evento de sensibilización del Plan Integral de carácter anual que, en 2016, sea el punto de partida en la promoción y ejecución del mismo. Es así como surge "Buenavista Diversa – Caminos para la inclusión", unas jornadas centradas en el empoderamiento de las personas con diversidad funcional, que pretenden promover la inclusión plena y el desarrollo local apostando por la transformación social.

4. Explicación del proyecto y metodología aplicada.

La discapacidad como concepto ha venido invisibilizando durante muchos años a muchas personas. La discapacidad emerge cuando el entorno no permite a la persona desenvolverse en él, poniéndola en desventaja respecto al resto de la ciudadanía. En este sentido, el Ayuntamiento de Buenavista del Norte, cumpliendo con su compromiso de trabajo



Figura 1. Observación de aves silvestres adaptada a la lengua de signos/ Ayuntamiento de Buenavista del Norte

por una sociedad más igualitaria y justa, realiza una apuesta firme por poner en marcha "Buenavista Diversa"; un gran evento que sirva como escaparate del Plan Integral en el que se enmarca y que pueda llegar a consolidarse como referente de una oferta turística accesible para los colectivos con diversidad funcional, tanto local como visitante. En definitiva, un evento que ejerza una llamada de atención sobre los recursos de los que dispone Buenavista del Norte y que puedan ser disfrutados el resto del año.

Aquellos destinos que creen entornos, productos y servicios aptos para todos, evolucionarán en su oferta, harán posible una mejor experiencia turística y mejorarán la calidad de vida tanto de la población local como de sus visitantes. (OMT, 2016).

Para todo ello, se ha consultado con profesionales, empresas, asociaciones y organismos públicos y privados implicados en el territorio, elaborando un programa de actividades con carácter de jornadas de forma totalmente participativa, siendo esto último la base para la continuidad de esta iniciativa.

Para promover el turismo accesible para todos, además de voluntad política, que es crucial, es preciso también acumular conocimientos y forjar asociaciones sólidas entre los responsables públicos, el sector privado y las organizaciones de personas con discapacidad. (OMT, 2014).

5. Resultados y conclusiones.

5.1. Actividades desarrolladas.

El contenido de estas jornadas estuvieron centradas en la realidad de las personas con diversidad funcional, además del turismo y el patrimonio, con un programa de más de 30 actividades que incluyeron propuestas de ocio, de naturaleza y de formación dirigidas a todos los públicos, si bien la mayoría contaron con adaptaciones específicas, teniendo en cuenta las discapacidades físicas e intelectuales. Entre las actividades ofertadas encontramos Rutas por el Monte del Agua, descenso del Barranco de Masca, exposición y charla sobre la necesidad de eliminar las barreras arquitectónicas, rutas por el Valle de El Palmar, degustaciones, cine-fórum y salud mental, encuentro de batucadas adaptado, show-cooking, kayak, bautizos de buceo, senderismo, cuentacuentos con LSE, taller de cocina en vivo con productos frescos del mercado del agricultor, actividades acuáticas, master-class de baloncesto en silla de ruedas, concierto adaptado en lengua de signos, títeres y otras muchas actividades.

Todo ello aprovechando los magníficos escenarios al aire libre que brinda el municipio, así como las numerosas instalaciones accesibles con las que cuenta.

5.2. Afluencia de público y organismos colaboradores.

El público que se acercó a este rincón de la isla de Tenerife ascendió a 1.500 personas aproximadamente, quienes se sintieron atraídas por un programa de actividades atractivo, adaptado y accesible sin precedentes en la isla. Durante los cuatro días en que se desarrolló Buenavista Diversa, tanto personas a título individual como colectivos pudieron disfrutar, experimentar y sentir a través de su relación con el patrimonio etnográfico, cultural, arquitectónico y natural de Buenavista.

Entre los asistentes, encontramos a miembros de colectivos locales e insulares tan destacados como:

- APREME (Asociación de Atención a Personas con Discapacidad Intelectual).
- ASORTE (Asociación de Personas Sordas de Tenerife).
- AFES Salud Mental (Asociación de Familias y Personas con Enfermedad Mental).
- AFATE (Asociación de Familiares de enfermos de Alzheimer y otras demencias de Tenerife).
- Cruz Roja Española.
- Centro Ocupacional Hellen Keller.
- Centro Ocupacional Isla Baja.
- Club ADEMI (Asociación Deportiva para Personas con Discapacidad).
- Hogar Jesús de Nazareth de Personas con Discapacidad Intelectual.

Para el desarrollo de las jornadas se contó con el asesoramiento y la colaboración especial de:

- FUNCASOR (Fundación Canaria para el Sordo).
- ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles).
- Asociación Queremos Movernos.
- SINPROMI (Sociedad Insular para la Promoción de las Personas con Discapacidad).

5.3. Soportes editados.

La información turística debe diseñarse según los principios del diseño universal para que sea fácil de usar por el mayor número de personas y en condiciones y situaciones circundantes diversas. Y ello tanto para los soportes en papel, como para el material gráfico y los formatos digitales de comunicación. Nadie debería quedar excluido de participar en actividades turísticas a causa de unas herramientas y unos sistemas de información mal diseñados, ya que eso significa quedar excluido también de la oportunidad de vivir una vida independiente (OMT, 2015).

Los soportes editados para la difusión de Buenavista Diversa fueron diseñados a partir del asesoramiento de profesionales en materia de accesibilidad a la información. Tanto el logotipo-imagen escogido, como el diseño del cartel- programa en formato papel y digital fueron cuidadosamente elaborados, teniendo en cuenta desde los colores



Figura 2. Máster Class de baloncesto en silla de ruedas/ Ayuntamiento de Buenavista del Norte

e imágenes, hasta la tipografía a utilizar. En cuanto a los soportes audiovisuales, se incorporaron subtítulos o interpretación en lengua de signos.

No obstante, para futuras ediciones, ya se plantea la necesidad de seguir implantando mejoras en web y dispositivos móviles, así como la incorporación del sistema braille a los recursos en papel.

5.4. Repercusión en medios de comunicación y en la sociedad.

Pese a haber sido ésta la I Edición de Buenavista Diversa es de destacar la gran acogida en medios que tuvo, lo cual demuestra el interés de este proyecto para el gran público y los medios de comunicación de prensa y radio.





Figura 3. Concierto adaptado a la lengua de signos/ Ayuntamiento de Buenavista del Norte

Por otro lado, el proyecto Buenavista Diversa ha sido presentado como modelo de buenas prácticas en materia de accesibilidad en instituciones académicas como la Universidad Europea de Canarias o la Universidad de La Laguna, ambas con sedes en la isla de Tenerife.

Para la celebración de una nueva edición de este proyecto, son muchos los profesionales, colectivos y personas que han contactado con la organización, generándose nuevas oportunidades para la creación de sinergias de trabajo y colaboración.

Buenavista Diversa, una iniciativa promovida íntegramente por el Ayuntamiento de Buenavista del Norte, aspira a consolidarse, sin duda alguna, en una estrategia de desarrollo local y turístico de éxito, recientemente convertida en ejemplo para otras administraciones públicas y privadas de la isla.

6. Preparación de una nueva edición de Buenavista Diversa.

Para la organización, las positivas sensaciones despertadas en la I Edición de Buenavista Diversa son el principal estímulo para seguir desarrollando acciones venideras en torno a la diversidad funcional. Es por ello que ya se está trabajando en la II edición de este evento, que tendrá lugar en junio de 2017.

Desde la perspectiva de la diversidad, florecen nuevos conceptos y retos de los que “Buenavista Diversa” quiere seguir siendo partícipe, promoviendo la inclusión plena y el desarrollo local de un municipio que apuesta por la transformación social junto con este colectivo.

Bibliografía

- Fundación ACS y Organización Mundial del Turismo (2014): Manual de turismo accesible para todos: Alianzas público-privadas y buenas prácticas, OMT, Madrid. <http://wtd.unwto.org/es/content/recursos-3>
- Organización Mundial del Turismo (2016): Turismo accesible para Todos: Una oportunidad a nuestro alcance, OMT, Madrid. <http://wtd.unwto.org/es/content/recursos-3>
- Organización Mundial del Turismo (2015): Recomendaciones de la OMT sobre accesibilidad de la información turística, OMT, Madrid. <http://wtd.unwto.org/es/content/recursos-3>
- Organización Mundial del Turismo (2014): Recomendaciones de la OMT por un turismo accesible para todos, OMT, Madrid. <http://wtd.unwto.org/es/content/recursos-3>
- Organización Mundial del Turismo (2014): Manual sobre turismo accesible para todos: Principios, herramientas y buenas prácticas – Módulo I: Turismo Accesible - definición y contexto, OMT, Madrid. <http://wtd.unwto.org/es/content/recursos-3>

El bien patrimonial como herramienta para la inclusión social. El caso de las fortalezas en las poblaciones españolas

Xavier Laumain
Ángela López Sabater

Resumen

Esta segunda década del S.XXI se está caracterizando en el ámbito de la Arquitectura como un momento de renovación. En concreto, en el Patrimonio las oportunidades son muchas. Los equipos pluridisciplinarios que intervenían sobre el bien patrimonial han pasado a formar parte activa en los programas de sensibilización de la población en pro de “adoptar” su patrimonio.

Los barrios históricos situados en las faldas de las construcciones defensivas de las ciudades han quedado, a menudo, excluidas de los avances urbanísticos y sociales sufriendo un proceso de degradación social. Por otro lado, los castillos que coronan la mayoría de las poblaciones españolas siguen siendo el mayor foco de atracción turística. Enfocado a los niños se ha desarrollado un programa pedagógico cultural en torno a los bienes culturales dentro de un lugar con riesgo de exclusión social.

Palabras clave

Integración, participación ciudadana, barrio, monumento, educación.

Abstract

This second decade of the 21st century is a moment of regeneration for Architecture. In particular, there are many opportunities in Heritage area. The multidisciplinary teams working on the patrimonial assets have become an active part in them programs of sensitization of the population toward of “adopt” their heritage.

Historic districts located in the foothills of the defensive constructions of the cities have been, often excluded from urban developments and social suffering a social degradation process. In the other hand, the fortifications that crowned the most of the spanish towns, continue being the great focus for the tourist attraction. Children are the focus for the teaching cultural program developed. This program is based in the cultural objects of a place in risk of social exclusion.

Keywords

Integration, citizenship, neighborhood, monument, education.

1. Objetivos del Proyecto

Nuestro objetivo es la creación de proyectos educativos en torno a un bien patrimonial en concreto en ámbitos de exclusión social.

La gestión patrimonial debe de enfrentarse a numerosos desafíos en esta segunda década del siglo XXI. Plantear estrategias y establecer mecanismos que permitan a la ciudadanía aproximarse a la herencia patrimonial que les rodea, alejándolo de la práctica habitual, hasta la fecha, de meros espectadores pasivos ante el elemento patrimonial visitado.

Por otro lado nos hacemos eco de las iniciativas que desde hace años se llevan a cabo en el ámbito educativo para acercar el Patrimonio a los más jóvenes. También los organismos internacionales se suman a esta práctica y tienen entre sus objetivos la educación por el conocimiento y la salvaguarda del patrimonio. Cabe destacar el “Proyecto Internacional del Patrimonio en manos de los jóvenes” de

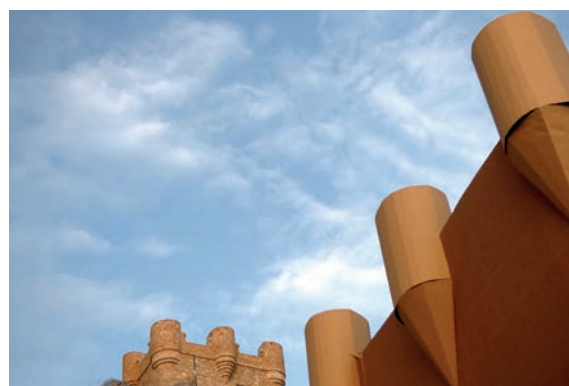


Figura 1. Detalle de castillo y su reproducción en cartón. (Ricardo Ruiz)

la UNESCO; el “Plan Nacional de Educación y Patrimonio” por el Instituto de Patrimonio Cultural Español (IPCE); así como los concursos lanzados por los gobiernos de Francia y Finlandia donde invitan a los adolescentes a trabajar sobre algún elemento local y conocer su historia con “1, 2, 3 Patrimoine!” y “Heritage Cultural-makers” respectivamente.

Animados por el equipo docente especializado, la experiencia se convierte en un verdadero tiempo de enseñanza para el niño donde se combina la observación, la reflexión, la manipulación, la crítica y la expresión. Un programa educativo para explorar desde la diversión. Se pretende cultivar las capa-



ciudades de los más jóvenes y desarrollar el aprendizaje del Patrimonio en nuestras ciudades y las tradiciones culturales descubriendo sus talentos y desarrollando mayor confianza en sí mismos y sus capacidades.

Por otra parte, al tratarse de una actividad educativa, complementaria al programa educativo escolar, se fomenta el trabajo en equipo, la organización y el promover y desarrollar la habilidad manual y desarrollar un espíritu crítico en relación con su entorno, responsabilidad, ciudadanía y respeto hacia los demás.

Como complemento de estos objetivos establecidos, siempre hemos valorado ciertas premisas en el trabajo con los niños como son el aprendizaje de los valores del juego y la reutilización y reciclaje de material de uso común con un fin lúdico y creativo.

Y por supuesto, como objetivo central del trabajo pedagógico destacamos la reflexión y la sociabilización para que se entienda la importancia del Patrimonio, en concreto del patrimonio más cercano, y así llegar a cultivar la capacidad de transmisora de los jóvenes en su entorno social y familiar.

2. Explicación del proyecto y metodología aplicada

2.1. Ámbito de trabajo

El ámbito de trabajo donde se desarrolla el presente proyecto educativo es, como ya hemos mencionado anteriormente, los barrios a las faldas de las fortalezas españolas. Dichos distritos, por su orografía y urbanismo heredado, cuentan de manera sistemática con una serie de problemáticas de complicada solución.

Como el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad define a través de su documento "Accesibilidad Universal al Patrimonio Cultural. Fundamentos, criterios y pautas" nos encontramos en cascos históricos, clasificado como una de las grandes "familias" del Patrimonio Histórico-Artístico (1. casco histórico: asentamientos humanos históricos que han llegado en pie hasta nuestros días. En ellos, el legado histórico radica en la trama urbana, el paisaje urbano, las vistas, el ambiente, la configuración de los espacios públicos, etc. En ellos pueden existir más o menos inmuebles de menor o mayor valor, pero el valor radica, como decimos, en el conjunto, en la suma de elementos, en la forma de asentarse sobre el territorio y de adaptarse a él y a sus condiciones topográficas, hidrológicas y, en muchos casos, estratégicas.) aquí resalta que se trata mayoritariamente de arquitectura popular y por ello, arquitectura con gran

vulnerabilidad de no ser protegida ni con un valor intrínseco de dificultosa cuantificación. Dentro de esta tipología la describen en mayor detalle pues la clasifican en "Ciudad medieval concéntrica y de crecimiento orgánico: Se caracteriza por la irregularidad, estrechez y tortuosidad de sus calles (que no se constituyen como distribuidores sino como itinerarios que conducen a un lugar concreto), la elevada densidad edificatoria y la existencia de una o varias líneas de muralla. [...] o la ciudad defensi-



Figura 2. Momento de taller (elCASC)

va asentada en ladera o colina diseñadas desde la inaccesibilidad, concebidas como enclaves defensivos precisamente por esa cualidad que brinda su ubicación en lo alto de un escarpe rocoso, de una colina, al borde de un acantilado, etc. Lo que en el contexto histórico de su fundación era su mayor ventaja, su inaccesibilidad, se convierte en la sociedad de hoy en su principal problema, presentando dificultad en el acceso y circulación por las elevadas pendientes y trazado estrecho y tortuoso de las calles, escasez de accesos por presencia de murallas, dificultad en la convivencia vehículo-peatón por la escasa dimensión de las calles, escasez de espacios para aparcamiento en superficie, dificultad de circulación del transporte público y muchos otros condicionamientos".

Como bien se ha definido en el documento ministerial, se caracterizan por ser de difícil acceso debido a barreras arquitectónicas insalvables, como las pendientes que presentan sus estrechas calles. Uno de los problemas que impiden el crecimiento y que dejan esta zona, en parte, al margen del resto de la ciudad es la escasez de transporte público y acceso hasta la propia vivienda con transporte privado. Así como el transporte encuentra dificultades de acceso, los servicios de saneamiento y recogida de basura también. Son barrios que carecen de infraestructuras de saneamiento como los contenedores, que en la mayoría de los casos se encuentran sólo en las arterias principales. Otro tipo de suministros se encuentran en muchos casos mermados derivando en viviendas no adecua-

das a la normativa de habitabilidad y salubridad. En términos de datos sociales y educativos presentan una de las tasas de renta bajas, así como elevado abandono del sistema educativo por parte de los menores de 16 años.

Estas características evidencian que son barrios que se sufren una problemática de exclusión social.

Todos estos condicionantes empujan a un abandono sistemático de la zona convirtiéndose en un gueto. Este hecho crea una fractura de las comunicaciones entre la población del ensanche (bajo las faldas del centro histórico) y su foco de interés turístico. La solución inmediata en la mayoría de los casos estudiados es realizar una buena vía de comunicación (vía rodada generalmente) y amplio espacio de aparcamiento para asegurarse la llegada del turismo a las puertas de la fortaleza.

2.2. Metodología aplicada

Para desarrollar un trabajo en la didáctica de los bienes patrimoniales es fundamental que se impliquen profesionales de diversos ámbitos; además de aquellos consagrados al Patrimonio y a la Arquitectura, se debe contar con agentes especializados en la educación de nuestros hijos. Educadores, animadores culturales, artistas, diseñadores completan el equipo, compartiendo su pasión por la Arquitectura y el Patrimonio.

La metodología aplicada en nuestro caso de estudio, las fortalezas españolas en pequeñas poblaciones, se divide en:

2.2.1. Estudio de los bienes patrimoniales del barrio

El equipo de trabajo, tras una primera toma de contacto con el barrio y con la población en general, define los valores y elementos patrimoniales potenciales a resaltar del centro histórico. Por sus valores arquitectónicos, sociales, históricos... éstos servirán de apoyo a las actividades a realizar posteriormente.

2.2.2. Preparación de una acción rápida

A raíz de esa primera toma de contacto se realiza una primera actividad didáctica que tiene lugar fuera de los límites del centro histórico, con niños de la zona de ensanche de la misma población. Esa actividad tiene doble objetivo:

1. Hacer un llamamiento directo a los habitantes "ajenos" al espacio histórico de las inmediaciones del castillo. Se ha comprobado que la gran mayoría de la población nunca ha visitado esa parte de su municipio, bien por desinterés, bien por pudor ante

la infamada inseguridad de sus calles, o bien por marcar el límite de segregación por culturas desiguales;

2. Hacerles conocedores de los valores patrimoniales de su ciudad. Desgraciadamente gran parte desconocen la historia, los monumentos o los espacios históricos y relevantes de su ciudad, ende de ese barrio.

La población joven posee una potente capacidad transmisora en su entorno familiar, y por tanto lo entendemos en este proyecto como el foco activo que logra el objetivo impuesto por el equipo de trabajo. Por ello, esta primera acción sirve de llamamiento a participar en la actividad lúdica que tendrá posteriormente a las faldas del castillo.

2.2.3. Extracción de resultados

Tras esa primera experiencia con los más jóvenes se hace una puesta en común de impresiones y conclusiones, donde se valora el grado de aceptación del juego a través de la respuesta de los participantes a repetir posteriormente la experiencia, esta vez en un barrio casi prohibido para ellos.

2.2.4. Realización de taller final

Se desarrolla una actividad lúdica como elemento propiciador de la interacción y cohesión social a las faldas del castillo. En un espacio abierto y amplio, siempre en el núcleo del barrio desprotegido, poco conocido para el resto de la población pero un espacio de juego común para la población joven del barrio.

Se aplica la propuesta didáctica desarrollada por nuestro equipo donde se construye a una escala atractiva para los niños, la fortaleza que corona su ciudad. Esa maqueta, representando la realidad actual o bien reinterpretando las ruinas en las que gran parte de nuestros castillos se encuentran, sirve de contenedor de los juegos, todos ellos en torno a los valores patrimoniales del lugar anteriormente analizados.

Supone la transformación del hito territorial en instrumento real del aprendizaje y, por lo tanto, del conocimiento a través del juego. El modelo que se propone dispone de un elemento clave: centrar la línea de acción didáctica en el juego en grupo.

3. Resultados y Conclusiones

Una de las grandes necesidades de un gestor cultural, agente de turismo, guía de museo o monitor con niños es saber transmitir y llegar a los demás. El uso didáctico de los bienes patrimoniales debe





Figura 3. Confección de complementos (ARAE patrimonio para niños)

conseguir emocionar a su receptores y disfrutar descubriendo su historia, su patrimonio, generando las diferentes lecturas superpuestas como único modo de alcanzar la accesibilidad total del mismo. De ese modo logra ser un elemento clave para la formación de las personas y su desarrollo emocional.

El saber hacer, la historia y las tradiciones de nuestros pasados son claves para conformar un único grupo de trabajo: los niños como cohesión social.

La puesta en valor de los elementos patrimoniales pasa por saberlos posicionar dentro del barrio en el que se enclavan, a través de su memoria e identidad colectiva. Proyectando esa accesibilidad al Patrimonio tan universal pensando en todos, en las

necesidades, en las formas de vivir el monumento. Esta herramienta expuesta en esta comunicación fusiona los beneficios de una Identidad Urbana que permite revertir procesos de degradación barrial, regenerando mediante la inclusión de los habitantes de este barrio dentro del tejido de la ciudad.

Bibliografía

- Laumain, Xavier; López Sabater, Angela; García López-de-Andújar, Vanesa (2014): "Patrimonio para niños: una propuesta didáctica para la sensibilización hacia el Patrimonio Cultural" en Actas del II congreso internacional de educación patrimonial. 28-31 de octubre de 2014, Madrid.
- López Elum, Pedro (2002): "Los castillos valencianos en la Edad Media. (Materiales y técnicas constructivas)". Biblioteca Valenciana, Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas. Consellería de Cultura i Educació, Generalitat Valenciana. Valencia, 2002.
- Uliarte, Ignacio. "Identidad Urbana en Zonas Marginales: camino a la re-significación y recuperación del Territorio." <https://laciudadendehistoria.wordpress.com/2011/09/07/identidad-urbana-en-zonas-marginales-camino-a-la-re-significacion-y-recuperacion-del-territorio/> (consultado el 15/09/2016)
- *Plan Nacional de Educación Patrimonial*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Prats Cuevas, Joaquim (2001): "Valorar el patrimonio histórico desde la educación: factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales" en Aspectos didácticos de las ciencias sociales.15. ICE de la Universidad de Zaragoza.
- Programa Patrimonio Joven. Taller "Qué es patrimonio?". Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- VVAA (2011). "Accesibilidad Universal al Patrimonio Cultural. Fundamentos, criterios y pautas". Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Madrid.



Figura 4. asalto al castillo de Villena (Ricardo Ruiz)

Análisis de la difusión patrimonial en Toledo

Inmaculada Martín Portugués

Resumen

La conmemoración de los treinta años de la inscripción de la ciudad de Toledo en la Lista de Patrimonio Mundial, implicaba plantearse qué estrategias y distintas actividades de difusión son más adecuadas para la transmisión del conocimiento del valor patrimonial. Se propone un sistema analítico y de evaluación, donde a través de indicadores, se miden parámetros relacionados con su gestión, sus contenidos, su temporalidad y accesibilidad que permiten diagnosticar, la audiencia real a la que van dirigidas dichas actividades, ayudando a detectar las debilidades y oportunidades de mejora de las mismas, entendidas dentro de un marco de igualdad de oportunidades para todos.

Palabras clave

Difusión del patrimonio, Accesibilidad, Ciudad Histórica Indicadores, Toledo.

Abstract

Regarding the thirtieth anniversary of Toledo's registration in the World Heritage List, meant consider what kind of different strategies and dissemination activities are more suitable for the heritage value knowledge transmission. A monitoring system is created to propose indicators for measuring parameters related to their management, their contents, timeliness and accessibility. Intended to diagnose, the real audience the dissemination activities are aimed at, helping to identify weaknesses and opportunities for their improvement, understood within a equal opportunities framework for all.

Keywords

Heritage dissemination, Accessibility, Historic City, Indicators, Toledo.

1. Introducción

La aprobación, del nuevo planeamiento urbano (AUIA et al. 2007) de la ciudad de Toledo, reabrió un debate sobre qué es Patrimonio, en una ciudad que celebra sus treinta años inscrita en la Lista de Patrimonio Mundial (ICOMOS 1986). Este hecho implicaba reflexionar sobre los valores que le habían permitido tal mención (Real Academia de Bellas Artes y Ciencias Históricas de Toledo 2006), y si, éstos, eran conservados o no. Igualmente podría-

mos cuestionarnos si la sociedad es consciente del valor patrimonial de la ciudad, y cuáles serían las medidas o estrategias más adecuadas y efectivas para darlo a conocer.

Partíamos de la hipótesis, por tanto, que la mayor parte de la Difusión patrimonial existente, tiene un marcado interés turístico, dirigida al turista masivo, entendida como un recurso económico más. La transmisión del conocimiento del Patrimonio pasa a un segundo lugar, siendo sus residentes, la comunidad escolar y los colectivos con necesidades específicas, como, por ejemplo, las personas con discapacidad y/o con necesidades económicas, los mayores olvidados. Es necesario, que se utilicen los sistemas y métodos de difusión más adecuados, según a la audiencia a la que vayan dirigidas.

Nuestro objetivo es crear un sistema analítico y de evaluación de las actividades de difusión existentes, identificando sus variables o parámetros para, así, determinar la audiencia real a la que van dirigidas.

La importancia de la difusión recae en el papel fundamental que ejerce como acción social, acercando el Patrimonio a la sociedad, dotándole de sentido a su gestión y conservación (Martini Yoli n.d.). Asimismo, se considera la difusión patrimonial como "la gestión cultural mediadora entre dicho Patrimonio y la Sociedad" (Martín Guglielmino 1994).

En general, se entiende por difusión patrimonial aquel proceso, mediante el cual, se transmiten conocimientos relacionados con sus valores patrimoniales (Riegl 2007).

En la Ley del Patrimonio Histórico Español (Ministerio de Cultura 1985), en su artículo 2, se establece la obligación de las administraciones públicas competentes en materia de Patrimonio a difundir el mismo. Es fundamental, por tanto, identificar cuáles son los agentes que intervienen en dicho proceso, gestionando y/o promoviendo dichas actividades, a través de fondos propios o no.

De igual importancia, fue identificar los diferentes tipos de receptores: público general; comunidad científico-técnica; residentes; turistas; comunidad escolar; colectivos sociales con discapacidad o necesidades específicas; y; por último, aquellos mixtos fruto de la combinación de dos o más de los anteriores.



Avanzando en el fenómeno de la difusión, definimos, a su vez, actividad de difusión como toda aquella tarea programada por instituciones y asociaciones públicas o privadas (agentes), cuyo objetivo principal o secundario es la transmisión de los valores patrimoniales. Según sus técnicas, sus métodos aplicados y la influencia de la disciplina procedentes, podemos clasificarlas de la siguiente manera: acciones de puesta en valor; acciones interpretativas; congresos y seminarios; cursos y talleres (formativo); foros y tertulias (participativo); jornadas especiales; rutas y visitas culturales; actividades didácticas; concursos y actividades lúdicas; acciones desarrolladas en webs, blogs y redes sociales; publicidad y promoción; publicaciones; exposiciones; programas mixtos; y, eventos culturales relacionados.

Finalmente, el estudio de la accesibilidad de las actividades, ayudó a determinar la audiencia real. Definimos accesibilidad como aquel conjunto de características y medidas, a través de las cuales, se contribuye a la transmisión del conocimiento, haciéndolos llegar al máximo de tipos de receptores posible.

2. Materiales y métodos

La presente investigación, fue parte del trabajo realizado para la elaboración de mi tesis doctoral donde Toledo fue el caso de estudio analizado en profundidad.

En una primera fase, se identificaron los agentes responsables de la gestión de su difusión, realizándose, posteriormente, un inventario de sus actividades. La toma de datos se ejecutó a través de, entrevistas, publicaciones (registros o memorias anuales), y diferentes portales web o redes sociales oficiales, tomándose como corte el año 2014, fecha en la que fue ejecutado el inventario. La información se almacenó manualmente en hojas de cálculo, especificando: nombre de la actividad; fecha (año, mes, día); agente organizador; otros agentes colaboradores; objetivos; receptores (tipos y número); métodos y contenidos. Fueron un total de 570 actividades las inventariadas en Toledo.

Posteriormente, se realizó el diseño de indicadores, agrupados en tres bloques diferenciados. Un primer grupo medían aspectos relacionados con la gestión de la difusión (agentes, receptores "oficiales", tipos de actividades y objetivos). En un segundo bloque se analizan los contenidos. En último lugar, se trabajan parámetros relacionados con la temporalidad y su accesibilidad (cultural interna; cultural externa; temporal; física; espacial y urbana; social; económica; y, lingüística).

El indicador accesibilidad cultural interna, trata de medir y evaluar cuáles son los recursos más utilizados. Entre estos, se suelen encontrar la disponibilidad de guías físicos, audioguías, folletos, materiales didácticos o para colectivos con discapacidad, entre otros.

La accesibilidad cultural externa, mide la capacidad de comunicación previa y la transmisión posterior, más allá del momento en el que se ejerce la propia actividad divulgadora.

Uno de los indicadores más importantes, mide la accesibilidad temporal, facilitando la disponibilidad horaria de las actividades. Los datos desprendidos muestran indicios que nos ayudan a valorar de manera más directa la audiencia real a la que van dirigidas las mismas, más allá de aquella manifestada en objetivos oficiales. De esta manera, actividades celebradas sólo en jornada laboral, son incompatibles con residentes, y nos revelan su intencionalidad principalmente turística.

Los indicadores de accesibilidad física, espacial y urbana evalúan la situación de las barreras arquitectónicas, tanto del espacio donde se celebran las actividades, como de la llegada al mismo.

La accesibilidad social, dictamina si las actividades se planifican de una manera generalizada o atendiendo a las necesidades específicas de diferentes colectivos y si cuentan con la adecuación para ello, por temática de contenidos o disponibilidad de métodos y recursos.

De igual importancia, es el indicador de accesibilidad económica, que nos muestra la gratuidad y/ o coste medio de las actividades de difusión, puesto que puede limitar, favorecer o condicionar su audiencia. Un precio elevado puede excluir a desempleados, estudiantes, jubilados y colectivos desfavorecidos.

3. Resultados

En relación a la gestión de la difusión del Patrimonio toledano, encontramos varios agentes de índole pública y privada implicados. Además, ambos tipos, colaboran, tanto en procesos de gestión y organización, como en mecenazgo y patrocinio. Los principales agentes (gráfico 1) que intervienen son el Consorcio de Toledo, con su programa "Patrimonio Desconocido" que cuenta a su vez con diversos subprogramas orientados a escolares o personas con discapacidad visual; el Patronato Municipal de Turismo que desempeña un trabajo promocional en el seno del Grupo Ciudades Patrimonio de la Humanidad; y la Real Fundación Toledo o Museo

Victorio Macho que colabora de manera muy activa con los museos de la judería (Museos Sefardí y El Greco).

Si seguimos los objetivos "oficiales" procedentes de los propios agentes, (gráfico 2) observamos que el 42% de las actividades estarían dirigidas al público general, y en un 3% a turistas. El 42% del público general procede normalmente de las actividades organizadas de manera permanente en museos, realizadas, en su mayoría, en horario diario laboral. Por tanto, si lo considerabamos como una audiencia turista, alcanzaría un 45%, una cifra más cercana a la realidad. Las actividades dirigidas exclusivamente a la comunidad científica alcanza un 27%, descendiendo las dirigidas a la comunidad escolar a un 9% del total y al 1% las destinadas a colectivos sociales con discapacidad.

Otro indicador relevante es la accesibilidad cultural interna (gráfico 3), que nos muestra como el 19% de

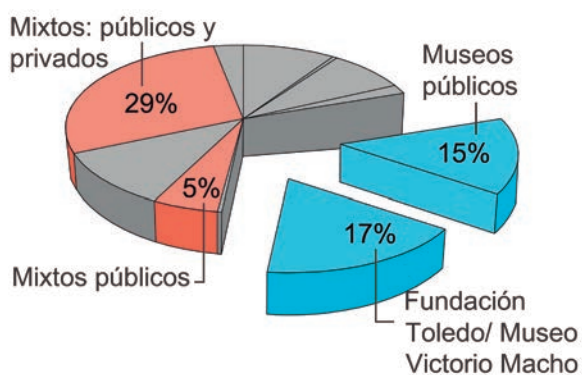


Gráfico 1. Agentes implicados y colaboraciones en la difusión patrimonial de Toledo. Elaboración propia.

las actividades son guiadas físicamente por personal especializado y cualificado. Un 14% de las actividades combinan folletos y guía físico, y un 10% sólo disponen de folletos. Siendo estos dos recursos los más empleados. Las actividades provistas con material didáctico para escolares descienden a un 5%.

Al analizar la accesibilidad temporal, descubrimos una gran variedad de combinaciones horarias. Se observa que un tercio de las actividades se celebran en horario diario laboral y en torno al 12% en horario extra laboral, bien fueren en días de diario, o fin de semana.

En relación a la accesibilidad económica (gráfico 4) nuestros resultados muestran que la mitad de las labores de difusión son gratuitas todo el año, y un 17% lo son de manera esporádica bien, sea en jornadas de puertas abiertas o especiales. Sorprende que tan sólo 1% cuenta con descuentos para residentes o desempleados.

Respecto a la evaluación de la accesibilidad social, observamos que, casi las dos terceras partes son de libre acceso, es decir, ni son destinadas específicamente a algún tipo de colectivo social, ni se imponen requisitos académicos, de procedencia o económicos para su participación. Es importante resaltar que estas actividades de libre acceso, suelen ser gratuitas, bien de manera permanente o puntual. Un 8% serían actividades cuentan con material didáctico para escolares, y, tan sólo, aproximadamente, un 2% poseen materiales y/o recursos específicos para discapacitados. Las actividades que exigirían requisitos técnicos o académicos, como suelen ser, los congresos o cursos formativos normalmente de carácter universitario o técnico, se sitúan en un 7% del total de las actividades organizadas

4. Conclusiones

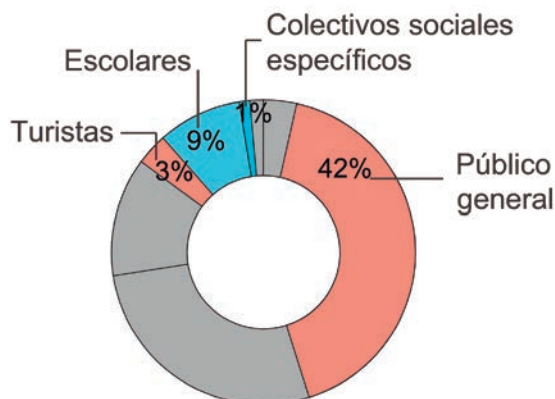


Gráfico 2. Tipos de audiencia de las labores de difusión en Toledo, según inventario realizado. Elaboración propia.

De todos estos resultados, se desprende que, la adecuación de las actividades de difusión realizadas en la ciudad de Toledo, sólo se ejecutan para un público con discapacidad en torno a un 1-2%, un porcentaje excesivamente bajo y excluyente. Las actividades aptas para la comunidad escolar, se sitúan entre el 8-9%, coincidiendo estas cifras con las procedentes de los objetivos oficiales.

Sin embargo, sorprende como en dichas memorias "oficiales", la finalidad turística se omite, situándose en valores cercanos al 3-5%, resultados que no se corresponden con la realidad. Indicadores como el de accesibilidad temporal desvelan como la mayoría de las actividades son organizadas en horario laboral, demostrando la situación real turística. Resulta oportuno, además, plantear que el hecho de que la mayoría de las actividades se oferten de manera gratuita, puede tener varias lecturas: una respondería a políticas de atracción masiva de turistas; y otra, buscaría la igualdad de oportunidades.



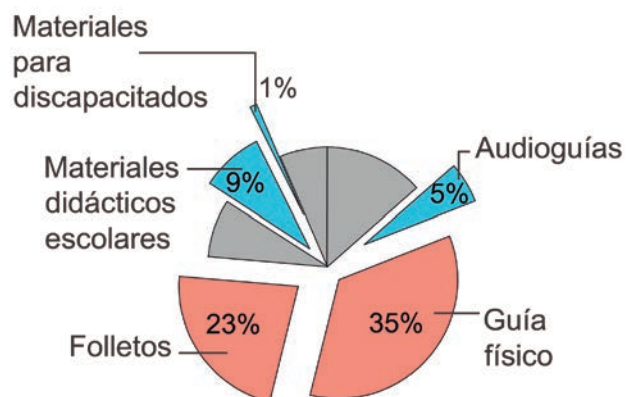


Gráfico 3. Indicador accesibilidad cultural interna de las labores de difusión patrimonial en Toledo, según inventario realizado. Elaboración propia.

En líneas generales, podemos afirmar, por tanto, que existe un largo camino por recorrer en términos de igualdad y accesibilidad de la difusión. Un buen cumplimiento de los índices de accesibilidad es indispensable en el ejercicio de democratización del Patrimonio, permitiendo el derecho de su uso y disfrute igual para todos, versus al exclusivo interés económico derivado de lo turístico.

Bibliografía

- AUIA, A. ingenieros y urbanistas asociados (2007): Plan de Ordenación Municipal, Toledo.
- ICOMOS (1986): Advisory Body Evaluation. N° 379 The city of Toledo, París.



Gráfico 4. Indicador accesibilidad económica de las labores de difusión patrimonial en Toledo, según inventario realizado. Elaboración propia.

- Martín Guglielmino, Marcelo (1994): "Difusión del Patrimonio (II). Tres puntos de vista". *PH Boletín Patrimonio Histórico*, 6, pp. 34–37.
- Martini Yoli, Angélica: Patrimonio Cultural: gestión y difusión como alternativa de integración latinoamericana, <http://juanfilloy.bib.unrc.edu.ar/completos/corredor/corredef/comi-c/MARTINIY.HTM> Consultado: 13/03/2013.
- Ministerio de Cultura (1985): Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español, España.
- Real Academia de Bellas Artes y Ciencias Históricas de Toledo (2006): Alegaciones que presenta la Real Academia de Bellas Artes y Ciencias Históricas de Toledo al POM Toledo 2005. *Toletum: boletín de la Real Academia de Bellas Artes y Ciencias Históricas de Toledo*, 53: pp 295–369.
- Riegl, Alois (2007): El culto moderno de los monumentos, su carácter y sus orígenes, Consejería de Cultura. Junta de Andalucía, Sevilla.

La importancia de educar en la inclusión en los museos

Raquel Casanovas López

Resumen

Cuando nos preguntamos si los museos están preparados para recibir a toda la diversidad humana o si hemos educado a nuestros profesionales de la cultura en la inclusión o si los gestores culturales disponen de recursos (humanos, económicos y formativos) para atender las necesidades de las personas con diversidad funcional, debemos responder desde el punto de vista de que todos somos iguales y tenemos los mismos derechos.

En este artículo presentamos algunos aspectos a tener en cuenta para que los museos sean accesibles y el personal que trabaja en ellos esté sensibilizado y preparado para atender a todas las personas y se pueda educar en la inclusión en dichos espacios culturales.

Palabras clave

Educación, gestión cultural, inclusión, accesibilidad, museos.

Abstract

When we ask ourselves if museums are prepared to receive all human diversity or if we have educated our cultural professionals in the inclusion or if cultural managers have the resources (human, economic and formative) to attend the needs of the people with functional diversity, we must respond considering that we all are equal and have the same rights.

In this article we present some aspects to be considered in order to make museums accessible and the staff who work in them is sensitized and prepared to attend to every all and can be educated in the inclusion in these cultural spaces.

Keywords

Educate, cultural management, inclusion, accessibility, museums.

Según el International Council of Museums (ICOM), museo es una institución pública o privada, permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, y abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite de

colecciones de arte, científicas, etc., siempre con un valor cultural (Álamo, 2014).

De esta definición debemos tener en cuenta, para el tema que tratamos, algunos conceptos como: al servicio de la sociedad y su desarrollo, y abierta al público (es decir, que tiene que abogar por la no discriminación).

Los museos se han convertido, hoy, también en centros de actividades culturales abiertas a todos los públicos: infantil, familiar, escolar, universitario, especializado, etc., y, por lo tanto, la sociedad en general lo considera como un agente social y cultural en el que, además de aprender, podemos disfrutar y entretenernos. En este sentido, podemos afirmar que hemos evolucionado de la idea de democratización cultural surgida en los años 50 del s. XX que defendía la idea de cultura como un bien común y de disfrute para todos y no solamente para una élite, a la de democracia cultural, surgida en los años 70 del mismo siglo, y que defiende la plena participación de todos en la vida cultural en todos sus sentidos (Vidal-Beneyto, 1981). Esta última idea queda recogida en la Conferencia Mundial sobre Políticas culturales (MONDIACULT), celebrada en México en 1982.

En este contexto, adquiere especial importancia que el museo asuma, también, junto con otros agentes culturales, el papel de mostrar y respetar la diversidad, no solamente artística y cultural, sino humana. Son estos entornos, en los que prima la reflexión, en los que es necesario naturalizar la diversidad humana y abogar por la inclusión en todos sus aspectos, sin prescindir de las personas con discapacidad. Para que esto se cumpla, los museos deben ser accesibles a todas las personas en igualdad de condiciones, de lo contrario, dejan de ejercer su función educativa y ciudadana. Desgraciadamente, nos encontramos que la mayoría de museos españoles no son accesibles (ni en su itinerario, ni en su continente y menos aún en su contenido cultural) para la diversidad humana. Al no producirse esta situación, el museo no cumple sus funciones y por lo tanto, se vulneran los fines por los que se crearon, es decir, estar al servicio de toda la sociedad y deja de estar abierta al público (o a una parte de él). A su vez, este incumplimiento conlleva la vulneración de los derechos culturales –recogidos en numerosa normativa internacional- y los derechos de las personas con discapacidad, que son los mismos que los de cualquier persona, por lo que se impide el pleno desarrollo de la sociedad.



Ante la reflexión que nos planteamos sobre la importancia de educar en los museos sobre la inclusión creemos que debe realizarse desde dos vertientes. La primera y fundamental, para que se sustente la segunda, es que hay que formar en esta línea a todos los profesionales del sector. En segundo lugar, hay que educar al público asistente y al potencial, en especial al público infantil y adolescente, que serán los profesionales del mañana, ya que de otra manera es imposible la sensibilización e inclusión real. Es fundamental preparar a los profesionales que, en un futuro próximo, desarrollarán sus competencias para mantener la sociedad venidera con un importante incremento de personas de avanzada edad y con elevadas posibilidades de necesidades especiales. La formación en ambas líneas debe materializarse en acciones concretas para garantizar la no discriminación. Es necesario seguir sensibilizando y formando a los profesionales del sector, sea cual sea su nivel de implicación o intervención o categoría o ámbito de trabajo dentro del propio museo: guarda de sala, educador, recepcionista, programador, comisario o gestor cultural, de tal manera que estén preparados para atender las diversas necesidades del público cultural.

Solamente educando a todos los profesionales de dicho ámbito conseguiremos que las personas con discapacidad puedan ejercer sus derechos culturales en los museos.

Si los jóvenes aprenden y viven la inclusión en los museos de hoy, conseguiremos que los museos del mañana sean inclusivos y estén planteados con criterios de diseño universal.

Además, es importante capacitar en todos los niveles y en todas las etapas educativas. Es necesario enseñar desde la infancia, reforzar en la adolescencia y formar técnicamente y profesionalmente en la educación superior. Pero sobre todo, educando en los museos que es una de sus funciones. Si hacemos los museos accesibles e inclusivos, contribuimos en la tarea de educar en la inclusión en general.

Cuando nos planteamos la cuestión sobre la manera de conseguir que los museos sean accesibles para todas las personas, consideramos que debe existir un proyecto a nivel global (estatal) y también particular (en el propio equipamiento) que incluya estos principios y con formación en todos los ámbitos, en especial a los implicados directamente en el diseño del continente y del contenido, y de las personas de atención al público. Así mismo, es imprescindible la formación en atención a las diversas personas y sus necesidades, según sus

capacidades. Es decir, generar recursos humanos debidamente preparados. Aunque en la actualidad aún es difícil encontrar titulaciones universitarias que contemplen los conceptos de inclusión y diseño universal en sus planes de estudio, lo que conlleva a una ignorancia en este ámbito, cierto es que ya se está trabajando para que esto no sea así y ya existen iniciativas que palián estas carencias.

Pero también se hacen accesibles con lo que se define como un diseño universal. Entendido éste, según el artículo 2 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo como "*el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado*" (Naciones Unidas, 2010).

Y solo así, evitaremos situaciones como las presentadas en el último informe de Derechos humanos y discapacidad. Informe 2016 del CERMI y entre las que se incluye, entre otras denuncias, las carencias de accesibilidad de los museos gallegos, a través de un estudio coordinado desde la Universidad de Santiago de Compostela (CERMI, 2017, P.74).

Creemos que conviene una formación en la terminología a utilizar para entender la diversidad funcional y concienciar sobre. Esto se debe a que a lo largo de la historia, desde distintos ámbitos, se ha considerado a las personas con discapacidad como personas de 2ª categoría. De la idea de prescindencia de la época grecorromana, pasando por una idea de la discapacidad como un castigo divino en la Edad Media, con la II Guerra Mundial se pasó a una mentalidad rehabilitadora donde las personas con discapacidad debían ser apartadas de la sociedad para poder ser rehabilitadas. En la década de los 70 se pasó al modelo social en el que se cree que es el entorno el que debe adaptarse o diseñarse para que todos, en igualdad de condiciones, podamos hacer uso del espacio. En la actualidad, en la que conviven los dos últimos modelos, también surge el movimiento de vida independiente y con ello la idea de diversidad funcional para referirse a las personas con algún tipo de discapacidad funcional, sensorial o intelectual (Cano; et al, 2015).

En consecuencia, ha sido necesario redactar y aprobar una diversa normativa que velara por la igualdad de todas las personas. El más reciente e importante, aunque todavía desconocido por muchos, es la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada en 2006. Todavía hoy existen imprecisiones y ambigüedades en dicho documento, como ajustes razonables que dificultan un cumplimiento real de su contenido.

Para que el personal de los museos utilice debidamente la terminología adecuada y el significado y/o connotación de cada uno de los vocablos usados en el ámbito de la diversidad funcional es necesaria la formación en este campo.

Además, consideramos preciso que el personal de los museos esté formado en la correspondiente normativa, teniendo en cuenta que en el ámbito estatal también se ha aplicado normativa fruto de las ideas del momento. Así, en el año 1982 se aprobó la Ley 13/198, de 7 de abril, de Integración Social de los Minusválidos (LISMI). En el 2003 se aprobó la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de Igualdad de Oportunidades, No Discriminación y Accesibilidad Universal de las Personas con Discapacidad (LIONDAU). En 2013 se aprobó y entró en vigor el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de Derechos de las Personas con Discapacidad y de su Inclusión Social, una mezcla de la LISMI y la LIONDAU.

Otra cuestión a tener en cuenta es cómo ha influido esa evolución social-intelectual en el mundo de la cultura. En este sentido, debemos recordar que a lo largo de la misma historia, se han ido generando debates, cumbres, encuentros y documentos en los que se han defendido los derechos culturales (considerados también de 2ª clase) para todos y para colectivos concretos. Así, podemos observar que en el año 1976, entró en vigor el Pacto Internacional de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales (PIDESC), aprobado en 1967, el primer documento relevante en materia de derechos culturales. En su artículo 15, que toma como base el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, se indica que " Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten" (ONU, 1976).

En la citada Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales (MONDIACULT), de 1982, se consiguió otro avance en materia de cultura, en el apartado conceptual. En esta convención se incluye a los impedidos –término usado en aquella época para las personas con discapacidad-, además de las mujeres, los jóvenes o las personas de edad, como sectores de la población con dificultades para acceder a la cultura.

En 2001, la UNESCO aprobó la Declaración Universal sobre Diversidad Cultural, con la que se pretendía establecer las pautas u orientaciones principales para un plan de acción que velase por la diversidad cultural. Con ella se defiende también

la democracia y la igualdad de todas las culturas y de todas las personas.

En el año 2013 se aprobó el Tratado de Marrakech, para facilitar a las personas con discapacidad visual y a las personas con dificultad para acceder al texto impreso el acceso a las obras publicadas.

En la actualidad existen, incluso, normativas de calidad como son la UNE 170001-1:2007 Accesibilidad universal. Parte 1: Criterios DALCO para facilitar la accesibilidad al entorno o la UNE 153020:2005 Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías, por poner un par de ejemplos, que intentan garantizar una mayor y mejor accesibilidad de todos los públicos a la cultura, en especial a las personas con discapacidad.

Si el personal de los museos no conoce la normativa vigente, difícilmente podrá aplicarla. Llegando a producirse situaciones inadmisibles como por ejemplo, no dejar entrar a una persona con discapacidad visual con su perro guía a un museo, como ha ocurrido en algún caso, relativamente reciente.

Existe otro aspecto a considerar como es la formación en el diseño universal, que abarca a todos los ámbitos de la sociedad: arquitectura, publicidad, educación, cultura, seguridad, etc. Por ello es necesario educar en cada uno de estos aspectos al personal de los museos. Es preciso que los técnicos de seguridad elaboren un plan de evacuación de emergencia para todas las personas, que los publicistas diseñen una campaña de comunicación del museo que llegue a todos los públicos, el educador que disponga de recursos para ofrecer programas inclusivos, los comisarios planteen una exposición para mayores, pequeños, personas con discapacidad, acompañantes, embarazadas, etc. Pero todo esto no es posible si antes no se ha formado a todos los implicados en diseño universal, es decir, no tendremos todas las herramientas para ofrecer un servicio y una programación accesible para todos y realmente inclusiva. También es necesario disponer de recursos económicos para realizar adaptaciones de diversa índole, así como para suprimir barreras arquitectónicas y de comunicación.

Afortunadamente, van surgiendo profesionales de distintos ámbitos que están sensibilizados y formados en diseño universal, que favorecen y contribuyen en la mejora de estos aspectos.

Resultados y conclusiones

Discapacidad o diversidad funcional y cultura, han sido mal considerados de segunda, y han evolucionado



nado y se han involucrado la una a la otra en la normativa internacional y nacional, para la mejora de la calidad de vida y la participación en el entorno y los distintos ámbitos culturales.

Así, nos hemos encontrado que tanto los derechos culturales como los derechos de las personas con discapacidad han sido considerados derechos de segunda y ha sido necesario recordar mediante encuentros y normativa -más o menos vinculante- su existencia y su valor.

Ambos derechos deben ir de la mano y por ello es necesario que nuestros responsables políticos y culturales sean conscientes de esto. Es imprescindible por lo tanto, que los representantes con mayor cargo de responsabilidad en los ámbitos mencionados defiendan, simplemente, los derechos humanos. También es más que necesario, que dispongan de una sensibilización hacia las personas con discapacidad y que las personas que atiendan y que interactúen directamente con este sector de la población, también en el sector cultural, estén preparadas para hacerlo lo mejor posible.

La educación en inclusión requiere conocer las necesidades, las potencialidades y las capacidades de cada uno de nosotros y del otro, e instruir para que todos juntos podamos realizar actividades culturales conjuntas.

Es importante estar al tanto de la normativa, tanto en el ámbito de los derechos culturales como en el de la discapacidad. Pero principalmente, es imprescindible saber cuáles son las necesidades de este sector de la población, sus inquietudes, sus miedos y por supuesto, sus opiniones y sus reflexiones sobre el mundo, sobre la cultura y sobre la accesibilidad a ella. Por ello debemos formar al personal de los equipamientos y sensibilizarlos. Pero no solo a ellos, sino también a sus responsables, a los gestores culturales, a los artistas, a los políticos y a todos los ciudadanos. Y siempre, contando con las personas con discapacidad.

Es necesario que las personas que tratan con una gran diversidad de gente por raza, edad, sexo, cultura o diversidad funcional, estén preparadas y sensibilizadas para atenderlas adecuadamente y contribuir a una buena convivencia y todavía necesaria integración global, para que naturalicen lo natural. El ámbito de la cultura es quien más y mejor ejemplo de ello puede dar. Y en los museos dónde se puede percibir con mayor impacto.

La educación en inclusión conlleva conocimientos en derechos culturales y en derechos de las personas con discapacidad. Pero, también incluye formación en normativa, en atención al cliente o al público usuario o potencial y toda su diversidad, en terminología adecuada, en diseño universal, metodología de enseñanza y en habilidades de comunicación, entre otros.

Respondiendo a las preguntas iniciales, podemos indicar que los museos no están preparados aún para recibir a toda la diversidad humana. Que no hemos educado, aunque sí lo estamos empezando a hacer, a nuestros profesionales de la cultura en la inclusión. Que los gestores culturales no siempre disponen de recursos (humanos, económicos y formativos) para responder a las necesidades de las personas con diversidad funcional, aunque no son imprescindibles grandes inversiones para hacerlo, sobre todo si se diseña de manera universal.

Los museos son un escaparate de nuestra sociedad, de nuestro pasado, presente y futuro, y por ello la importancia de educar en la inclusión en los museos.

Bibliografía:

- Álamo Núñez, Enrique del (2014): "Los espacios formales y reglados", en Catalán Romero, Salvador, *et al.*, editores: *Manual Altaya: apoyo a la gestión cultural*, Universidad de Cádiz, Cádiz. <http://atalayagestioncultural.es/capitulo/espacios-formales-reglados/> Consultado: 26/07/2016
- Cano Estebán, A., Díaz Velázquez, E., Rodríguez Díaz, S., Toboso-Martín, M., & Vázquez Ferreira, M. Á. (2015). *Discapacidad y políticas públicas. La experiencia real de la juventud con discapacidad en España*. Libros de la Catarata. Madrid.
- CERMI (2017): *Derechos humanos y discapacidad. Informe España 2016*. http://www.convenciondiscapacidad.es/Informes_new/2016_INFORME_DDHH_DISCAP.pdf. Consultado: 18/03/2017
- Naciones Unidas. Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo (2010): <http://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf> Consultado: 03/10/2016
- ONU. (1976): Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, (Resolución 2200 AXXI). <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CESCR.aspx>. Consultado: 28/01/2015
- Vidal-Beneyto, J. (1981): "Hacia una fundamentación teórica de la política cultural" en REDIS: *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, nº 16, p.123-134. www.reis.cis.es. Consultado: 02/08/2016.

Museos e inclusión: evaluar para mejorar. El impacto social en museos desde el punto de vista de la educación inclusiva.

Ana Isabel Macón Gutiérrez

Resumen

La Declaración Universal de los Derechos Humanos dice que todas las personas tienen derecho a tomar parte de la vida cultural. Además, dentro de la definición de museo que realiza el ICOM se incluye el hecho de estar al servicio de la sociedad. Con estas dos afirmaciones es evidente que, desde un punto de vista completamente teórico, la inclusión debería ser un elemento claramente aplicado en los museos. Aunque desde un punto de vista práctico no sea así. Es necesario elaborar un sistema de evaluación de impacto social de los museos, teniendo en cuenta la educación inclusiva como uno de los factores que mayor impacto puede generar en la sociedad, para obtener una imagen fija y analizar los puntos de mejora.

Palabras Clave

Educación inclusiva, museos, evaluación de impacto social, derechos humanos, personas.

Abstract

The Universal Declaration of Human Rights says that everyone has the right to take part in cultural life. In addition, within the definition of museum that realizes the ICOM the fact of being at the service of the society is included as key element. With these two statements it is evident that, from a completely theoretical point of view, inclusion should be a clearly applied characteristic in museums. Although from a practical point of view it is not so. It is necessary to develop an assessment system to evaluate the social impact of museums, taking into account inclusive education as one of the factors that can generate greater impact in society, in order to analyze the points of improvement.

Keywords

Inclusive education, museums, social impact assessment, human rights, individuals.

1. Fundamentación teórica: museología e impacto social.

El proyecto a desarrollar se enmarca en un estudio del impacto social de museos y en este caso más centrado en el ámbito educacional, siendo este uno de los principales ámbitos de actuación de los museos siguiendo las líneas de las museologías más recientes y teniendo en cuenta que cierta-

mente la educación es uno de los factores más importantes a la hora de determinar el impacto social de una entidad como es un museo. Es un sistema de evaluación tanto cualitativo como cuantitativo que busca obtener resultados objetivos sobre el desempeño del museo, partiendo de la premisa de "museo al servicio de la sociedad". Con estos datos se analizará cuáles son los puntos fuertes y débiles para así ser capaces de mejorar y de convertir realmente a los museos en entidades sociales, inclusivas y generadoras de desarrollo social.

Es cierto que el museo se define a día de hoy por el ICOM como "Institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo" (ICOM, 2007). Tomando esta idea como factor mediante el cual poder definir la misión y los objetivos de los museos, se puede establecer que la función social es una de las funciones que debería no estar ausente dentro de las planificaciones museísticas actuales. Si se sigue leyendo la propia definición del ICOM se contempla el fin educativo, por lo que sigue siendo fundamental contar con una metodología pedagógica dentro de los museos. Si además se atiende a la Declaración Universal de los Derechos Humanos se encuentra que "Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten." Toda persona implica a todas las personas sin excepción, en igualdad de condiciones y con plena accesibilidad física e intelectual. Por lo que toda persona debería tener acceso al museo.

En el plano teórico parecen estar claros los principios definitorios de los museos. A día de hoy es difícil encontrar museos en los que no se tenga un programa educativo y si no se tiene es por falta de medios, no por falta de interés. Aunque aún existen los museos anclados en la museología del siglo XIX, elitista y hermética frente a la sociedad a la que realmente pertenece el museo.

Dentro de la teoría museológica son varias las corrientes que han apostado por la vocación social, aunque son todas corrientes relativamente recientes. Es cierto también que desde que apareció la primera vez en los planteamientos museológicos la función social de los museos tampoco ha vuelto a desaparecer, aunque no estuviera explícitamente



te mencionada en las bases teóricas. Desde los años ochenta del siglo pasado hasta la actualidad la nueva museología, la museología social y la museología crítica han conseguido que el objeto ya no sea el único centro de atención, sino que la persona abandone la pasividad para empezar a formar parte activa del patrimonio, entendido este como elemento de desarrollo sociocultural. Es fundamentalmente la revolución social de los museos en la que estamos inmersos aún hoy.

2. Justificación del proyecto y objetivos

Con esta base teórica presente, no se puede olvidar que en la cultura el valor social debería primar frente a cualquier otro. Si se atiende al panorama actual son relativamente pocos los museos que apuestan por la vertiente social y por consiguiente por la educación inclusiva, algo que no se consigue teniendo museos inmovilistas y opacos, solo para élites, que no se abren a las necesidades de la comunidad, en ocasiones porque el propio gestor tiene un miedo completamente irracional a perder la seriedad, por ejemplo "metiendo niños en el museo" o en otros casos porque esta adaptación a la realidad social actual requiere de unos recursos que las entidades no tienen. Son los dos principales problemas a la hora de llevar a cabo iniciativas de cualquier tipo y sobre todo en la línea social y de educación inclusiva. Por un lado, la falta de formación, preparación y concienciación de algunos de los gestores o directores, que desemboca en el miedo a la novedad, a la introducción de actividades o acciones sin ninguna planificación que fracasan y se retiran o directamente al inmovilismo. Por otro lado la falta de recursos a la que las entidades culturales tienen que hacer frente de la mejor manera posible, manteniendo unos servicios básicos mínimos, siendo la diversidad uno de los primeros motivos de recorte en las partidas presupuestarias (justificándose en el alto coste y en el poco rendimiento puesto que se considera la diversidad como minorías), junto con la educación, ya que dentro de las funciones de un museo se prioriza la conservación, restauración o documentación de la propia colección.

Hoy en día, con el trasfondo de la crisis económica, la rentabilidad económica está en el punto de mira de todas las entidades. Este es uno de los principales intereses y por tanto los estudios de este tipo de impacto suelen ser los primeros en realizarse, sobre todo si hablamos de entidades culturales públicas, en las que las inversiones económicas se examinan céntimo a céntimo. En este caso el proyecto se centra en la evaluación de impacto social, tomando como referencia en ellos los valores educativos de inclusión, porque no se puede olvidar que la cultura además de tener valores económicos tiene valores primordial-

mente sociales. No son incompatibles, ni opuestos, sino que no se puede perjudicar el valor social para conseguir incrementar el impacto económico.

3. Metodología empleada

Se realizará una baremación de una batería de indicadores que permita obtener los más adecuados en función de las necesidades de la evaluación. Mediante la construcción de un sistema de indicadores de valores educativos (algunos cualitativos como puede ser la satisfacción de los asistentes con determinada actividad y otros cuantitativos como el porcentaje de actividades preparadas para atender a público con necesidades especiales) se obtendrán datos que habiliten una visión global y objetiva de los valores sociales de inclusión en el museo como bien patrimonial. Una vez estandarizados los resultados en base a puntuaciones de 0 a 10 a través de un panel de expertos, cabe la posibilidad de realizar índices compuestos que una vez contrastados permitan realizar un análisis comparativo entre varios museos para así ser capaces de mejorar aquellos aspectos menos desarrollados.

4. Ejemplos del sistema de evaluación

En este caso se expone a modo de ejemplo el estudio realizado como propuesta de un sistema de evaluación aplicado a los museos nacionales (Mación Gutiérrez, 2014).

Dentro del índice compuesto de Accesibilidad se plantearon los siguientes indicadores:

- Días gratuitos en relación con los días de apertura
- Número de aseos adaptados en relación a los aseos totales
- Porcentaje de actividades específicas para colectivos con necesidades especiales
- Número de accesos adaptados en relación a los accesos totales

En el índice de actividades educativas se planteó:

- Número de actividades en relación a los educadores
- Número de familias participantes en los talleres
- Número de escolares en relación con los visitantes totales del museo

Tras realizar los procedimientos indicados anteriormente en la metodología estos indicadores se relacionaron entre sí de manera ponderada para obtener índices compuestos y se aplicaron a museos nacionales de la ciudad de Valladolid.

Otros muchos indicadores se quedaron fuera del

estudio, pero hay que tener en cuenta que la estructura de los estudios es completamente variable, dependiendo de la intencionalidad de los mismos, así como de los recursos de los que se disponga. En este caso los indicadores son sencillos porque formaban parte de un conjunto de elementos generales para obtener una visión global del impacto social de los museos, sin centrar el estudio en la educación inclusiva.

5. Conclusiones

Gracias a una primera planificación se puede ir mejorando la metodología y adaptándola a los diferentes elementos a evaluar. Lo que si que es evidente a la luz de este estudio es la necesidad de evaluar las prácticas museísticas. Este tipo de estudios ayudan a conocer cuál es la situación en determinado momento de un museo, permitiendo mejorar tanto la eficacia como la eficiencia de los recursos, y no solamente desde un punto de vista económico, sino de un punto de vista social. Un estudio de impacto social permite conocer los puntos débiles y los puntos fuertes, facilitando la planificación de mejoras en el museo para conseguir que sea accesible para todas las personas, ya que todas tenemos necesidades especiales.

Por otro lado, esta accesibilidad plena a la cultura es un derecho, por lo tanto los museos deben facilitar al máximo posible dicha accesibilidad. Si la cultura tiene un valor social intrínseco es necesaria una completa apertura con plena accesibilidad tanto física como cognitiva para todos los colectivos de la sociedad, es más, para todos los individuos de la sociedad. No se trata de establecer etiquetas y poner límites para cada grupo social, sino conse-

guir que todas las personas como individuos, con nuestras necesidades y particularidades únicas, podamos acceder de manera plena a la cultura y a los museos, entidad social por excelencia. Porque todos tenemos algo que aportar a la cultura y lo que no se conoce no se valora, por lo cuál la educación inclusiva es perfecta para que, de manera activa, se ayude a la conservación y difusión de los museos.

El museo por definición es un elemento de aprendizaje e identidad, por lo tanto tiene que ser una entidad dinámica y creativa que ayude a construir el término patrimonio y este sea fuente de desarrollo tanto económico como social.

Bibliografía

- Calaf Masachs, Roser; Suárez Suárez, Miguel Ángel y Gutiérrez Berciano, Sué. (2014): *La evaluación de la acción cultural en museos*. Trea, Gijón.
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledó, Carmina (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Trea, Gijón.
- Fontal Merillas, Olaia (2013): *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas*. Trea, Gijón.
- Lorente, Jesús Pedro (2012): *Manual de historia de la museología*. Trea, Gijón.
- Macón Gutiérrez, Ana Isabel (2014): *Propuesta de un sistema de evaluación de impacto social aplicado a Museos Nacionales*. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Martínez Gil, Tània y Santacana Mestre, Joan (2013): *La cultura museística en tiempos difíciles*. Trea, Gijón.
- Sabaté Navarro, Miquel (2012): *Museo y Comunidad: un museo para todos los públicos*. Trea, Barcelona.



Maquetas de monumentos Patrimonio de la Humanidad.

Teresa Díaz Díaz

Resumen

El Museo Tiflológico se inaugura el día 14 de diciembre de 1992 y desde entonces está reconocido como el primer museo de España concebido para que los usuarios puedan ver y tocar todo lo expuesto. Pensado fundamentalmente para uso de ciegos y deficientes visuales, no obstante, por el contenido de sus fondos, el valor didáctico y documental de muchas de las piezas que en él se muestran, resulta de interés para el público en general. Una de las colecciones con las que cuenta el museo son las maquetas, reproducción de monumentos Patrimonio de la Humanidad realizadas por maquetistas profesionales a escala e idénticas al original, para que las personas ciegas puedan apreciar al tacto los distintos monumentos en todo su conjunto y poder ampliar sus conocimientos sobre los diferentes estilos arquitectónicos.

Palabras clave

Museo, ciegos, maquetas, tacto, arte.

Abstract

Museo Tiflológico opened on 14 December 1992 and is recognized as the first museum of Spain conceived so that users can see and touch everything exposed. It is mainly designed for blind and visually impaired people but, on account of its contents, the didactic and documentary value of many of the objects, which are shown in it, it is also of interest to the general public. One of the collections that the museum has are the models, reproduction of World Heritage Monuments made by professional scale artists and identical to the original, so blind people can appreciate the different monuments in their entirety and power expand their knowledge about different architectural styles.

Keywords

Museum, blind, models, touch, art.

Introducción

El Museo Tiflológico cuenta con una amplia colección de maquetas las cuales forman parte de la lista de monumentos Patrimonio de la Humanidad

otorgados por la UNESCO¹, concretamente veinte edificios españoles y dieciséis monumentos internacionales. A destacar que todas estas maquetas están realizadas por maquetistas profesionales, a escala e idénticas al original para que las personas ciegas y deficientes visuales puedan apreciar al tacto los distintos monumentos en su conjunto y completar la experiencia valorando cada ínfimo detalle a fin de ampliar sus conocimientos sobre arte y sobre los diferentes estilos arquitectónicos. Como resumen al conjunto de maquetas, pasamos a ofrecerles cuatro ejemplos representativos.

Dama de Elche².

Se trata de una reproducción en mortero de la afamada escultura íbera de la Dama de Elche (Fig. 1), idéntica a la original situada en el Museo Arqueológico de Madrid. Pertenece al busto de una Dama, con facciones muy idealizadas ricamente ataviada. Seguramente corresponde a la vestimenta ritual de una sacerdotisa³ o dama ilustre de la época ibérica.



Figura 1. Pieza original en el Museo Arqueológico de Madrid. La maqueta es idéntica al original. Escala 1:1. Autor: Javier Reguerros / ONCE.

1. Lista de monumentos Patrimonio de la Humanidad http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=45692&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

2. Maquetista: desconocido. Escala: 1:1. Dimensiones: 43x39x58 cm.

3. John F. Moffitt, en su libro *El caso de la Dama de Elche. Historia de una falsificación*, Barcelona, Destino, 1997. Llegó a plantear que se

La diferencia es que el original se encuentra en El Museo Arqueológico de Madrid, dentro de una vitrina y nuestra copia tiene la función de poderse reconocer táctilmente, para que las personas ciegas y deficientes visuales reconozcan una obra de la cultura íbera.

Fecha entre fines del siglo V al IV a.C., apareció en la Alcudia de Elche, en las tierras que ocupó la antigua ciudad de Illici, donde se superpusieron nueve ciudades, correspondientes a nueve momentos de nuestra historia.

Las características de esta maqueta es poder ofrecer a las personas ciegas o deficientes visuales una pieza del mismo tamaño al original y realizada con el mismo material, para que la sensación táctil sea como si se estuviera tocando la pieza original.

Catedral de Santiago de Compostela⁴.

Esta catedral comenzada en el románico y con posteriores reformas que la fueron transformando a lo largo de los siglos, resulta un amplio conjunto religioso (Fig. 2). Tratar de abarcar un edificio tan grande, resulta casi imposible a la vista, pero al tacto se consigue con la realización de esta maqueta, que hace que nos hagamos una idea del conjunto y a través de este sentido aprender la forma que tienen y en el caso concreto de la espectacular fachada barroca del Obradoiro, poder diferenciar los distintos y variados detalles que la conforman, como la imagen de Santiago el mayor vestido de peregrino en el eje central, las diferentes torres, los remates en crestería, etc.

La maqueta que reproduce este edificio está elaborada íntegramente en metal: bronce, cinc y estaño, con acabado en óleo.

La catedral está fechada entre 1075 y 1124, la estructura del edificio es románica, aunque con ampliaciones y reformas posteriores fueron transformando a lo largo de los siglos, la imagen del conjunto exterior. Del románico queda la fachada de Platerías, después del incendio sufrido, y del Gótico el Pórtico de la Gloria que queda oculto tras la fachada Barroca del Obradoiro; de época neoclásica tenemos las puertas de Quintana y la Azabachería. Al eliminarse de la maqueta los edificios próximos a



Figura 2. Fachada barroca de la catedral que se puede explorar táctilmente, para su reconocimiento por personas ciegas o deficientes visuales. Autor: Javier Regueros / ONCE.

la catedral, podemos disfrutar al tacto, de todo este templo incluido su claustro, para hacernos idea del conjunto completo, que aún viéndolo en directo no es posible abarcar.

Ciudad de Jerusalén⁵

La ciudad vieja de Jerusalén (Fig. 3) comprende un área de aproximadamente 0,9 km² situada dentro de Jerusalén Este, constituyendo hasta la década de 1860 todo el entramado urbano. La ciudad vieja es el lugar donde se ubican sitios religiosos importantes tales como el Monte del Templo y el Muro de las Lamentaciones para la religión judía, el Santo Sepulcro para la religión cristiana, y la Cúpula de la Roca y la Mezquita de Al-Aqsa para la religión musulmana.

Tradicionalmente, la ciudad vieja ha estado dividida en cuatro barrios, aunque los actuales nombres sólo se

trataba de una falsificación de fines del siglo XIX, aunque todos sus argumentos carecían de base científica ya que las calizas que cubren su policromía indican su antigüedad. Artemidoro de Éfeso fue un hombre de Estado que viajó por las costas de Iberia, sobre los años 100 a.C., describiendo en sus escritos a la mujer íbera y sus atavíos, siendo muy sencillo reconocer en su descripción a la Dama de Elche: «Algunas mujeres íberas llevaban collares de hierro y grandes armazones en la cabeza, sobre la que se ponían el velo a manera de sombrilla, que les cubría el semblante. Pero otras mujeres se colocaban un pequeño tympanon alrededor del cuello que cerraban fuertemente en la nuca y la cabeza hasta las orejas y se doblaba hacia arriba, al lado y detrás».

4. Maquetista: José Santamaría. Escala 1:100. Dimensiones: 150x150x82 cm.

5. Maquetista: Chris Avramov. Escala 1:1000. Dimensiones: 119x119 cm.





Figura 3. Plano de la ciudad de Jerusalén para que las personas ciegas y deficientes visuales puedan saber qué forma tiene la ciudad y dónde se encuentran los monumentos más emblemáticos. Autor: Teresa Díaz / ONCE.

introdujeron en el siglo XIX. Estos cuatro barrios son el Barrio Musulmán, el Barrio Judío, el Barrio Cristiano y el Barrio Armenio.

La ciudad vieja fue incluida en 1981 dentro del Patrimonio de la Humanidad de la Unesco. En 1982 Jordania solicitó su inclusión en la Lista del Patrimonio de la Humanidad en peligro.

La maqueta realizada en madera de nogal y olivo, a excepción del muro de las lamentaciones el cual está realizado en piedra procedente de la propia Jerusalén, supone un ejemplo de lo que es llevar a escala una ciudad completa, con sus monumentos y enclaves más importantes un poco más grandes para hacerlos accesibles al tacto, reproduciendo también sus calles principales, el conjunto de casas y demás elementos que conforman una ciudad: Vía Dolorosa, Santo Sepulcro, Mezquita de la Cúpula de la Roca, etc. Todo un lujo de detalles para conseguir la reproducción de la ciudad antigua de Jerusalén. Para completar la evocación de Jerusalén, la maqueta desprende el olor característico de hierbas aromáticas traídas especialmente de los alrededores de la ciudad, que emanan su aroma cuando pasamos a su lado.

En uno de los ángulos de la maqueta aparece el plano de situación donde se representa la orografía del entorno, así como los cuatro barrios que conforma la ciudad, mencionados anteriormente.

Palacio Real de Madrid⁶

El Palacio Real de Madrid (Fig. 4) es uno de los mejores palacios barrocos que se conservan; el edificio se levanta en el solar del antiguo Alcázar



Figura 4. Una persona ciega sigue el recorrido táctil de la maqueta del Palacio Real, mientras un grupo de escolares realiza la visita al Museo Tiflológico. Autor: Teresa Díaz / ONCE.

en un terreno con rápidas pendientes hacia el río Manzanares, con amplias explanadas al norte y oriente. Residencia oficial del rey de España, aunque actualmente sólo se utiliza para celebrar las ceremonias de Estado. En él se realizan audiencias, cenas de gala, firmas de acuerdos y la tradicional ceremonia de presentación de cartas credenciales de los embajadores al rey.

Esta maqueta está acompañada, como otras muchas del museo, de otra pequeña maqueta de volúmenes donde queda reflejada la topografía y la distribución espacial de los distintos elementos paisajísticos que rodean al palacio. También encontramos reflejada anejo al Palacio, la gran Plaza de la Armería, elemento también del Barroco, que será parte fundamental del edificio como reflejo y símbolo del poder civil o religioso y que servirá como escenarios de fiestas y representaciones.

La maqueta está realizada en madera de haya y la base en madera DM policromada, excepto la cubierta de la capilla que es de resina con resolución en 3D. Al realizar el recorrido táctil de todo el edificio, podemos explorar la fachada completa, ascender las manos y alcanzar el tejado a dos vertientes del edificio y comprobar cómo la planta general del edificio es cuadrada, con un patio principal en el centro y tres menores en las esquinas para dar luz y ventilación; y continuar el recorrido hasta encontrar la cúpula de la capilla del Palacio y como remate y repartidos por la balaustrada que corona toda la fachada encontrará distintos tipos de escudos.

Como conclusión, a modo de ejemplo de lo que hemos expuesto y como modelo de integración a la cultura para todos, ofrecemos esta instantánea

6. Maquetista: Vicente Nieto. Escala 1:150. Dimensiones: 200x125x47 cm.

en la que observamos como una persona ciega va recorriendo con sus manos la maqueta del Palacio Real de Madrid, mientras que un grupo de escolares realizan su visita guiada.

Bibliografía

- Barral Iglesias, A. e Yzquierdo Perrín, R. (1993): *Guía de la Catedral de Santiago*. EDILESA, León.
- Gea Ortigas, M^a I. (2000): *El Palacio Real de Madrid*, Madrid, La Librería.
- Hattis Rolef, Susan (2000): *The Jewish Quarter in Jerusalem*. Architecture of Israel Quarterly.
- Iglesias, Helena (1991): *El Palacio Real de Madrid*, Madrid, Patrimonio Nacional.
- MOFFIT, John (1997): *El caso de la Dama de Elche. Historia de una falsificación*, Barcelona, Destino.
- Sancho, José Luis (1995): *La arquitectura de los reales sitios: catálogo de los palacios, jardines y patronato reales del Patrimonio Nacional*. Ed. Patrimonio Nacional. Madrid.
- Sebag Montefiore, S (2011): *Jerusalén: la biografía*. Madrid, Ed. Crítica.
- Storch de Gracia, J. (2006): La Dama vuelve a Elche. Revista *Descubrir el Arte*, año VIII nº 87.



Plan de Accesibilidad para el Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) en colaboración con FAMMA.

Pilar López García-Gallo
Rocío De Iriarte Rodríguez

Resumen

Tras el encuentro entre el equipo directivo del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) y los responsables de la Federación de Asociaciones de personas con discapacidad física y orgánica de la Comunidad de Madrid (FAMMA), se consideró la necesidad de determinar un plan de actuación para la mejora de la accesibilidad al MNCN. Se han revisado las aceras, las rampas, los ascensores, los cuartos de baño y la información existente para indicar la manera en la que debe proceder el visitante con movilidad reducida para acceder al edificio. El compromiso de ambas instituciones es unir esfuerzos para mejorar las condiciones de acceso del MNCN realizando actuaciones coordinadas de forma progresiva.

Palabras clave

Accesibilidad, movilidad reducida, museo, inclusión, lectura fácil.

Abstract

After the meeting between Madrid's National Museum of Natural Sciences (MNCN-CSIC) and Federación de Asociaciones de personas con discapacidad física y orgánica de la Comunidad de Madrid (FAMMA), was considered the need to determine a plan of action for the improvement of the MNCN accessibility. Sidewalks, ramps, elevators, bathrooms and the information have been checked to indicate the way in which visitors, with reduced mobility, should proceed to access the building. The commitment of both institutions is to unite efforts to improve the conditions of the MNCN access.

Keywords

Accessibility, reduced mobility, museum, inclusion, easy reading.

1. Introducción

El Museo Nacional de Ciencias Naturales es una de las instituciones de investigación científica más importante del país en el ámbito de las ciencias naturales. Con una plantilla de más de 70 investigadores en áreas que van desde la paleobiología y la geología hasta la ecología y el cambio climático pasando por la biología ambiental y la biodiversidad, el Museo es uno de los centros emblemáticos

del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) (Documento electrónico 1).

Nuestro reto en la actualidad es transmitir los conocimientos que generan nuestros investigadores a la sociedad y para ello contamos con profesionales altamente cualificados dedicados a la conservación de las colecciones científicas que alberga el Museo, a las exposiciones que nos permiten explicar los descubrimientos científicos al público que nos visita y a la organización de un amplio programa de actividades. Nuestra máxima ilusión es que nuestros visitantes pasen un rato entretenido aprendiendo cómo es y cómo ha cambiado nuestro planeta y la enorme diversidad que ha albergado desde el origen de la vida hasta la actualidad.

El acceso al patrimonio natural y cultural es un derecho amparado por las leyes, aunque raramente las personas con discapacidad y con riesgo de exclusión social lo pueden ejercer en los museos. Un elemento que resulta obvio pero que los profesionales que trabajan en las instituciones museísticas deben tener siempre presente es el hecho de que el museo se debe a la sociedad, y que es ésta la que da sentido a su existencia. La idea del museo como institución inmóvil y cerrada ha quedado atrás, y en la actualidad se entiende como una institución más social y más abierta, que va transformándose en función de los cambios sociodemográficos, culturales y educativos. Poco a poco, el museo va abriendo los límites de su acción para llegar a un sector más amplio de la sociedad y facilitar, de este modo, la accesibilidad a sus colecciones (Espinosa y Bonmatí, 2013).

En este sentido, la responsabilidad del Museo Nacional de Ciencias Naturales, y en concreto del Departamento de Comunicación y Programas Públicos, estriba en diseñar programas educativos que abarquen el mayor número de públicos. Estamos trabajando para mejorar las condiciones de accesibilidad eliminando, para ello, las barreras físicas, sensoriales e intelectuales para garantizar una óptima accesibilidad, tanto a sus instalaciones como a sus contenidos. Además, el Museo tiene el compromiso firme de concienciar a la población de la realidad de las personas con problemas de accesibilidad con el fin de contribuir a su integración.

En 2014 el Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) recibió un Informe Técnico sobre la accesibilidad del Museo realizado por el Área



Figura 1. Actuaciones realizadas en el MNCN hasta la fecha. A) Tanto el ala norte como el ala sur del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) están dotados de una plataforma salvaescaleras de desplazamiento inclinado para facilitar el acceso al Museo de las personas con movilidad reducida (PMR). B) El MNCN dispone de baños accesibles para todo tipo de público, incluyendo las personas con movilidad reducida. Cuentan con barras de apoyo al lado del inodoro y la posición de los inodoros y los lavabos permiten que un usuario en silla de ruedas pueda efectuar un giro completo y acceder al inodoro por los dos lados. C) El MNCN está dotado de una rampa de acceso al ala norte que puede ser usada de una forma autónoma, cómoda y segura por parte de las PMR. D) Las PMR podrán aparcar sus vehículos en plazas específicas para discapacitados situadas en el interior del MNCN.

Técnica, Supervisión y Control de la Consejería de Transportes, Infraestructuras y Vivienda de la Comunidad de Madrid y solicitado por la Federación de Asociaciones de personas con discapacidad física y orgánica de la Comunidad de Madrid (FAMMA) (Documento electrónico 2). A partir de esa fecha, el MNCN se coordinó con la Secretaría General Adjunta de Obras e Infraestructuras del CSIC para solucionar, de forma paulatina, los defectos que explicitaba el documento, que se numeran a continuación:

- Reserva de plazas de aparcamiento adaptadas próximas a los accesos.
- Adaptación de los itinerarios peatonales desde el interfono hasta los accesos.
- Dar solución al problema vertical en el ala norte (ascensores de 1,20 m).
- Desplazamiento de los inodoros y lavabos y colocación de barras de apoyo.
- Dotar de barandillas a las dos rampas curvas del edificio circular.
- Adaptación de la señalización y cartelería de las piezas expuestas para hacerlas accesibles a las personas con discapacidades sensoriales e intelectuales.

Cabe destacar que el Museo fue declarado Bien de Interés Cultural (BIC) (Documento electrónico 3) y está protegido por la legislación de protección del patrimonio histórico, tanto estatal como autonómica, y cualquier actuación realizada en el mismo o que se pretenda llevar a cabo ha de ser aprobada por la Consejería competente en esta materia. La Ley 8/93 (Promoción de la accesibilidad y la supresión de barreras arquitectónicas) (Documentos electrónicos 4 y 5) establece que lo dispuesto en esta ley no será de aplicación en los edificios declarados BIC cuando las modificaciones necesarias comporten un incumplimiento de la normativa específica reguladora de estos bienes Histórico-Artísticos.

2. Actuaciones para la mejora de la accesibilidad del MNCN

Las actuaciones para mejorar las condiciones de accesibilidad realizadas hasta la fecha se detallan a continuación:

2.1 Instalación de plataforma salvaescaleras

El Museo se encuentra en un edificio histórico con dos zonas expositivas diferenciadas, ala norte y ala sur, a las que se accede desde el exterior de forma independiente. Tanto el ala norte como el ala sur están dotados de una plataforma salvaescaleras de desplazamiento inclinado. El Informe Técnico sobre la accesibilidad del Museo determinó que esta medida es una solución respetuosa que no altera sustancialmente la morfología del BIC y permite el acceso a Personas con Movilidad Reducida (PMR), incluyendo a usuarios de silla de ruedas. Además, se comprobó in situ su correcto funcionamiento (Fig. 1A. Actuaciones realizadas en el MNCN hasta la fecha).

2.2 Desplazamiento de los inodoros y lavabos y colocación de barras de apoyo

El Informe Técnico determinó que en 2014 las dos cabinas de aseo adaptadas en el interior del ala norte no cumplían la normativa de accesibilidad. Actualmente, se han instalado barras de apoyo al lado del inodoro y se ha desplazado ligeramente la posición de los inodoros y los lavabos para permitir que un usuario en silla de ruedas pueda efectuar un giro completo (círculo libre de obstáculos de 1,5 m de diámetro) y para permitir que un usuario en silla de ruedas pueda realizar la transferencia al inodoro por los dos lados (Documento electrónico 6) (Fig. 1B. Actuaciones realizadas en el MNCN hasta la fecha).



Figura 2. Actuaciones previstas para mejorar la accesibilidad en el MNCN A) Actualmente el itinerario peatonal desde el interfono hasta la entrada del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN) no es apto para las personas con movilidad reducida (PMR). Este itinerario es invadido por los vehículos aparcados y existen farolas y otros elementos que reducen el ancho útil de paso como se puede apreciar en la imagen. Nuestro objetivo es mejorar el itinerario de entrada al ala norte habilitando una de las aceras de acuerdo con la normativa vigente de accesibilidad. B) El en ala norte del MNCN hay dos ascensores panorámicos cuyas medidas (fondo de cabina y ancho de las puertas) no son las que exige la normativa de accesibilidad. Por ello se está estudiando la posibilidad de aprovechar el espacio e instalar un único ascensor, en el hueco de los dos, que cumpla con la normativa vigente. C) El MNCN en su ala norte posee dos rampas en el edificio circular que se ajustan a las pendientes máximas que marca la normativa. Sin embargo, como actuación para mejorar la accesibilidad en este punto se está estudiando dotar de barandillas a las dos rampas.



2.3 Rampa de acceso a el ala norte

El Museo está dotado de una rampa de acceso al ala norte que puede ser usada de una forma autónoma, cómoda y segura por parte de las PMR (Fig. 1C. Actuaciones realizadas en el MNCN hasta la fecha). El informe determina que aunque la rampa fue construida con anterioridad a la entrada en vigor de la normativa de accesibilidad de la Comunidad de Madrid, sus parámetros en relación a las pendientes coinciden con las especificadas en el Art.10.c) de la Ley 8/93 (Documento electrónico 4).

2.4 Reserva de plazas de aparcamiento adaptadas próximas a los accesos

El Museo dispone de aparcamiento para personal en el interior del recinto. En este área el MNCN dispone de plazas de aparcamiento específicas para discapacitados próximas a los accesos del ala norte. Sin embargo, se está trabajando actualmente para implementar plazas de aparcamiento a disposición de PMR en el ala sur (Fig. 1D. Actuaciones realizadas en el MNCN hasta la fecha).

Sin embargo, el Museo sigue trabajando para mejorar las condiciones de accesibilidad y las actuaciones sugeridas en el Informe Técnico que se encuentran actualmente en proceso son las siguientes:

2.5 Adaptación de los itinerarios peatonales desde el interfono hasta los accesos

Los itinerarios peatonales resultan inaccesibles para PMR, incluyendo a usuarios en sillas de ruedas, que se verían obligados a circular por la calzada para alcanzar la entrada. El ancho del itinerario peatonal es invadido por los vehículos aparcados

y existen farolas y otros elementos que reducen asimismo el ancho útil de paso (Fig. 2A. Actuaciones previstas para mejorar la accesibilidad en el MNCN). Actualmente el Museo está trabajando en el diseño de un plan de actuación para mejorar el itinerario de entrada al ala norte habilitando una de las aceras de acuerdo con la normativa vigente de accesibilidad.

2.6 Dotar de barandillas a las dos rampas curvas del edificio circular

El Informe Técnico sobre la accesibilidad del Museo realizado por el Área Técnica, Supervisión y Control de la Consejería de Transportes, Infraestructuras y Vivienda de la Comunidad de Madrid y solicitado por la Federación de Asociaciones de personas con discapacidad física y orgánica de la Comunidad de Madrid (FAMMA) sugiere que el Museo debe dotar de barandillas a las dos rampas situadas en el edificio circular (Fig. 2C. Actuaciones previstas para mejorar la accesibilidad en el MNCN). No obstante lo anterior, las rampas curvas construidas de 9 m de longitud y 10% de pendiente, se ajustan a las pendientes máximas establecidas en la Ley 8/93 (Documento electrónico 4).

2.7 Dar solución al problema vertical en el ala norte

En relación a la comunicación vertical del ala norte, el Museo está dotado de dos ascensores panorámicos cuyos fondos de cabina son de 1,10 m y no alcanza los 1,20 m que exige la normativa de accesibilidad. Tampoco las puertas de la cabina, de 0,7 m, alcanzan los 0,8 m de ancho libre que exige la normativa (Documento electrónico 4). Por tanto, dependiendo de las dimensiones de los diferentes tipos de silla de ruedas, no todos los usuarios podrán utilizar los ascensores (Fig. 2B. Actuacio-

nes previstas para mejorar la accesibilidad en el MNCN). Debido a que el Museo es un edificio considerado BIC (Documento electrónico 3) y que la fecha de construcción de estas estructuras es anterior a la normativa en vigor, este punto tiene una resolución compleja pero en la actualidad los ascensores son viables para un alto porcentaje de visitantes en sillas de ruedas. En el futuro se estudiará la posibilidad de aprovechar el espacio e instalar un único ascensor, en el hueco de los dos, que cumpla con la normativa.

2.8 Adaptación de la señalización y cartelería de las piezas expuestas para hacerlas accesibles a las personas con discapacidades sensoriales e intelectuales.

El MNCN ya ha comenzado a implementar la cartelería de lectura fácil en una de sus exposiciones con carácter piloto, se trata de la exposición "Fauna del Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama" (Fig. 3. Cartelería de lectura fácil en la exposición "Fauna del Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama"). Este proyecto se ha realizado en colaboración con un organismo que se denomina Plena Inclusión Madrid, que es la Federación de Organizaciones de personas con discapacidad intelectual o del desarrollo de Madrid. Es una entidad sin ánimo de lucro que nace en Madrid en el año 1978 y cuya acción se traduce en proveer servicios, defender derechos y ser agente de cambio social. Representa al movimiento asociativo de la discapacidad intelectual en la Comunidad de Madrid (Documento electrónico 7). Nuestro reto actual es que todas las exposiciones del MNCN, tanto permanentes como temporales, dispongan de este tipo de cartelería para facilitar su lectura a todos los visitantes del Museo.

3. Propuestas de mejoras futuras

A finales de julio de 2016, los responsables de Federación de Asociaciones de Personas con Discapacidad Física y Orgánica de la Comunidad de Madrid (FAMMA) se reunieron con la Dirección del Museo para valorar el estado del edificio del Museo con respecto a ese primer Informe Técnico, después de recibir algunas quejas sobre problemas de acceso al MNCN. Se trataba en esta reunión de buscar posibles colaboraciones e iniciar un plan de actuación conjunta que mejorase las condiciones de acceso al Museo para los visitantes con movilidad reducida. Lo primero que se hizo durante la visita del presidente de FAMMA fue recorrer junto con él las instalaciones del Museo. Este recorrido se realizó en silla de ruedas, para ello el responsable del Servicio de Mantenimiento del Museo utilizó una de las sillas de ruedas de las que dispone el Museo para el público que la solicita y realizó el recorrido en ella para comprobar los problemas de acceso directamente desde el exterior del perímetro del edificio.

Después de este encuentro se consideró la necesidad de determinar un plan de actuación racional, estableciendo unas fases de ejecución coherentes, teniendo en cuenta que el Museo se encuentra en un edificio histórico con dos zonas expositivas diferenciadas a las que se accede desde el exterior de forma independiente. Se han revisado las aceras, las rampas, los ascensores, los cuartos de baño y la información existente para indicar la manera en la que debe proceder el visitante con movilidad reducida para acceder al edificio. El compromiso de ambas instituciones es unir esfuerzos para mejorar el estado del Museo comenzando por las condiciones de acceso realizando actuaciones coordinadas de forma progresiva.



Figura 3. Cartelería de lectura fácil en la exposición "Fauna del Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama" A) El MNCN dispone de cartelería de lectura fácil en la exposición "Fauna del Parque Nacional de la Sierra de Guadarrama". Nuestro reto actual es adaptar todas las exposiciones permanentes y temporales con cartelería de lectura fácil. B) Detalle de un panel de lectura fácil correspondiente a la pieza de El Águila Real.



Bibliografía

- Documento electrónico 1: Museo Nacional de Ciencias Naturales <http://www.mncn.csic.es/seccion=1177> . Consultado: 27/06/2017
- Documento electrónico 2: FAMMA Cocemfe <http://famma.org/que-es-famma>. Consultado: 27/06/2017
- Documento electrónico 3: Bienes del patrimonio histórico de la Comunidad de Madrid http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM_InfPractica_FA&cid=1354256252545&language=es&pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura. Consultado: 23/04/2017
- Documento electrónico 4: Ley 10/1996, de 29 de noviembre, por la que se modifica la composición del Consejo para la Promoción de la Accesibilidad y la Supresión de Barreras, prevista en el artículo 46.2 de la Ley 8/1993, de 22 de junio. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1997-6475>. Consultado: 12/03/2017
- Documento electrónico 5: Compendio de normativa técnica en promoción de accesibilidad y supresión de barreras, actualizado en julio de 2016. http://www.madrid.org/cs/Satellite?pagename=CASB/Page/CASB_home. Consultado: 5/05/2017
- Documento electrónico 6: Decreto 13/2007, de 15 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento Técnico de Desarrollo en materia de promoción de la accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas. <http://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1220433824752&ssbinary=true>. Consultado: 23/5/2017
- Documento electrónico 7: Plena Inclusión Madrid. <http://www.plenainclusionmadrid.org/>
- Consultado: 27/6/2017
- Espinosa Ruiz, Antonio y Bonmatí Lledo, Carmina (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*.

El Prado para todos. Accesibilidad e inclusión en un espacio de riqueza patrimonial

Iván Moratilla Pérez
Ester De Frutos González

Resumen

El Museo Nacional del Prado, como uno de los focos más destacados de turismo patrimonial en el paisaje cultural de la ciudad de Madrid, está convencido de la necesidad de potenciar la accesibilidad y la inclusión de personas con capacidades diversas dentro de sus galerías, además de promover los lazos del Museo más allá de las fronteras que pueden suponer sus propios muros. Con la mirada enfocada hacia estos propósitos, el programa educativo "El Prado para todos" nació en 2006 fruto de la firme determinación por facilitar el acceso al conocimiento, al ocio y a la cultura a colectivos con necesidades específicas de aprendizaje y comunicación, tales como personas sordas, ciegas, con autismo, daño cerebral adquirido o Alzheimer.

Palabras clave

Prado, museo, accesibilidad, inclusión, patrimonio

Abstract

The Prado National Museum, as one of the most prominent highlights of patrimonial tourism in the cultural landscape of Madrid, is convinced of the need to promote the accessibility and inclusion of people with functional diversity in its galleries, in addition to strengthen the ties of the Museum beyond the frontiers that its own walls may suppose. With a focus on these aims, the educational programme "The Prado for all" was born in 2006, as a result of the firm determination to facilitate access to knowledge, leisure and culture to groups with specific learning and communication needs, such as deaf or blind people, as well as people with autism, acquired brain injury or Alzheimer's disease.

Keywords

Prado, museum, accessibility, inclusion, heritage

1. Introducción

El turismo de patrimonio se remonta muy atrás en el tiempo. En la antigüedad, las conquistas de griegos y romanos no tenían una motivación exclusivamente política; en el proceso, además, se difundía la propia cultura, se absorbía y adaptaba la ajena, y se incautaban bienes de naturaleza cultural. Como puede suponerse, en los últimos 2.000 años el perfil del turismo patrimonial ha cambiado de manera conside-

rable. Durante la mayor parte de este periodo, la capacidad y el deseo de viajar con el fin de admirar la cultura de otras sociedades era, principalmente, el privilegio de quienes tenían los medios económicos para permitirse el viaje, así como la educación para apreciar lo que estaban contemplando. El aumento de las clases medias en el siglo XIX, estimulado por la revolución industrial, derivó en una emergente masa de consumidores con mayores ingresos y un creciente bagaje educativo, que comenzó a requerir productos culturales y patrimoniales de diversa índole. Más tarde, durante el siglo XX, las crecientes demandas de este colectivo espolearon un notable aumento tanto en la disponibilidad como en la variedad de los productos culturales ofertados, dando lugar al fenómeno que el escritor estadounidense Alvin Toffler denominó "explosión cultural" (Kaminski, Benson y Arnold, 2014).

Desde la población más pequeña a la ciudad más grande, los gobiernos y la industria han incorporado progresivamente el turismo de patrimonio cultural dentro de sus estrategias de desarrollo económico y de fomento del empleo (Prohaska, 2015). Así, los bienes patrimoniales han pasado a ser reclamos atractivos y omnipresentes en todo el mundo, convirtiendo al turismo cultural en una de las formas de ocio predominantes en la actualidad. Además de por su innegable valor intrínseco, la riqueza patrimonial es apreciada por instituciones, municipios y núcleos urbanos en la medida en que puede potenciar, a través del turismo, su desarrollo socioeconómico (Timothy, 2014).

En esta expansión del ocio asociado al patrimonio cultural de una región, el Museo Nacional del Prado goza de una posición destacada entre los museos de Madrid. Las obras de arte que conserva se han convertido en recursos esenciales tanto para incrementar el número de visitantes dentro de sus galerías, como para atraer el turismo hacia la capital del país. A ello se suma el potencial turístico inherente al propio edificio del Museo, sobre el que se han emprendido sucesivas reformas y ampliaciones, siendo la última, y más importante de su historia, la llevada a cabo por el arquitecto Rafael Moneo en el año 2007. Por lo demás, su localización en la ciudad reviste un enorme interés, ya que se ubica en uno de los lugares más emblemáticos de Madrid, configurado por el Paseo del Prado, el barrio de los Jerónimos, los jardines del Buen Retiro y el sector más oriental del centro urbano. Se trata de un espacio sin parangón desde un punto de vista





Figura 1. Museo del Prado. Vista de la fachada oeste o de Velázquez (Procedencia: Museo Nacional del Prado)

patrimonial, con abundantes edificios y elementos urbanísticos de gran belleza (Cageao, 2016; García Ferrero, 2016).

2. El Prado para todos

La demanda de productos culturales crece y evoluciona de manera constante. La población interesada en la riqueza patrimonial de su entorno no es, solo, cada vez más amplia, también es más diversa. En este contexto, no hay razón para limitar el disfrute del arte a una élite o a un colectivo determinado. El arte es para todos. De acuerdo al artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, “toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad y a gozar de las artes”. Bajo esta premisa, la XIII Asamblea General del ICOM (del inglés, *International Council of Museums*: Consejo Internacional de Museos) invitó, hace ya más de tres décadas, a que los museos considerasen dentro de su oferta educativa y de accesibilidad a todas las personas, independientemente de su (dis)capacidad. Esta iniciativa se ha ido asentando de forma paulatina pero sólida, dando lugar a una multiplicidad de programas específicos dirigidos a públicos con necesidades específicas de aprendizaje y comunicación, entre los que se cuentan las personas sordas, ciegas, con autismo, daño cerebral adquirido o Alzheimer.

El compromiso del Museo Nacional del Prado por desarrollar actividades accesibles es una labor asumida por el Área de Educación a través del programa “El Prado para todos”, en marcha desde el año 2006. Según se recoge en los Planes de Actuación 2013-2016 y 2017-2020, una de las líneas estratégicas fundamentales de la institución consiste en “cumplir la vocación de servicio público y educativo del Museo, ofreciendo la máxima accesibilidad y la mejor interpretación de la identidad e historia de las colecciones con el fin de facilitar la mejor experiencia a los diferentes tipos de público”. Por este motivo, se “pretende que todos los visitantes con algún tipo de discapacidad física, sensorial y cog-

nitiva tengan un acceso normalizado a todos los espacios públicos del Museo, contando para ello con las herramientas necesarias que le permitan disfrutar de la Colección Permanente y las Exposiciones Temporales, además de poder participar en las actividades educativas y divulgativas ofrecidas por el Museo” (Museo del Prado, 2013-2016; 2017-2020).

En línea con lo anterior, las actividades y propuestas del programa “El Prado para todos” se enmarcan dentro de los siguientes principios básicos:

- Cumplir con la vocación didáctica del Museo, a través de acciones que despierten el interés por el conocimiento a través del patrimonio artístico que atesora.
- Ampliar, a través de la atención a colectivos diversos, el espectro de actuación social, cumpliendo la vocación de servicio público del Museo.
- Potenciar el desarrollo cognitivo-emocional y creativo mediante actividades educativas, artísticas y de estimulación cognitiva, adaptadas a las características de los participantes.
- Ofrecer recursos para que trabajadores y usuarios de centros de atención especializada disfruten del arte como herramienta de conocimiento, expresión, crecimiento e integración.
- Favorecer la diversidad de lecturas, interpretaciones y opiniones en torno a la obra de arte.
- Normalizar y universalizar las propuestas didácticas del Museo.
- Impulsar la puesta en marcha de proyectos de trabajo específicos en colaboración con entidades dedicadas a la atención de personas con necesidades especiales.

2.1. Iniciativas

Las acciones planteadas por el “El Prado para todos” pueden estructurarse, a grandes rasgos, en torno a cuatro grupos de iniciativas:

- 1) actividades inclusivas,
- 2) actividades específicas,
- 3) desarrollo de recursos, y
- 4) proyectos de colaboración.

Las actividades inclusivas promueven la integración, dentro de los programas educativos habituales, de colectivos infrarrepresentados, tales como personas sordas o aquellas con déficits visuales o ceguera. Para ello se dispone de los servicios de intérpretes de Lengua de Signos Española o, durante la exposición temporal “Hoy toca el Prado” del año 2015, de seis reproducciones táctiles en relieve de obras emblemáticas del Museo¹. Este último proyecto, desarrollado con la colaboración de profesionales con discapacidad visual, permitió percibir

la realidad de la pintura a través de las yemas de los dedos, a fin de recrearla mentalmente en su conjunto y lograr una representación emocional de la obra. Junto a las imágenes tridimensionales, la muestra contó con material didáctico adicional, como textos en braille, audiodescripciones y gafas opacas de cartón para facilitar la experiencia de las personas con visión normal. El éxito de "Hoy toca el Prado" fue tal que, a partir de 2016, comenzó su itinerario por diversos museos de España. En cada una de las muestras, además de las seis reproducciones táctiles originales, se incorpora la producción tridimensional de una obra representativa del museo anfitrión. Hasta junio de 2017, el proyecto ha podido visitarse en el Museu de Mallorca, el Museu d'Art de Girona, el Museo San Telmo de San Sebastián y la Pinacoteca Fernández del Riego de Vigo.



Figura 2. Reproducción en relieve de "La fragua de Vulcano", de Velázquez (Procedencia: Museo Nacional del Prado)

Por su parte, las actividades específicas van dirigidas a centros especializados a los que asiste público con diversidad funcional, tales como personas con Alzheimer, daño cerebral adquirido, trastornos del espectro autista o discapacidad intelectual. Estas actividades son desarrolladas por educadores especialistas que adaptan las propuestas al nivel de cada grupo desde un enfoque didáctico, experiencial y de estimulación cognitiva. Se trabaja en base a reuniones de planificación con los profesionales de las entidades participantes, organizando



Figura 3. Visita de un grupo de personas con Alzheimer (Procedencia: Museo Nacional del Prado)

las acciones, por lo común, en dos jornadas: la primera en el centro de los usuarios (o, alternativamente, en el Taller del Museo) y la segunda en las salas del Museo.

En lo que se refiere al desarrollo de recursos, se dispone de diversos materiales elaborados en colaboración con públicos con diversidad funcional. Dos de ellos pueden descargarse desde la página web del Museo: "Historia de un retrato: la familia de Carlos IV" y "La Guía visual del Museo del Prado". Esta última puede, además, visionarse online. Sumado a lo anterior, pueden solicitarse pictogramas de los personajes de la obra "Las meninas" escribiendo a elpradoparatodos@museodelprado.es.

Finalmente, con respecto a los proyectos de colaboración, el Museo apuesta por trazar nuevos caminos a través del aprendizaje compartido. Sirva de ejemplo el programa "Formando mediadores", en colaboración con la Fundación Esfera (Leganés, Madrid), con quienes se coordina la asistencia, formación y seguimiento de un grupo de personas con discapacidad intelectual, a fin de prepararles para el desempeño de algunas labores propias del acontecer diario del Museo.

3. Más allá de las paredes del Museo

El camino recorrido desde los inicios de "El Prado para todos" se ha ido orientando, progresivamente, a superar las paredes del Museo, tanto en sentido físico como temporal. La elaboración de trabajos





Fig. 4. Exposición en el distrito de Arganzuela (Procedencia: Museo Nacional del Prado)

por parte de los grupos participantes llevó a crear, en el curso 2015-16, un micrositio al que se puede acceder desde:

<https://www.museodelprado.es/aprende/educacion/actividades-accesibles/actividades-especificas>

En él se exponen las obras creadas por personas con capacidades diversas, entre los que se cuenta el público con Alzheimer y con daño cerebral adquirido. Además de esta plataforma de Internet, y gracias a la colaboración del centro de día municipal Isaac Rabín, la Dirección General del Mayor y la Junta de Moratalaz (Madrid), durante el mes de febrero de 2016 se celebró en este distrito una exposición de 24 tapices, correspondientes a la propuesta educativa “Tejiendo historias, tejiendo vidas”², desarrollada con personas con Alzheimer. La iniciativa recibió una calurosa acogida por parte de centros especializados y del público general favoreciéndose, de este modo, la visibilidad y participación social de los autores de los trabajos y, por extensión, de las personas con demencia en su conjunto.

Siguiendo el mismo impulso, y sumando a los trabajos expuestos en Moratalaz diversos lienzos elaborados durante el curso 2015-16 por personas con demencia, dentro de la propuesta educativa “Llenos de vida: naturaleza, hombres y animales”, y por personas con daño cerebral adquirido, dentro de la propuesta educativa “Tu espacio en El Prado”, el Centro de Día José de Villarreal, en colaboración con el Museo, la Dirección General del Mayor y la Junta de Arganzuela (Madrid), inauguró la exposición en el Centro Dotacional Integrado de Arganzuela, durante la segunda quincena de septiembre de 2016. La muestra, en esta ocasión, se compuso de 45 trabajos, pertenecientes a 39 centros distintos. En total, las manos, el esfuerzo y la ilusión de más de 600 personas.

4. Conclusión

Desde su nacimiento, “El Prado para todos” ha perseverado en su empeño por dar respuesta a las necesidades de colectivos con discapacidad sensorial, física y/o intelectual. A través de diversas iniciativas, un amplio abanico de públicos disfruta del Museo no solo como recurso didáctico e integrador, sino como conservador y fuente esencial de parte importante de la riqueza patrimonial del país. El Museo se convierte, de este modo, en garante de la accesibilidad y la inclusión en contextos de turismo patrimonial. Lo anterior es cierto para visitantes nacionales e internacionales. Ejemplo de ello es la exposición temporal “Hoy toca el Prado”, que despertó un gran interés dentro y fuera de nuestras fronteras, alcanzando la portada de la sección de cultura del periódico “The New York Times”. Pero la accesibilidad e inclusión en el turismo de patrimonio no se ve relegada a aquellos viajeros que vienen de lejos; también comprende a los que se encuentran más cerca. Así, los participantes en las actividades específicas de “El Prado para todos”, que de manera habitual asisten a centros especializados de la región, tienen la oportunidad de disfrutar, de primera mano, de un lugar dedicado a la cultura y al ocio, integrado dentro de un circuito urbano que contiene elementos monumentales, y que está repleto de intereses de carácter patrimonial y paisajístico.

Bibliografía

- Asamblea General de las Naciones Unidas (1948): Declaración Universal de Derechos Humanos. Disponible en: <http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/>. Consultado: 30/05/2017.
- Cageao, V. (2016): Conferencia: El Museo Nacional del Prado y su emplazamiento en Madrid. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Qd5NUGqz6sM>. Consultado: 08/05/2017.
- De Frutos González, E. y Cánepa Hurtado, L. (2015): Programa educativo “El Prado para todos”. En *II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio*: actas. Editores: Domínguez Arranz, A., García Sandoval, J. y Lavado Paradinas, P. Huesca: Universidad de Zaragoza.
- García Ferrero, A. (2016): *Ocio y turismo en el paisaje madrileño*. Tesis doctoral. UNED, Madrid.
- Kaminski, J., Benson, A.M. y Arnold, D. (2014): *Contemporary issues in cultural heritage tourism*. Routledge, Nueva York.
- Museo Nacional del Prado (2013): *Plan de actuación 2013-2016*. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/museo/plan-de-actuacion>. Consultado: 09/04/2017
- Museo Nacional del Prado (2017): *Plan de actuación 2017-2020*. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/museo/plan-de-actuacion>. Consultado: 24/05/2017
- Prohaska, S. (2015): Contemporary issues in cultural heritage tourism. *Journal of Heritage Tourism*, 10(3), 316-317.
- Timothy, D.J. (2014): Contemporary cultural heritage and tourism: development issues and emerging trends. *Public Archaeology*, 13, 30-47.

Museos, educación y accesibilidad en Brasil y América Latina: Derechos Culturales y Participación

Viviane Panelli Sarraf

Resumen

Este artículo, basado en la ponencia “Museos, educación y accesibilidad en Brasil y América Latina” que fue presentada en el III Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en museos y patrimonio hace un análisis del histórico, los conceptos de accesibilidad cultural para personas con discapacidades y nuevos públicos creados por autores brasileños y hace el análisis de ejemplos destacables en Brasil y América Latina que hacen uso de recursos sensoriales como herramienta de accesibilidad y educación para beneficio de todos los visitantes.

Palabras clave

Accesibilidad cultural, inclusión, museos, Brasil y América Latina, personas con discapacidad

Abstract

This article, based in the lecture “Museums, education and accessibility in Brasil and Latin America” presented in the *III Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en museos y patrimonio* propose the analyze of the historic approach, the concepts of cultural accessibility developed for people with disabilities and new audiences created by Brazilian authors and analyze some remarkable examples in Brazil and Latin America countries that use sensory resources as tools to improve accessibility and education to benefit all visitors.

Keywords

Cultural accessibility, inclusion, museums, Brazil and Latin America, people with disabilities

“... Todas las personas tienen el derecho de tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad...” (Declaración Internacional de los Derechos Humanos, 1948)

Los derechos de las personas con discapacidades en Brasil y en países de América Latina se desarrollaron algunas décadas después de los movimientos ocurridos en Europa y en los Estados Unidos de América. El movimiento de inclusión cultural empezó en la década de 1980 en Brasil y es una lucha más reciente en muchos de los países del continente pero tenemos también realidades regionales donde la garantía por los derechos a la educación, empleo y cultura son muy precarios.

En nuestro continente – América Latina - no tuvimos las Guerras Mundiales, que por más perjudiciales que fueran, resultarían en la conquista de derechos y empoderamiento a las personas con discapacidades. Pero tuvimos gobiernos de dictaduras militares en gran parte de nuestros países y que perduraron muchas décadas del siglo XX, una vez que estas dictaduras tuvieran sus finales en diferentes fechas en los distintos países.

Por consecuencia de estos hechos la lucha por derechos humanos se quedó más centrada en los derechos de amnistía para los presos políticos después de las aperturas políticas entre los años 1980 y 1990.

En este período, concomitante con acciones de la ONU por el año de las personas con discapacidades en 1981 se empezaron los movimientos por los derechos de las personas con discapacidad, en el cual Brasil fue el país pionero.

En las décadas de 1990 y 2000 los líderes del Movimiento de Inclusión Social en Brasil y profesionales de las áreas de educación, accesibilidad, producción de recursos y tecnologías ayudaron a crear organismos y acciones de lucha y asistencia en países de América Latina. Como el ejemplo la ULAC – Unión Latino Americana de Ciegos creada por Dorina Nowill, líder Brasileña de la lucha por los derechos a ciudadanía, educación y cultura de las personas ciegas.

En el universo de la cultura y de los museos las primeras acciones empezaron en Brasil entre las décadas de 1980 y 1990. En la década de 2000 fueron creadas las primeras leyes y normativas de accesibilidad en museos y al patrimonio cultural y en este mismo período fueron creados los proyectos pioneros que se volverán en programas y áreas permanentes en los museos en los años 2000.

En Brasil el IBGE – Instituto Brasileño de Geografía y Estadística presenta los datos del Censo 2010, donde 24% de la población, aproximadamente 45 millones de personas tienen algún tipo de discapacidad. En Brasil son consideradas las discapacidades físicas, visuales, auditivas, intelectuales, de comunicación (personas con Trastorno del espectro autismo y Síndrome de Asperger) y las discapacidades múltiples segundo el Estatuto de las Personas con Discapacidad.



Esta población es compuesta por niños, adultos y mayores. Estudiantes, trabajadores, maestros, investigadores, políticos y personalidades. Las personas con discapacidad representan un número significativo de ciudadanos brasileños que actúan en diferentes ambientes sociales y áreas de conocimiento.

En 2009, Brasil fue uno de los países que firmó el Protocolo Facultativo de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad propuestos por la ONU. Luego ha hecho un compromiso público con el desarrollo de la accesibilidad en el país, incluyendo no sólo las necesidades básicas de esta población, sino también el acceso la cultura y la dignidad humana.

En el ámbito cultural, el país tiene un crecimiento exponencial e está desarrollando el Plan Nacional de Cultura con la planificación de acciones en nivel nacional por 10 años de trabajo con un Plan Nacional Sectorial de Museos, que dirige las acciones necesarias para el pleno desarrollo del sector cultural específico para los museos y espacios culturales. Es de destacar que en ambos documentos se manifiesta el compromiso de promover el acceso y la inclusión cultural de las personas con discapacidad y el respeto por la diversidad cultural.

Las adecuaciones de accesibilidad en espacios y servicios para personas con discapacidades como sordos, personas con discapacidades visuales y ciegos, personas con discapacidades físicas y personas con discapacidades intelectuales resultan en beneficios para otras personas como: ancianos, familias con niños muy pequeños, nuevos visitantes, extranjeros (turistas, inmigrantes y refugiados) y personas con distintas habilidades e inteligencias.

La accesibilidad aplicada en el universo de los museos debe trabajar para que las exposiciones, espacios de convivencia (jardines, restaurantes, salas de uso diverso, teatros), servicios de información (bibliotecas, archivos, banco de datos), programas de formación (cursos libres y de posgrado) y todos los otros servicios culturales sean accesibles a todos los individuos y perceptibles a todas las formas de comunicación.

Asumir el compromiso con la democratización de la cultura significa también pensar en una multidisciplinaridad en la cual la cuestión de la accesibilidad debe estar necesariamente inserida. Trata-se de garantizar un derecho y, en caso de las personas con discapacidad, una percepción ambiental que involucra TENER ACCESO, RECORRER, VER, ESCUCHAR, TO-

CAR y SENTIR los bienes culturales producidos por la sociedad a través de los tiempos y a disposición para toda comunidad. (COHEN, 2012 traducción de la autora)

En nuestro continente son muy pocos los espacios culturales que utilizan el Diseño Universal como filosofía o herramienta de promoción de acceso para las diferentes personas que componen la sociedad.

Actualmente en Brasil las adecuaciones de accesibilidad física, de comunicación y actitud destinadas a personas con discapacidades están presentes en aproximadamente 40 espacios culturales, que representan menos de 2% del número total existentes en el país, segundo el Registro Nacional de los Museos del IBRAM¹ – Instituto Brasileño de Museos, vinculado a el Ministerio de la Cultura.

En los otros países de América Latina no ha un registro o censo de instituciones culturales que levanten los números de los espacios con adecuaciones de accesibilidad física o ofertas de acción cultural y educativa inclusiva.

Los espacios donde existen visitas y rutas especiales para visitantes con discapacidad, que solo son hechas con el previo contacto del visitante individual o en grupo, no pueden ser considerados espacios completamente accesibles pues no comparten los beneficios de la accesibilidad con visitantes sin discapacidades pero que pueden tener una mejor experiencia cultural con las adecuaciones arquitectónicas, de comunicacional y mediación accesible.

Los números presentados cambian temporalmente por cuenta de la creación de proyectos de inclusión cultural eventuales, que por supuesto no cambian el escenario cualitativo de la accesibilidad cultural.

En el otro contexto tenemos más museos en América Latina que tienen solamente las adecuaciones de accesibilidad física y eliminación de barreras arquitectónicas. En Brasil son aproximadamente 150. En estas instituciones la accesibilidad no es universal, pues no son creadas y ofertadas adecuaciones en el ámbito de la comunicación, del acceso a la información, a la experiencia accesible y de la accesibilidad de actitud.

La trayectoria de la accesibilidad en museos brasileños

En Brasil ha museos en diferentes partes del territorio con iniciativas de comunicación sensorial que

¹ Segundo el Sistema Brasileño de Museos del IBRAM – Instituto Brasileño de Museos existen no Brasil mais de 3 mil museos y centros culturales en Brasil.



Figura 1: Visitantes ciegos tocando una instalación en la exposición "Percepción y Creación" - Museo de la Industria, Comercio y Tecnología del Estado de Sao Paulo, 1981.

muestran la relevancia de esta innovadora forma de mediación para promover la accesibilidad a los nuevos públicos y una nueva visión sobre la comunicación inclusiva en los espacios culturales a través de oportunidades de interacción con todos los sentidos, con el atractivo sensorial del patrimonio cultural brasileño.

Las experiencias pioneras de accesibilidad cultural y comunicación sensorial en museos y espacios culturales brasileños fueron creadas entre las décadas de 1980 y 1990. Algunas fueron experiencias puntuales en proyectos eventuales, otras ya no existen más y muy pocas existen hasta la actualidad.

El primero museo que tuvo un proyecto de exposición y educación accesible fue el Museo de la Industria, Comercio y Tecnología del Estado de Sao Paulo. Las adecuaciones de accesibilidad física, de comunicación y educación empezaron con la exposición temporal "Percepción y Creación" que se realizó en 1981. La temática presentaba la importancia del trabajador con discapacidad en las industrias, comercio y servicios del estado de São Paulo.

Mismo como una muestra temporal, las innovaciones y reflexiones de accesibilidad propuestas por la museóloga y directora del museo Waldisa Rússio Camargo Guarnieri, han motivado otros profesionales y estudiantes de Museología a considerar las personas con discapacidad como un nuevo público de los museos. En este período Waldisa también actuaba como profesora y coordinadora del Posgrado en Museología de la Escuela de Sociología y Política de Sao Paulo, y como una educadora muy atenta creó actividades para proponer discusiones sobre la inclusión de las personas con discapacidades en el universo de la Museología e de la Cultura en un contexto social muy diverso do que tenemos hoy.

El Museo de la Industria, Comercio y Tecnología del Estado de Sao Paulo fue un proyecto del gobierno y

se extinguió en la mitad de la década de 1980. Pero la museóloga desarrolló otros proyectos de museos y exposiciones en los cuales siempre consideraba la inclusión de estos visitantes. También como investigadora y teórica de la museología escribió artículos y textos reflexivos incluyendo cuestiones relacionadas a el acceso y inclusión de personas con discapacidades en los museos.

En un análisis sobre el impacto de este proyecto pionero en las prácticas de exposición y acción educativa en museos brasileños fue posible constatar que antiguos alumnos y becarios que trabajaran y estudiaran con Waldisa en la ocasión de la exposición "Percepción y Creación" del Museo de la Industria crearan nuevas propuestas en los museos e exposiciones en los cuales trabajarán.

De acuerdo con un relato técnico sobre la exposición hecho por Guarnieri: "Esta primera experiencia que hicimos, que fue también la primera tentativa en São Paulo, ha dejado la alegría de un primero espacio conquistado, transitorio, fugaz, mas que ciertamente no será episódico". (1981, p. 6 traducción de la autora)

En fin de la década de 1980, ocasión en la cual participaba de encuentros del ICOFOM – International Committee for Museology del ICOM presentó en un de sus textos críticos sobre Museología una reflexión sobre el público de los museos en Brasil donde habla de su preocupación con el acceso de las personas con discapacidad e con los niños.

Más que nuevos métodos de exposición sin hacer copias, usando materiales e los colores del contexto, sin hacer "monos museais" e elevando-nos à condición de profesionales que conocen su tempo e su circunstancia e, por tanto, su identidad y su historia, ha, para llegar a el siglo XXI, algunas urgencias en termos de filosofía e acción. Por ejemplo, la búsqueda de niños, personas de poca escolaridad y discapacitados (sic). No solo programas copiados del Hemisferio Norte; no son apenas consideraciones nuevas o nuevas formas de trabajo: son necesidades impostas por nuestra realidad social, por nuestra pirámide demográfica, cuya base, mucho más larga en todos os nuestros países, se expresa por jóvenes e niños. El mismo podremos decir da la población de pequeña escolaridad: no es ella, también, la banda más larga de la población, en la mayoría de nuestros países? E los millones de discapacitados(sic)? O que decir de ellos?

Pueden nuestros museos seguir duplicando diferencias, distancias e injusticias sociales existentes en razón de un sistema devorador de la vida? Como preservar y comunicar un patrimonio que,



por cuatro siglos, sigue impuesto como una superestructura de imposible comprensión para las personas? (GUARNIERI, 1987 apud BRUNO, 2010, p. 173 traducción de la autora).

En la década posterior – de 1990 - fueran creados proyectos de acción educativa inclusiva en tres importantes museos y una exposición. En Sao Paulo el Museo de Biología del Instituto Butantan y el Museo de Arte Contemporánea de la Universidad de Sao Paulo (proyectos desarrollados por Pedro Federsoni e Amanda Tojal, museólogos y antiguos alumnos de Waldisa Guarnieri), en Belo Horizonte el Museo de Ciencias Morfológicas de la Universidad Federal de Minas Gerais y en la grande exposición – Bienal de Artes de São Paulo.

Estas acciones que tenían en común la oferta de rutas de visitación educativas, con recursos para apreciación táctil y atención especial para personas con diferentes discapacidades, fueran extintas por razón de cambio de directores de los museos, salida de los profesionales que las crearon y por el carácter temporal de la exposición en el caso de Bienal de Artes de Sao Paulo. La única que existe hasta hoy es el proyecto “La célula en alcance de las manos” que se transformo en una acción permanente. Es una exposición sobre la morfología humana con modelos táctiles en un espacio expositivo exclusivo del museo con accesibilidad física.

Algunos museos que empezaran sus proyectos en la década de 2000 - 2010 los volverán en acciones permanentes y hoy son considerados referencias en accesibilidad cultural en Brasil e en otros países. El programa “Igual Diferente” del Museo de Arte Moderna de São Paulo, creado en 2002 se ha convertido en la área de Accesibilidad del museo en 2010. Con este cambio fueran ampliadas las acciones, que en el inicio eran solamente talleres de lenguajes artísticas con abordaje inclusiva, para adecuación de accesibilidad física, guiones de visitación con comunicación accesible (Lengua Brasileña de Signos y Audio des-

cripción), creación de programa de visitación inclusiva con abordaje sensorial, inclusión profesional de personas con discapacidades en el área de educación del museo y programación de eventos accesibles permanentes.

El Centro de Memória Dorina Nowill, creado en 2002, es un museo de la institución Fundación Dorina Nowill para Ciegos que trabaja con el patrimonio histórico de las personas con discapacidad visual en Brasil. Sus exposiciones permanentes (2004 - 2011 y 2013 – hasta hoy) y temporales tienen accesibilidad física y de comunicación con recursos de sensoriales para todos los públicos, ofrece el programa educativo con abordaje y recursos de comunicación accesibles y un programa de extensión cultural cuyo tema es la Accesibilidad Cultural.

La Pinacoteca del Estado de São Paulo también es un ejemplo de museo que se transformó en una grande referencia en accesibilidad dentro e fuera del país.

En 2003, el director Marcelo Araújo (actualmente presidente del Instituto Brasileño de Museos del Ministerio de la Cultura del Gobierno Federal) ha invitado la educadora Amanda Tojal (que había creado el proyecto de accesibilidad “Museo de Arte y Publico Especial” en el Museo de Arte Contemporánea de la Universidad de Sao Paulo, entonces extinto y que fue alumna de Waldisa Guarnieri) para desarrollar un programa educativo para personas con discapacidad. Esta iniciativa intitulada PEPE – Programa Educativo para Públicos Especiales, es una referencia de actuación para muchos museos brasileños que crearan proyectos similares después de 2006. Sus principales características son: creación de modelos y recursos de mediación de las obras de arte con abordaje sensorial, educadores especializados en educación de personas con discapacidad, publicación sobre obras de la colección con audiolibro y braille con macro tipos,



Figura 2: Visitante ciego tocando una instalación de arte contemporánea y escuchando la audiodescripción en Museo de Arte Moderna de São Paulo, 2010.



Figura 3: Espacio expositivo con diseño accesible del Centro de Memoria Dorina Nowill, São Paulo, 2013.



Figura 4: Visitante ciego tocando una escultura de la Galería Táctil – Pinacoteca del Estado de Sao Paulo, 2011.

creación de la Galería Táctil de Esculturas de la colección con ruta podó táctil y audio descripción.

El Museo de la Biblia de Barueri, inaugurado en 2003 en un edificio con accesibilidad física, ha remodelando en 2005 su exposición presentando estrategias de comunicación accesibles con recursos sensoriales, teniendo como objetivo aproximar todo el público del patrimonio cultural y histórica de la Biblia. El proyecto fue hecho con la accesoria especial de Paula França, productora cultural ciega y resultó en una nueva exposición con recursos de acceso a la información y comunicación sensorial. Entre los diversos materiales del proyecto expositivo, tienen un recurso auditivo con versiones en audio de la Biblia en diversas lenguas, una instalación sensorial compuesta por vasos con perfumes de flores y especiarías citados en textos de la Biblia, reproducciones de pergaminos e urnas para la apreciación táctil y con los textos en relieve y braille.

El Museo del Fútbol inaugurado en Sao Paulo en 2009 fue un de los primeros museos de América Latina a ser concebido con accesibilidad física y de comunicación con recursos de señalización táctil y modelos en 3D del Estadio del Pacaembu donde está ubicado el museo, y de instalaciones de la exposición permanente. En 2010, atendiendo a una solicitud de los mediadores del museo por tener orientaciones de como recibir mejor las personas con distintas discapacidades, los coordinadores de educación del museo crearon el proyecto “Deficiente Residente” que se traduce como “Residentes con Discapacidades” que realizó residencias educativas con personas con diferentes discapacidades en el museo, que desarrollaran talleres, charlas y visitas de sensibilización con los mediadores y han propuesto nuevos recursos y actividades destinadas a sus pares como exposiciones, rutas de visitación especiales, juegos y presentaciones de teatro.

En esta misma década otros programas de accesibilidad en museos e espacios culturales fue-

ran creados y están activos hasta este momento (2017). Algunos destaques son el Programa “Libre Acceso” del Centro Cultural São Paulo que ha implementado un grupo de Comisariado de Accesibilidad que trabaja con todas las áreas culturales de la institución como mediación cultural, artes visuales, teatro, danza, cinema, literatura y música; el Museo Casa de Portinari, en el interior de el Estado de Sao Paulo, que hizo adecuaciones de accesibilidad física y de comunicación en la antigua residencia y capela de la familia del artista Candido Portinari; el Museu de Artes y Oficios de Minas Gerais, que ocupa parte de la estación central de trenes de la ciudad Belo Horizonte (una de las más antiguas construcciones de la ciudad) que sufrió adecuaciones de accesibilidad física y creó una ruta de visita accesible con colección disponible para el acceso táctil, programa de visitas con lengua de signos para sordos y con abordaje de los cinco sentidos para visitantes con y sin discapacidad visual.

Por el fin destacamos el Centro Cultural Banco do Brasil, que empezó con un grupo de mediadores



Figura 5: Visitación con Lengua Brasileña de signos – Museo del Fútbol, 2013

dedicados a desarrollar investigaciones sobre accesibilidad en la mediación de las exposiciones, con participación de mediadores con discapacidad, en la unidad de Sao Paulo y después creó otros grupos similares en las unidades de Rio de Janeiro e Belo Horizonte, donde hoy se proponen nuevas actividades inclusivas para todos los visitantes.

Después de 2010 muchos nuevos proyectos y iniciativa de accesibilidad cultural fueran creadas en museos y espacios culturales brasileños y en algunos países de América Latina como Colombia, Chile y Argentina.

Accesibilidad Cultural en Brasil e América Latina - un nuevo concepto y nuevas acciones

Accesibilidad cultural es un conjunto de adecuaciones, medidas y actitudes que visan proporcionar bienestar, acogida y acceso a la fruición cultural para personas con discapacidad beneficiando públicos diversos.



El desarrollo del pertenencia cultural, uno de los principales rectos de los espacios culturales en la actualidad, tiene en los recursos de mediación sensorial una estrategia. La percepción sensorial no presupone conocimientos académicos, dominio de lenguas y el habito cultural; es libre das barreras intelectuales y sociales y tiene el poder de involucrar y sensibilizar diferentes personas. (SARRAF, 2015 traducción de la autora)

Desde 2010, nuevos proyectos y programas de accesibilidad cultural han surgido en América Latina. En estas propuestas es posible destacar que la promoción de la accesibilidad consideró no solamente las dimensiones físicas y de comunicación, más también cambios para promoción de accesibilidad actitudinal y inclusión de personas con discapacidad en el ámbito profesional y de creación de nuevas acciones en el universo de la cultura. Estas iniciativas están ocurriendo en los más diversos museos y espacios culturales con colecciones, temáticas e estructuras bien diferentes.

También se hace necesario enfatizar que muchas de estas iniciativas se deben a las exigencias de las nuevas leyes que fueran decretadas en ámbito de cada nación. Casi todos los países de América Latina han firmado el protocolo facultativo de la Convención por los Derechos de las Personas con Discapacidad de la ONU. Los países que firman este protocolo se comprometen a hacer que sus artículos tengan fuerza constitucional.

La ONU, por otra parte, hace un llamada a cada dos años para que todos los países signatarios presenten un informe oficial de las acciones desarrolladas para monitorear se están haciendo los esfuerzos necesarios para garantizar los derechos de las personas con discapacidad.

Brasil es considerado por el grupo de monitoreo de la convención de la ONU uno de los países con mejores índices de desarrollo de políticas públicas y nuevas leyes para mejoría de calidad de vida de las personas con discapacidad. Un ejemplo de esta afirmación fue el decreto de la Ley Brasileña de la Inclusión – LBI en 2015, un largo texto de legislación que regula leyes, decretos y normativas ya existente y presenta nuevas garantías de derechos para los ciudadanos brasileños con discapacidad. Las personas con discapacidad intelectuales, que anteriormente a esta ley, no tenían derecho de tomar decisiones independientes sobre sus derechos de trabajar, habitar fuera de la casa de los padres o tutores, casarse y tener niños, ahora pueden hacer.

La accesibilidad es un derecho que garante para la persona con discapacidad o con movilidad reduci-

da vivir de forma independiente y ejercer sus derechos de ciudadanía e de participación social. (LBI, 2015 traducción de la autora)

De forma pionera la LBI presenta un capítulo exclusivo sobre el acceso a la cultura que presenta obligaciones para museos, salas de teatro y cine, centros culturales y lugares de patrimonio históricos de hacer sus espacios y programas accesibles para todas personas con discapacidad y movilidad reducida.

Concomitante a esta ley otras medidas gubernamentales fueran tomadas para garantir que los espacios de cultura y productores culturales cumplan con el compromiso de el desarrollo de la accesibilidad cultural. Nuestra principal ley de incentivo a producción cultural – Lei Rouanet - que ofrece una grande deducción de impuesto de renda para las empresas y personas que hacen patrocinio a la cultura, presenta una nueva regla que exige que todo tipo de producción cultural beneficiada por esta ley reserve un porcentual del presupuesto del proyecto en ofertas accesibles. Tenemos también una división en el Ministerio Publico que trabaja exclusivamente en defensa de los derechos de las personas con discapacidades en áreas e ambientes distintos, incluyendo los museos y lugares de patrimonio histórico. Recientemente dos grandes museos con edificios históricos en Rio de Janeiro e São Paulo, tuvieron sus portas cerradas por el Ministerio Publico hasta que cumplan las mínimas adecuaciones de accesibilidad física de comunicación.

Desde el año de 2013 nuestro país enfrenta una grave crisis política y financiera. El sector cultural publico y privado son los más afectados por la crisis. Mismo con esta realidad, las leyes, el monitoreo de la esfera pública y el compromiso con la inclusión cultural de los profesionales de los museos y espacios culturales garanten el mantenimiento e creación de nuevos proyectos de accesibilidad cultural.

Fuera del contexto brasileño existen otros países del continente como Chile, Colombia, Argentina, Venezuela e Uruguay que crearan nuevas leyes de accesibilidad pero sin especificidad para el ámbito de la cultura e de los museos. Por consecuencia existen pocos ejemplos de museos y centros culturales con adecuaciones de accesibilidad física y recursos de comunicación accesible con señalización en braille, guiones con audio descripción y lengua de signos y que también están empezando programas educativos inclusivos.

Así es posible afirmar que tenemos dos realidades distintas en relación a accesibilidad cultural: en grande parte de los países de América Latina la accesibilidad es comprendida en ámbito de promover acceso para las personas con discapacidad y en

Brasil, ahora, consideramos que los beneficios de la accesibilidad son destinados a públicos diversos.

Como aspecto común podemos decir que los profesionales más jóvenes de la área de los museos y de la cultura y los que ya trabajan a algún tiempo con proyectos de accesibilidad creen en la importancia de la participación de las personas con discapacidad en la creación de las propuestas de accesibilidad cultural y incluidas como profesionales de el área cultural.

Es posible encontrar ejemplos que muestran que esta afirmación es verdadera, como los casos destacables de espacios culturales cuyos profesionales más jóvenes implementaran acciones de accesibilidad cultural innovadoras.

En São Paulo-Brasil, el centro cultural Itaú Cultural tiene acciones diversas como:

- Comité de accesibilidad con participación de colaboradores de diferentes áreas de la institución que monitorean las ofertas de accesibilidad en todos proyectos e acciones del instituto y de proponentes externos;
- Inclusión profesional – tiene entre sus colaboradores un educador y un productor de audiovisual sordos y una productora cultural con discapacidad física;
- Eventos culturales y encuentros sobre accesibilidad cultural on participación de artistas y productores con discapacidades.
- Servicio de atención a los visitantes con atención especial para personas con discapacidad (saben guiar personas ciegas, orientar personas con discapacidades físicas y hablar el básico en lengua de signos)
- Recursos de comunicación y mediación accesible en exposiciones y presentaciones artísticas – audio descripción, lengua de signos, leyendas Closed Caption, recursos multi-sensoriales: en braille, macro tipo y lengua se signos.



Figura 6: Entrada accesible del edificio de Itaú Cultural. 2015

En Bogotá – Colombia el MAC – Museo de Arte Contemporánea de Bogotá creó su primero proyecto de inclusión cultural en colaboración con estudiantes con discapacidad de la Uniminuto, una universidad privada del país.

Los estudiantes que trabajaran en practicas en el museo analizaran y han propuesto acciones diversas para crear soluciones en beneficios de personas con discapacidad. Un estudiante sordo ha ofrecido para los educadores un curso básico de lengua de Signos y ayudó a crear un sistema de señalización visual para sordos.

Una estudiante ciega enseñó el sistema braille para los educadores, ayudó a crear un guión de visita con audio descripción para la exposición del museo y señalización táctil y con macro tipos para las personas con discapacidad visual.

Ellos también ministraran charlas sobre atención a personas con discapacidad que ayudaran el personal de recepción y seguridad a tener la atención ética y con respecto a las personas con discapacidad.

Por fin, el GAM – Centro Cultural Gabriela Mistral en Santiago de Chile es pionero en la creación de oportunidades de accesibilidad cultural en el país. Actualmente ellos ofrecen regularmente:

- Audioguía y informaciones en braille y macro tipo;
- Workshops de lenguajes artísticos inclusivos;
- El Evento especial “Incluye” que presenta grupos de artistas con discapacidad y proyectos culturales accesibles de referencia de otros países;
- El Proyecto “Hapto” que crea experiencias



Figura 7: Visitantes participando de experiencia del proyecto Hapto – GAM, 2014



de visitación multi-sensorial en las exposiciones del espacio con mediación de personas ciegas y con baja visión;

- Rutas de visitación educativas inclusivas y presentaciones de teatro, música y danza con audio descripción y lengua de signos.

Conclusión

Como tornar el Museo y sus lenguajes accesibles a esa multiplicidad de públicos? Como dialogar con individuos y grupos cuyos referenciales y repertorios son diversos? Como hablar para y escuchar el otro? Ese ejercicio comprende un trabajo racional-científico y una tarea humana, que exige humildad y comprensión. (GUARNIERI, 1989 apud BRUNO, 2010 traducción de la autora)

Hoy la accesibilidad cultural y los derechos culturales de las personas con discapacidad están muy presentes en las discusiones y practicas de la Museología y de la Acción Cultural en América Latina.

Los espacios culturales que respeten la diversidad, que ofrecen acogida, desarrollando recursos para facilitar la estancia de los visitantes en sus instalaciones, que ofrecen formas sencillas de acceder a la información y el contenido se tornan cada vez más atractivos para todos sus visitantes.

Existen otros retos todavía que nuestras instituciones culturales necesitan enfrentar como el desarrollo de actividades culturales que consideran la diversidad y inclusión de nuevos públicos; la efectiva inclusión de profesionales con discapacidad en la área de museos y cultura; la creación de exposiciones y eventos con comisariados participativos para crear relaciones más directas y efectivas con nuevos públicos como niños muy pequeños, jóvenes, el colectivo LGBT, mayores, personas con discapacidades, poblaciones nativas, inmigrantes y los refugiados y por fin la promoción de cambios en la lenguaje de exposiciones y en la comunicación del patrimonio artístico, cultural y científico considerando la abordaje multi-sensorial y multimodal para beneficio de todos visitantes.

Bibliografía

- Araujo, M.; Bruno, M. C. (1995): *A Memória do Pensamento Museológico Contemporâneo: Documentos e Depoimentos*. Sao Paulo ed. Comitê Brasileiro de ICOM
- Bruno, Maria Cristina Oliveira (org.) (2010): *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*. Colaboración de Maria Inês Lopes Coutinho y Marcelo Mattos Araújo. Sao Paulo ed. Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura y Comitê Brasileiro de ICOM.
- Carletto, Ana Claudia e Cambiaghi, Silvana. (2008): *Desenho Universal: um conceito para todos*. Instituto Mara Gabrilli: São Paulo.
- Cohen, Regina; Duarte, Cristiane Rose de Siqueira; Brasileiro, Alice de Barros (2012): *Acessibilidade a Museus. Cadernos Museológicos* Volume 2. Minc/IBRAM: Brasília.
- Foundation de France – ICOM, Ministerio De Cultura y ONCE (1994): *Museus Abiertos a Todos los Sentidos: acoger mejor a las personas minusvalidas*. Trad. Carmen Pérez Andrés e Antonia Ramos Fuentes. ONCE: Salamanca.
- Instituto Brasileiro de Museus (2010): *Plano Nacional Setorial de Museus - 2010/2020*. Brasília, DF ed. MinC/ Ibram.
- Fundação Feac. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência Comentada/Joyce Marquezim Setubal, Regiane Alves Costa Fayán (orgs.).(2016) Fundação FEAC: Campinas.
- Organización de las Naciones Unidas (1948): *Declaración Universal de Derechos Humanos*. Disponible en: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001394/139423por.pdf>>.
- Ruiz, Antonio Espinosa; Lledó, Carmina Bonmatí et al. (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión em museos y lugares del patrimônio cultural y natural*.: Ediciones Trea: Asturias.
- Shapiro, Joseph P. (1993): *No pity: people with disabilities forging a new civil rights movement*. Three Rivers Press: New York
- Sarraf, Viviane Panelli. (2008) *Reabilitação do Museu: políticas de inclusão cultural por meio da acessibilidade*. *Dissertação* (Mestrado en Ciencias de la Información). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo.
- Sarraf, Viviane Panelli (2015): *Acessibilidade em Espaços Culturais: mediação e comunicação sensorial*. Sao Paulo ed. EDUC.
- Sarraf, Viviane Panelli; Bruno, Maria Cristina Oliveira de (2015): *Cultural Heritage, Participation and Access*. In: *Museum International* n. 257-260 – *Museum Collections make Connections*. ed. ICOM and Blackwell Publishing Ltd: Paris.



4ª Sesión - Comunidad Valenciana



Turismo patrimonial en la Comunidad Valenciana: las oportunidades de la inclusión

Rosario Navalón-García

Resumen

Cuando un espacio turístico desea actuar de forma inteligente las necesidades del mercado turístico marcan de forma decisiva la agenda de las actuaciones a realizar. Ello explica la paulatina incorporación de elementos patrimoniales a la oferta de destinos tradicionales, o la proliferación de propuestas que incorporan participación y experiencias para segmentos de mercado diversificados y específicos con el objetivo de diferenciarse en un entorno competitivo. Por ello, resulta interesante y necesario, hablar de la oportunidad de desarrollar un turismo inclusivo a partir del patrimonio en los espacios turísticos. En esta aportación se intentará mostrar que las condiciones del contexto animan a incorporar mejoras en toda la cadena de la accesibilidad, ya que aumentar la usabilidad del patrimonio para todos constituye una interesante inversión para el presente y el futuro de los espacios turísticos. El discurso es claro, pero la aplicación no resulta tan evidente en buen parte de los destinos turísticos.

Palabras clave

Patrimonio, destinos turísticos maduros, accesibilidad, inclusión, diferenciación.

Abstract

When a tourist area wishes to act intelligently, the needs of the tourist market mark the agenda of the actions to be carried out. This explains the gradual incorporation of heritage elements into the offer of traditional destinations, or the proliferation of proposals that incorporate participation and experiences for diverse and specific market segments with the objective of differentiating in a competitive environment. Therefore, it is interesting and necessary to talk about the opportunity to develop an inclusive tourism based on heritage in tourist areas. This contribution will try to show that the conditions of the context encourage the incorporation of improvements in the entire accessibility chain, since increasing the usability of the heritage for all constitutes an interesting investment for the present and the future of the tourist spaces. The speech is clear, but the application is not so evident in much of the tourist destinations

Keywords

Heritage, mature tourist destinations, accessibility, inclusion, differentiation

1. Diferenciación, accesibilidad y destinos turísticos inteligentes ¹

Uno de los objetivos de toda región turística consolidada es mantener y mejorar su posición competitiva en el mercado global. La actividad turística en la Comunidad Valenciana ha venido evolucionando a lo largo del tiempo adaptándose a las circunstancias de un entorno social y económico cambiante. Desde la creación de los primeros destinos litorales, hace más de sesenta años, hasta la actualidad puede hablarse de cambios relevantes que han permitido una notable y –a veces discutible- expansión territorial, pero también una creciente diversificación temática en la búsqueda de nuevas oportunidades de desarrollo y una destacable preocupación por mejorar la calidad de la oferta y el servicio que se ofrece a la demanda.

Durante este tiempo la actividad turística ha demostrado su capacidad para impulsar las economías locales a partir del efecto multiplicador que las inversiones en este sector son capaces de propiciar. Esta es la razón de que tanto en espacios turísticos maduros, como en espacios emergentes y áreas con potencial de desarrollo, administraciones públicas a distintas escalas e iniciativas privadas vieran en el turismo un vector de desarrollo que beneficia tanto a los empresarios y agentes directamente implicados, como a la sociedad en general por la creación de puestos de trabajo y la posible captación de inversiones externas.

1. Esta aportación se inserta en el proyecto de investigación "Nuevos enfoques para la planificación y gestión del territorio turístico: conceptualización, análisis de experiencias y problemas. Definición de modelos operativos para destinos turísticos inteligentes (TTI)" Ref. CSO2014-59193-R. Programa estatal de I+D+i, MINECO, IPs: Fernando Vera y Josep Ivars.



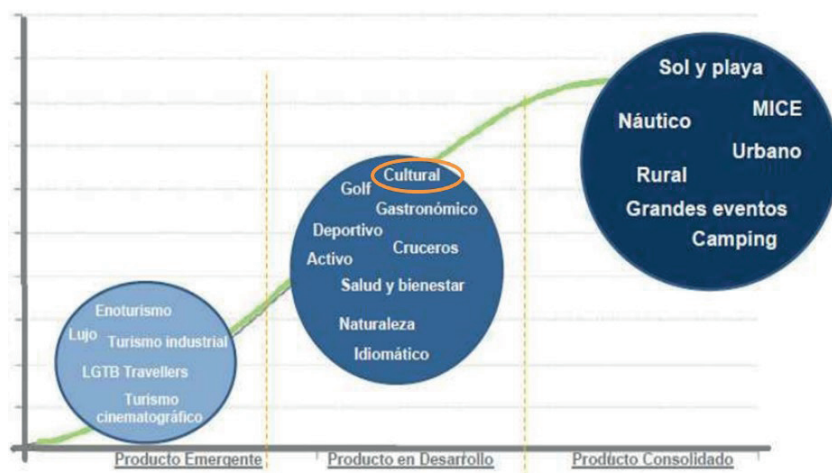


Figura 1. Comparación de los ciclos de vida de los distintos productos turísticos en la Comunidad Valenciana
Fuente: Agència Valenciana de Turisme. Plan Estratégico Global de la Comunidad Valenciana, 2010-2020

Resulta obvio en el contexto de esta región que el principal atractivo turístico desde el despegue del turismo de masas se relaciona con el clima y el mar, y ese seguirá siendo el principal producto de los destinos consolidados. Sin embargo, los cambios sociales han dado paso a una sociedad más diversa y con distintos niveles de sensibilidad hacia la cultura en las motivaciones de viaje. Atendiendo al volumen de inversión pública dirigida a la creación de ofertas basadas en el patrimonio y el turismo cultural, parece evidente que mientras puede hablarse de un estancamiento o muy débil crecimiento de los productos tradicionales vinculados a la costa, al sol y playa, se asiste a una evolución positiva mucho más acelerada en las propuestas centradas en el patrimonio. De ese modo, puede hablarse de que los productos de turismo cultural se sitúan en la etapa de desarrollo y expansión, dentro del ciclo de vida del producto turístico de Butler (1980), lo que implica un incremento de la inversión tanto endógena, como externa y un volumen creciente de turistas, que pone en el punto de mira a este tipo de turismo como fórmula de futuro.

La presión sobre los elementos patrimoniales se ha intensificado en los últimos años debido a varios factores, tanto sociológicos, como económicos o tecnológicos, así como relacionados con la propia dinámica del sector turístico que sería largo abordar en este momento. A modo de pinceladas podemos señalar que en muchos destinos turísticos consolidados se registra un evidente incremento general de la presión turística, con un aumento de la demanda, tanto internacional como interna, que puede relacionarse con cambios en la distribución del tiempo libre en la jornada laboral, pero también en la concepción de las actividades a realizar en el tiempo de ocio. De forma paulatina se incorporan al ocio cotidiano y de proximidad consumos relacionados con la cultura y el patrimonio, lo que ha propiciado una oferta más amplia y diversificada, tanto en los lugares de residencia como en los de

vacaciones. El abaratamiento de los medios de transporte y, consecuentemente, la reducción de distancias entre el mercado emisor y espacio receptor también ha favorecido este aumento de visitantes y por ello la respuesta por parte de los destinos se da con el incremento de la oferta tradicional y pero también del número de nuevos productos a disposición del visitante, foráneo o local.

En este contexto, los municipios que se dedican a la actividad turística o que aspiran a hacerlo buscan nuevos argumentos para resultar más competitivos en un mercado global y o hacen a partir de la activación de los recursos del patrimonio natural y cultural (aunque no siempre con el acierto que otorga una concepción y planificación integrada de las propuestas). Para ellos la activación de los recursos del patrimonio supone una clara oportunidad, que además puede generar una diferenciación en el mercado, difícil de conseguir con otras acciones. La necesidad de diversificar la oferta de productos y de buscar la diferenciación respecto a los competidores es la razón más frecuente que explica el notable desarrollo de nuevas propuestas turísticas a partir de recursos del patrimonio cultural, cuya naturaleza permite singularizar los destinos en un mercado global. Estas iniciativas conectan mejor con las nuevas expectativas de la demanda, más experimentada, con mayor nivel cultural y mucho más consciente de los mínimos exigibles en términos de relación calidad-precio.

Nos guste o no, las pautas del mercado turístico marcan de forma decisiva la agenda de las actuaciones a realizar y precisamente por ello resulta, además de necesario, oportuno, hablar de turismo inclusivo a partir del patrimonio en los espacios turísticos. En primer lugar, porque trabajar en esta línea beneficia a todas las personas que se dan cita en el destino, residentes y visitantes, sean cuales sean sus capacidades; asimismo, fortalece y mejora la imagen de calidad percibida y proyectada; a su vez, refuerza la valoración social de las insti-

tuciones impulsoras de estas mejoras (públicas o privadas); y para terminar, además, puede resultar rentable, tanto social como económicamente, como argumento de diferenciación turística.

En esta aportación se intentará mostrar que las condiciones del contexto animan a actuar de forma razonable para la incorporación de mejoras en toda la cadena de la accesibilidad, y más concretamente que mejorar la usabilidad del patrimonio para todos constituye una interesante inversión para el presente y el futuro de los espacios turísticos. Trabajar en esta línea sin duda contribuye a mejorar la competitividad urbana, pues además de repercutir positivamente tanto a residentes como a visitantes, puede generar un entorno ambiental, social, ambiental e institucional propicio para captar inversiones y atención en la esfera global, y generar riqueza y empleo.

Parece evidente que profundizar en la accesibilidad al patrimonio para todos supondría actuar de modo "inteligente", conectando con un calificativo que se presenta en los últimos tiempos como meta a lograr y para el cual se plantean líneas de subvención desde diferentes instancias públicas. A nuestro entender la etiqueta de "ciudad o destino inteligente" es un concepto difuso y se usa de maneras que no siempre son correctas. SEGITTUR² define estos destinos turísticos inteligentes como "innovadores, consolidados sobre una infraestructura tecnológica de vanguardia, que garantizan el desarrollo sostenible del territorio turístico, accesible para todos, que facilitan la interacción e integración del visitante con el entorno e incrementan la calidad de su experiencia en el destino". Como puede observarse, se trata de una definición plural que incorpora la accesibilidad y la integración como pieza importante de su concepción. No obstante, de forma generalizada el adjetivo "inteligente" se asocia de forma directa casi exclusivamente a "digital" y a la vertiente tecnológica de las acciones, restando relevancia al resto de atributos que a nuestro entender estarían más asociados a la innovación y a la inteligencia territorial, así como a la accesibilidad, la integración y la calidad.

Según Giffinger (2007) la ciudad o destino inteligente debería referirse a la búsqueda e identificación de soluciones innovadoras e inteligentes que permitan mejorar la calidad de los servicios prestados a los ciudadanos. Para este autor, el desarrollo de sus componentes: economía inteligente, movilidad inteligente, entorno inteligente, gente inteligente, vida inteligente y gobierno inteligente, indica que la calidad se encuentra en el trabajo integrado de todos los aspectos. Así pues, entre las variables que permiten calificar a un destino turístico como inteligente,

además de aspectos relacionados con la tecnología, se encuentra la innovación, que no necesariamente ha de estar vinculada a la mejora digital. De hecho, la definición de Schumpeter de este vocablo lo describe como "todo cambio basado en el conocimiento que aporta valor" y entre sus distintas orientaciones, según el Manual de Oslo, puede darse bien por la introducción de cambios en el producto que se desarrolla, como en los procesos para lograrlo, en la organización o en la comercialización del mismo. Ahora conectemos estas variables al concepto de accesibilidad para todos, que también aparece en la definición de "destino inteligente", y llegaremos a la conclusión de que las mejoras en la movilidad, la accesibilidad universal y la creación de productos turísticos inclusivos, puede ser considerada una innovación fundamental que favorece la competitividad de las ciudades y espacios de atracción turística y que repercute en la mejora de su imagen exterior, al tiempo que contribuye a una mejor calidad de vida para sus residentes y visitantes.

2. Razones para mejorar la accesibilidad en la oferta turística

Además de todo lo expuesto, reconocer esta necesidad y abordarla de forma consciente es obligatorio. La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad aprobada en 2006 supuso un punto de inflexión en la lucha por el respeto de los derechos humanos de las personas con discapacidad ya que, a partir de este momento, la discapacidad debe ser examinada desde un enfoque de derechos humanos. La más clara consecuencia de este enfoque es que con él queda claro que las personas con discapacidad son, al igual que el resto, poseedoras de derechos y no objeto de políticas asistenciales o caritativas. Este enfoque implica además que las desventajas sociales que sufren deben eliminarse por constituir verdaderos ejemplos de discriminación y de vulneración de derechos humanos.

Según Real Decreto Legislativo 1/2013 de 29 de noviembre, la Accesibilidad Universal es la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos, instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas, en condiciones de seguridad y comodidad, y de la forma más autónoma y natural posible. Así pues, tanto en una ciudad como en un destino turístico la inclusión de criterios de Accesibilidad Universal y diseño para todos constituye un derecho fundamental para todas las personas y es una obligación normativa. Pero no ha de entenderse esta circunstancia como algo negativo en absoluto, ya que aporta beneficios significativos tanto si se

2. Sociedad Estatal para la Gestión de la Innovación y las Tecnologías Turísticas de la Secretaría de Estado de Turismo



desea la etiqueta de inteligente como si se busca mejorar la competitividad urbana o turística.

Algunas de las ventajas que se refuerzan con la incorporación de las medidas de accesibilidad universal a los destinos turísticos y a recursos del patrimonio cultural pueden ser:

- 1) Supone una vía para la diversificación de la cartera de productos de los destinos consolidados y una oportunidad de desarrollo para áreas emergentes, al enfocar la creación de nuevos productos hacia otros elementos de atracción, pero también hacia nuevos segmentos de demanda. Los productos turísticos basados en el patrimonio accesible se situarían en una fase de desarrollo de su ciclo de vida y, por tanto, resultan atractivos para captar inversión para el desarrollo de una oferta atractiva para una demanda en crecimiento.
- 2) Incorporar el patrimonio a la oferta turística de forma planificada y adecuada introduce elementos de diferenciación y singularidad a las propuestas, difícilmente reproducibles por parte de la competencia, al basarse en rasgos de la propia naturaleza de los recursos vinculados a la historia y el acervo cultural de un pueblo.
- 3) El trabajo para mejorar la movilidad y la accesibilidad para todos a la oferta turística se considera una acción inteligente, de forma que la innovación que implica trabajar de un modo distinto en los destinos turísticos y en la planificación de la oferta puede contribuir a mejorar la competitividad del destino en el mercado global.
- 4) La dimensión del segmento de demanda al que afecta es muy importante y está en un proceso de crecimiento muy notable. Según las cifras que ofrece la OMS y las del Libro Blanco de la Accesibilidad en el Viaje (Amadeus, Fundación ONCE, 2017) que indican que sea por discapacidad o por edad, las dificultades de accesibilidad afectan a más de 2.000 millones de personas en todo el mundo, y que se estima que en 2050 un 20% de la población del planeta tendrá alguna necesidad especial, parece evidente que es más que inteligente poner el acento en los aspectos relacionados con la inclusión en todos los campos de la accesibilidad. En Europa la población con necesidades especiales asciende aproximadamente a 138,6 millones, y se calcula que en el mercado del turismo accesible representa alrededor del 27% de la población total y el 12% del mercado turístico global. Estas cifras tienen en cuenta el elevado porcentaje de viajeros mayores, ya que las personas de más de 60 años constituirán el 22% de la población mundial en 2050, a los que han de unirse, además de las personas con discapacidad, las familias con niños pequeños (Unión Europea, 2014). En España, con más de 3,85 millones de personas con discapacidad, supone el 9% de la población total. Si a ello añadimos la proyección que prevé que las personas mayores de 65 años pasarán a representar el 30,8% en 2050, resulta evidente que han de abordarse políticas de accesibilidad universal de forma inmediata y planificada, tanto para el sector del turismo como para la planificación urbanística, sanitaria o social.
- 5) Se amplía la base de clientes potenciales que se ven atraídos por la oferta turística y recreativa adaptada, no sólo por el beneficio directo que incorpora a las personas con alguna discapacidad permanente o temporal que se ven atraídas por los recursos y lugares que disponen de instalaciones adecuadas para atender sus necesidades, sino porque además estos clientes suelen viajar acompañados, o viajan en grupo y repiten más sus visitas, todo lo cual puede suponer un notable incremento de la demanda. No en vano, según PREDIF el 92% de los encuestados viajan acompañados por familiares y amigos. Debido a esta circunstancia a esta demanda se le puede considerar un segmento "multicliente", que puede propiciar un beneficio en muy diversos servicios según las necesidades de personas con distintos perfiles y necesidades.
- 6) Aunque la diversidad en la discapacidad es evidente, muchas de estas personas no se encuentran en situación laboral activa. Según Eurostat el 51% de este segmento es laboralmente inactivo y percibe pensiones diversas, como invalidez o jubilación, y por ello pueden viajar y realizar consumos recreativos en periodos y horarios distintos a la mayoría, lo que puede repercutir en una desestacionalización de los destinos turísticos y en un mejor reparto de flujos en las instalaciones de uso turístico.
- 7) Facilitar la accesibilidad en los viajes supone también una oportunidad de negocio, pues el gasto estimado de un turista con discapacidad es más de un 27% superior a otro sin ella (de 627€ a 813€ de promedio), y los ingresos asociados a este tipo de clientes pueden llegar a superar los 70.000 millones de dólares (Fundación ONCE, 2017).
- 8) Si la satisfacción percibida por el consumo turístico es adecuada, la fidelidad al destino turístico es alta y se convierten en eficaces prescriptores del producto o del territorio en el que se da la experiencia recreativa. Poseen una capacidad de influencia en otros miembros del segmento notable, gracias a un importante grado de asociacionismo y a una fluida comunicación entre colectivos y personas con discapacidad en la búsqueda de servicios adecuados y eficaces.

- 9) Además, como el resto de turistas del siglo XXI presentan los mismos rasgos que el resto de la demanda y muestran un carácter con motivaciones diversificadas, suele ser un público activo que busca experiencias, son exigentes y, si es posible, emplean los medios tecnológicos de la red global en todas las fases del viaje, desde la concepción, la planificación, compra, disfrute y postviaje. Ello implica que la adecuación de los contenidos y dispositivos a las Tecnologías de la Información y el Consumo (TIC) a las posibles discapacidades visuales debería convertirse también en la prioridad para los destinos turísticos.
- 10) En términos generales, la oferta turística que cuenta con medidas de accesibilidad consigue una mayor calidad en todos sus ámbitos: entorno construido, transporte, servicios, productos y atención al cliente, entre otros. Los beneficios alcanzan a todas las personas, como familias con niños o personas con situaciones transitorias de discapacidad (por accidentes o lesiones, por ejemplo). Ello propicia una mejora de la imagen del destino y las empresas, que se proyecta con una promoción diferenciada como "socialmente responsables". A pesar de que incorporar medidas de accesibilidad universal sea una cuestión de obligado cumplimiento, esta circunstancia es relativamente reciente, por lo que el hecho de que empresas, entidades e instituciones incorporen instalaciones totalmente accesibles para todos, repercute de forma positiva en la imagen y reputación de la institución y del destino, al mostrarse como socialmente responsable y comprometido con la calidad, lo que mejora sus ventajas competitivas.

Por todo lo expuesto, parece evidente que facilitar los viajes para las personas con discapacidad, no solo una cuestión de derechos humanos, sino también una gran oportunidad de negocio. La accesibilidad de los destinos y servicios contribuye a mejorar la calidad del producto turístico ofrecido y percibido y, por tanto, incrementa la competitividad general de los destinos, por lo que debería formar parte de cualquier estrategia de turismo responsable y sostenible.

3. Turismo cultural accesible en la Comunidad Valenciana

Poco después de la celebración del III Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio, en los últimos meses de 2016, se elaboró el Plan Estratégico de Turismo accesible de la Comunidad Valenciana, gracias al acuerdo de la Agència Valenciana del Turisme con la Platafor-

ma Representativa Estatal de Personas con Discapacidad Física (PREDIF). En la redacción del documento, que fue presentado en 2017, además de los contenidos y trabajos del equipo técnico, se contó con la participación de distintos agentes directa o indirectamente relacionados con la temática, bien vinculados al sector turístico o a entidades y asociaciones locales que representan a personas con discapacidad. En este proceso tuvimos la oportunidad de participar y podemos afirmar que resulto de enorme interés. Buena parte de los datos que se ofrecerán a continuación corresponden a este estudio o han sido matizados tras su lectura.

La Comunidad Valenciana cuenta con una larga trayectoria turística desde los inicios del desarrollo del turismo de masas en España y, como otras regiones, ha sufrido y disfrutado los avatares de la actividad turística sujeta a ciclos alcistas y épocas de crisis, que han conformado el paisaje de los actuales destinos turísticos con sus luces y sombras. Desde las instituciones de la administración turística regional valenciana se ha intentado hacer frente a las circunstancias sobrevenidas y a los problemas propios del devenir de un sector enormemente dinámico, impulsando una rica y variada batería de instrumentos normativos que, en algunos casos han resultado punteros a escala nacional e internacional. Muestra de ello es el hecho de que en los últimos años la Generalitat Valenciana ha intentado acometer la adecuación de su sector turístico a la normativa en términos de accesibilidad, conscientes de que trabajar por un turismo accesible puede suponer la oportunidad de desarrollar ventajas competitivas en un sector que supone el 13,2% del PIB regional y el 14,4 % del empleo (Exceltur, 2016).

Como ejemplo de ello, puede leerse el compromiso adquirido por la Agència Valenciana del Turisme en materia de accesibilidad en el capítulo 2 del Código Ético del Turismo Valenciano en el que se incorpora la inclusión como valor fundamental para lograr "un turismo responsable y sostenible (...) al que todas las personas tienen acceso, en especial los colectivos más vulnerables o desfavorecidos". También en el borrador del anteproyecto de Ley de la Generalitat, de Turismo, Ocio y Hospitalidad de la Comunitat Valenciana, se expresa "la necesidad de promover un turismo inclusivo que asegure la igualdad de oportunidades de todas las personas para desarrollar la totalidad de las acciones que componen la actividad turística de una manera segura, cómoda, autónoma y normalizada".

En esta misma línea se inscriben actuaciones que buscan mejorar la accesibilidad, tales como la redacción de una Guía de buenas prácticas para establecimientos turísticos de la Comunitat Valenciana, en



el que se plantean los criterios de accesibilidad para establecimientos y recursos turísticos de todo tipo. También se ha trabajado en mejoras para personas con discapacidad auditiva en la red de Tourist Info, se ha logrado el certificado UNE 170001/170002 que fija estándares en accesibilidad, y se han incrementado las inversiones en el litoral para la mejora de los puntos accesibles en playas y adaptación de zonas de baño adaptadas a personas con movilidad reducida, entre otras acciones. Todo ello como paso previo a la presentación del Plan Estratégico de Turismo Accesible de la Comunitat Valenciana que pretende ser el marco estratégico de referencia.

Con este precedente cabría pensar que el grado de desarrollo de infraestructuras, equipamientos y oferta accesible sería una realidad en esta región, sin embargo queda mucho por hacer.

3.1. La oferta turística accesible

Según el análisis realizado en medios digitales y corroborado por el Plan Estratégico de Turismo accesible de la Comunidad Valenciana actualmente no existe una base de datos completa sobre de las condiciones de accesibilidad de todos los recursos y establecimientos turísticos accesibles de la Comunitat Valenciana, aunque pueden encontrarse algunos registros parciales de escala municipal, como el caso de la Guía de Valencia Accesible disponible en la web de promoción turística VisitValencia, y también puede encontrarse alguna información más, pero ésta resulta parcial y dispersa.

Desde 2007 PREDIF ha venido realizando trabajos de evaluación y diagnóstico de accesibilidad de la oferta turística de la Comunitat Valenciana, y sus resultados se han plasmado en varias guías de turismo accesible. A partir de ellos, su adaptación a las herramientas digitales de la web ha permitido desarrollar la aplicación para móviles Turismo Accesible TUR4all. La información contenida, se

consigue a través de auditorías presenciales de técnicos que elaboran unas fichas descriptivas y está permitiendo conocer la realidad de los establecimientos y recursos turísticos, seleccionando y publicando solamente aquellos que cumplieran determinados criterios mínimos de accesibilidad. Junto a ésta, resulta destacable el portal Equalitas Vitae que recoge distintas categorías y un volumen de registros destacados, y que dispone igualmente de su propia aplicación para móviles, Turismo Accesible. A éstas podría añadirse las páginas Barrera-cero, Ocio y turismo accesibles, A salto de mata, o Viajeros sin límite que, junto a otros blogs, ofrecen información variada sobre recursos, rutas y servicios (Doncel, 2016).

Puede hablarse de un gran avance en los últimos años con el impulso asociado al Plan Estratégico. Hasta 2016 en las herramientas de promoción del turismo accesible de PREDIF se han registrado 113 establecimientos de la Comunitat Valenciana que reúnen las condiciones mínimas que permiten clasificar a esta oferta como accesible o practicable. No obstante, antes de pasar a su análisis, ha de apuntarse que el resultado puede no ser representativo de la realidad, pues incorpora sólo los establecimientos visitados por PREDIF para la elaboración de sus catálogos, en los cuales se presta mayor atención a la oferta turística básica del alojamiento que para este segmento condiciona el destino de viaje, antes que otros aspectos de la oferta. Así puede observarse en la Fig. 3 que muestra que la mayor proporción de establecimientos registrados corresponden a oferta de alojamiento, en cierto modo obligados por las exigencias legales que han de ser cumplidas en la apertura y rehabilitación de edificios para el uso público.

Referido al objeto de esta aportación, la adecuación de los recursos y servicios del patrimonio cultural, nos interesa particularmente señalar el hecho de que la segunda categoría en números de

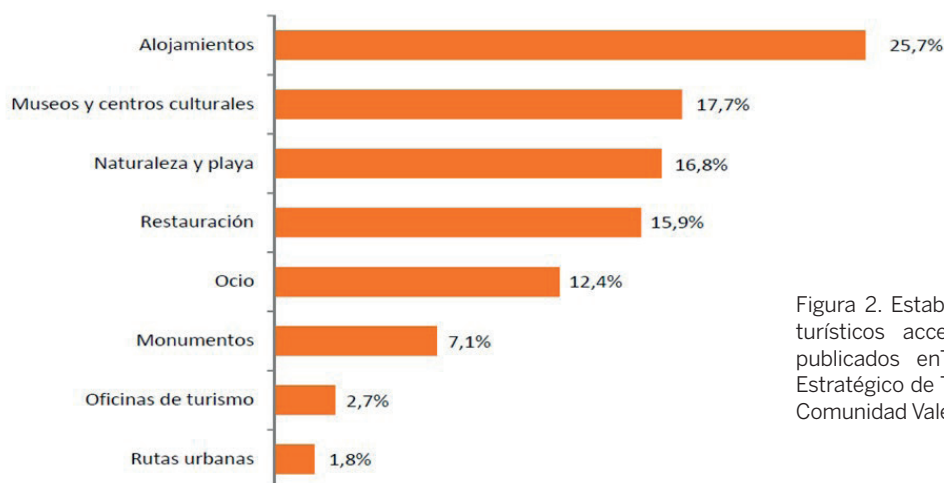


Figura 2. Establecimientos y recursos turísticos accesibles o practicables publicados enTUR4all. Fuente: Plan Estratégico de Turismo Accesible de la Comunidad Valenciana, 2016

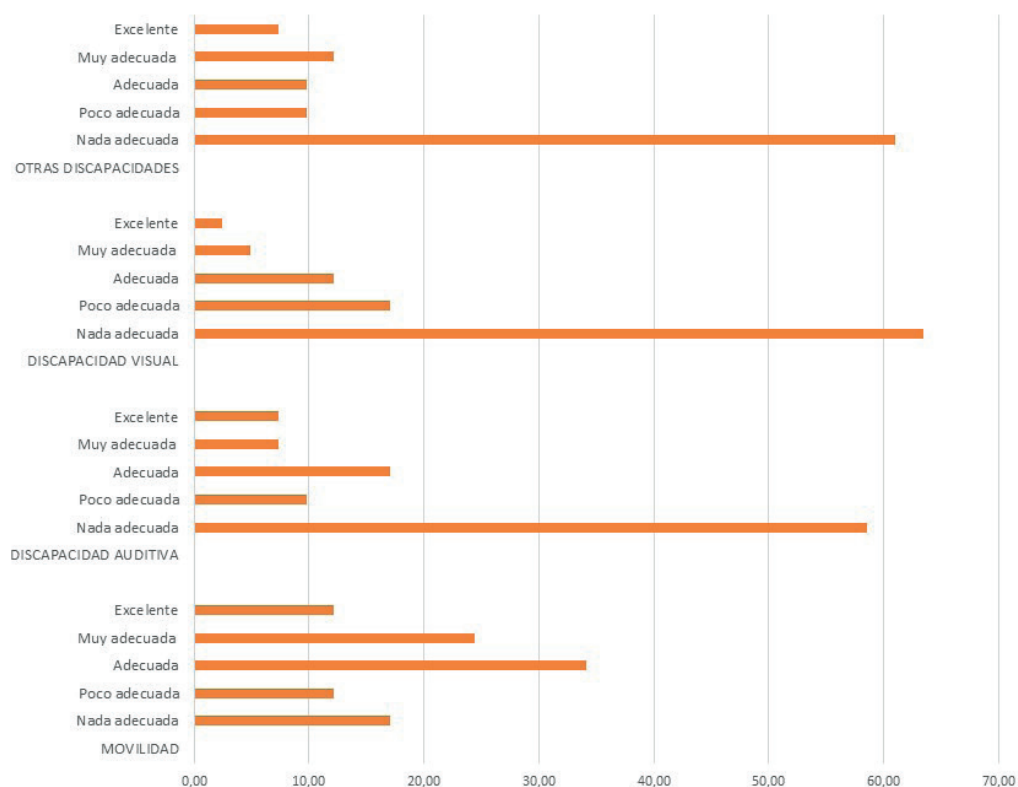


Figura 3. Accesibilidad para públicos especiales en los museos de la Costa Blanca. Fuente: Elaboración propia

registros sea la categoría de museos y centros culturales, por delante de otros recursos de naturaleza y playa, e incluso de establecimientos de la restauración, aunque los monumentos y recursos del patrimonio cultural no se sitúen del mismo modo, ni tampoco los puntos de información turística.

Abundando en la cuestión, un reciente estudio realizado por la Universidad de Alicante sobre los museos de la Costa Blanca en el que se analizaba el grado de orientación turística de éstos a partir de la opinión de sus directores, ofrece unas cifras reveladoras sobre su adaptación a personas con discapacidad. Como puede observarse en la Fig. 4, la adecuación de los museos consultados a las dificultades motrices resulta positiva, pues las calificaciones como excelente, muy buena o adecuada superan el 70% de los entrevistados. No ocurre así con el resto de discapacidades, visual, auditiva e intelectual, que de forma mayoritaria ofrece una valoración de poco o nada adecuada entre el 70 y el 80% de los casos.

Es importante conocer el estado de accesibilidad de los espacios culturales y patrimoniales, pero obviamente que se preste atención sólo a los elementos tangibles no es suficiente. La accesibilidad debe estar presente en toda la cadena de valor del turismo desde la etapa previa de preparación del viaje, hasta el regreso al domicilio de origen tras disfrutar de la experiencia turística. Es decir, que el planteamiento inclusivo, que no diferencia las ins-

talaciones y servicios para las personas con discapacidad de las del resto de la demanda se plantea como un todo integrado para que cualquiera pueda viajar con libertad para escoger las actividades de su interés con plena autonomía. Sin embargo, todavía estamos lejos de lograrlo.

El ya citado Libro Blanco de la Accesibilidad en el Viaje (“Voyage of Discovery. Trabajando juntos por un viaje inclusivo y accesible”), elaborado por Amadeus y la Fundación ONCE para el conjunto nacional de España y su comparativa respecto al resto del mundo, muestra unos datos interesantes sobre las barreras de accesibilidad percibidas por un conjunto de 900 personas de todo el mundo, que reflejan en cierto modo la situación de la Comunidad Valenciana.

Este informe aborda un análisis del viaje desde la perspectiva de la accesibilidad y presta especial atención a las expectativas y necesidades especiales del viajero, identificando áreas de mejora. De entre los resultados que ofrece nos interesa el hecho de que aborde las limitaciones a las que se enfrentan las personas con discapacidad que emprenden un viaje y su relación con la tecnología, por cuanto puede resultar un elemento que favorezca la inclusión. Parece claro que la principal barrera que habría que atajar es la ausencia de información sobre el nivel de accesibilidad de los destinos, las inexactitudes en la información que se



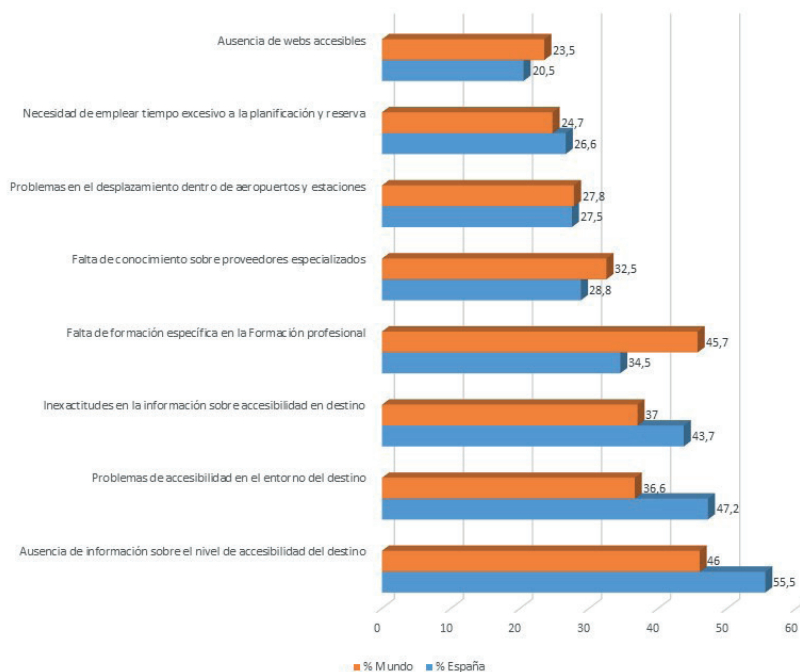


Figura 4. Principales barreras a la accesibilidad. Fuente: Elaboración propia a partir de Amadeus, Fundación ONCE (2017): Libro Blanco de la Accesibilidad en el Viaje, citado en Hosteltur

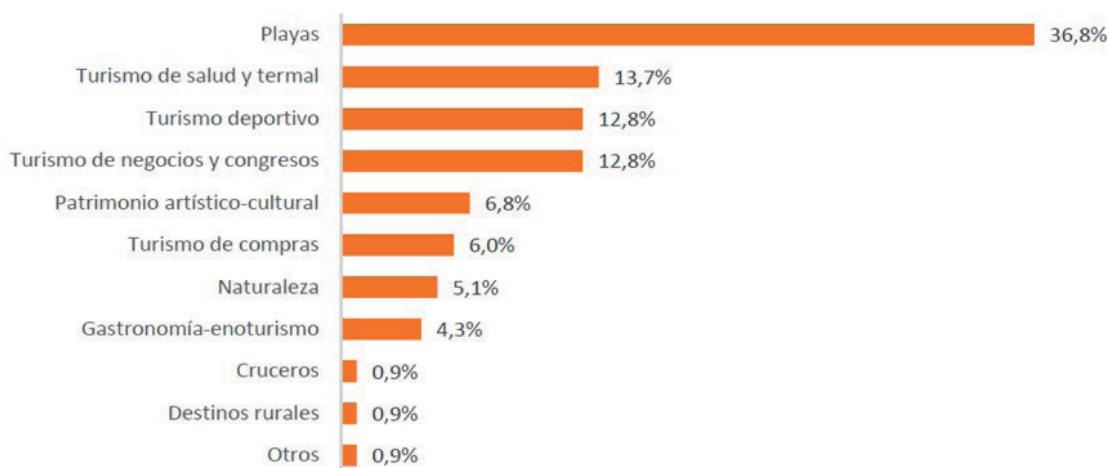


Figura 5. Valoración de la accesibilidad de los principales productos y recursos turísticos de la Comunitat Valenciana. Fuente: Plan Estratégico de Turismo Accesible de la Comunidad Valenciana, 2016

ofrece y escasa formación del personal que puede ofrecer un servicio, así como la accesibilidad de la información de las páginas web.

Esta percepción de una escasa e ineficaz información puede estar en la base de que la valoración de su condición de accesible de los destinos turísticos relacionados con el turismo del patrimonio artístico-cultural sea tan baja que no alcanza el 7%, como muestra la Fig. 6, por contraste con lo que ocurre respecto al producto de sol y playa, el de salud o el deportivo.

4. Consideraciones finales

Las razones pueden ser múltiples pero, sin temor a equivocarnos, creemos que en la base de esta valoración se encuentra la mejorable coordinación entre los elementos que conforman los productos turísticos basados en el patrimonio. Recordemos que la definición de producto hace referencia a la existencia de elementos capaces de generar atracción turística, preparados para la visita y el disfrute, y complementados por una organización que comunica y promueve el consumo. Lógicamente, para que esto sea posible todos los elementos que intervienen de un modo u otro en la experiencia forman parte de una cadena de servicio. Esta cadena está compuesta por una serie de elementos, algunos imprescindibles y otros complementarios, pero que han de estar coordinados y mantener una coherencia en su calidad y orientación.

Tal y como plantea la OMT (2015) la accesibilidad debe entenderse de manera global pues afecta a toda la cadena de valor del turismo. Desde el origen del visitante hasta su regreso, pasando por todos los servicios de intermediación, transporte, servicios, alojamiento o restauración. Sea cual sea su orden, es necesario cuidar el equilibrio de todos y cada uno de los eslabones, pero también la relación entre ellos. Si esta cuestión es importante en todo producto turístico, en el caso de un destino turístico que desea ser accesible e inclusivo, esta relación resulta crucial. No sirve de nada trabajar por mejorar la accesibilidad de algunas piezas del servicio del turismo cultural, si no es posible una relación de continuidad con el resto de servicios que explican la satisfacción de la experiencia turística.

El camino para lograr la inclusión en los destinos turísticos patrimoniales es largo, pero la toma de conciencia sobre la necesidad de abordar la planificación integrada de estas áreas es una pieza importante que marca la senda a seguir. Ya se han dado pasos estratégicos y existe una sensibilidad dentro y fuera del sector turístico, pues son evidentes las ventajas económicas, sociales y ambientales que nos acaban beneficiando a todos.

Bibliografía

- Albino, V., Berardi, U., & Dangelico, R. M. (2015): Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance, and Initiatives. *Journal of Urban Technology*, 22(1), pp.3–21.
- Giffinger, R. (2007): Smart cities Ranking of European medium-sized cities. October (Vol. 16). Disponible en <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S026427519800050X> Consulta 20/5/2016
- Agència Valenciana de Turisme (2016): Código ético del turismo. Disponible en http://www.turisme.gva.es/turisme/es/files/pdf/Codigo_Etico_Turismo_Valenciano.pdf Consulta 12/9/2017
- Agència Valenciana de Turisme (2016): Borrador del anteproyecto de ley, de la Generalitat, de turismo, ocio y hospitalidad de la Comunitat Valenciana. Disponible en http://www.turisme.gva.es/turisme/es/files/pdf/Borrador_anteproyecto_ley_turismo_ocio_hospitalidad.pdf Consulta 12/9/2017
- Hosteltur (2017): "Los principales retos del turismo accesible", Disponible en <https://www.hosteltur.com/124465-principales-retos-turismo-accesible.html> Consulta 10/10/2017
- Doncel Recás, P. (2016): "Turismo accesible", en *Canelobre* nº 66, monográfico sobre Turismo en Alicante y la Costa Blanca, pp. 388-395
- Exceltur (2016): "Estudio Impacto Económico del Turismo sobre la economía y el empleo. Comunidad Valenciana (Impactur)" Disponible en <http://www.exceltur.org/wp-content/uploads/2016/11/IMPACTUR-Comunitat-Valenciana-2015.pdf>, Consulta 2/3/2017
- Organización Mundial del Turismo (2016), Día Mundial del Turismo, 2016 «Turismo para todos: promover la accesibilidad universal» Buenas prácticas en la cadena de valor del turismo accesible, UNWTO, Madrid. Disponible en <http://cf.cdn.unwto.org/sites/all/files/docpdf/goodpracticesintheaccessibletourismsupplychaines20162web.pdf> Consulta(20/3/2017)
- European Commission, DG Enterprise and Industry (2014): Economic impact and travel patterns of accessible tourism in Europe – final report. Disponible en <http://www.accessibletourism.org/resources/toolip/doc/2014/07/06/study-a-economic-impact-and-travel-patterns-of-accessible-tourism-in-europe---fi.pdf> Consulta 30/05/2016
- Navalón, R.; Rico, E. (2016): "Nuevas orientaciones en el desarrollo de productos de turismo cultural", en *Canelobre* nº 66, monográfico sobre Turismo en Alicante y la Costa Blanca, pp. 278-289
- PREDIF. Generalitat Valenciana (2017): Plan Estratégico de Turismo Accesible de la Comunitat Valenciana. Disponible en http://www.turisme.gva.es/turisme/es/files/pdf/Pla_Estrategic_Turisme_Accesible_Comunitat_Valenciana.pdf . Consulta 18/09/2017
- Naciones Unidas (2006): "Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad", disponible en <http://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf> .Consulta 20/09/2017
- Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.



Accesibilidad y responsabilidad social en la Red de Museos de la Comunitat Valenciana

Susana Vilaplana Sanchis

Resumen

La Generalitat Valenciana es el órgano que actúa en relación al amplio patrimonio museístico de la Comunitat Valenciana a través del Sistema Valenciano de Museos. En el Sistema están integrados los museos de titularidad de la Generalitat y los de titularidad estatal cuya gestión tenga encomendada, así como los museos y colecciones museográficas, de titularidad pública o privada, que a tal efecto hayan sido reconocidos, siendo una de las más numerosas del conjunto de Estado. En 1996 se crea un organismo para coordinar e impulsar el rico patrimonio museístico, el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (CMCV). El actual CMCV consciente de que los museos son lugares de encuentro y priorizando en la dimensión social de los mismos, está creando nuevas líneas de actuación, para que sean instituciones accesibles y comprometidas con la cohesión social, la interculturalidad y la integración. En definitiva que sean museos de todos y para todos.

Palabras clave

Patrimonio museístico; Coordinar; Accesibles; Integración.

Abstract

The Generalitat Valenciana through the Sistema Valenciano de Museos manages the extensive museum heritage of the Comunitat Valenciana. In the Sistema Valenciano de Museos are integrated the museums owned by the Generalitat and those of state ownership whose management is entrusted. Also within this system are museums and museum collections (public or private ownership) that have been recognized. The number of museums and museum collections is the largest in the whole state. In 1996 was created the Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (CMCV), an organism to coordinate and promote the rich museum heritage. Currently the CMCV is creating new lines of action prioritizing the social dimension of museums, as they are meeting places. In this way they become accessible institutions and committed to social cohesion, interculturalism and integration. In conclusion, they are museums of all and for the whole society.

Keywords

Museum heritage; Coordinate; Accessible; Integration.

En primer lugar, agradecer a la organización del Congreso el haberme invitado a participar en esta nueva edición del Congreso sobre Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio. En especial a Antonio Espinosa, Manuel Olcina y José Alberto Cortes. También agradezco la presencia de todos vosotros, muchos compañeros, por dedicarnos vuestro tiempo.

Entre otras cuestiones esta exposición me ha servido para reflexionar sobre lo que debe ser el quehacer museístico, ya que con demasiada frecuencia, la gestión cotidiana nos hace olvidar sus aspectos más importantes. Es frecuente decir que "lo urgente nos impide hacer lo importante".

En la actualidad, después de 9 años como jefa de servicio de Museos y Patrimonio Mueble, desde el 1 de septiembre estoy desempeñando otras responsabilidades en el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, como coordinadora de programación expositiva.

La intervención la he planteado en dos direcciones.

En primer lugar, mostrar de manera esquemática la situación de los Museos y CM en la Comunitat Valenciana, realizar un recorrido por el histórico desde la implantación de la Orden de 1991 y la Ley de Patrimonio Cultural Valenciano (LPCV) pasando por las tipologías, titularidad, territorialidad y público.

En segundo lugar, el papel que el actual CMCV va a desempeñar en el panorama cultural valenciano, conscientes de que los museos son lugares de encuentro se pretende crear nuevas líneas de actuación para involucrarse en su entorno y que sean instituciones accesibles y comprometidas con la cohesión social, la interculturalidad y la integración.

Museos y Colecciones Museográficas reconocidas en la Comunitat Valenciana

Los museos han de ser instituciones fundamentales que satisfagan las nuevas demandas de la sociedad del siglo XXI, e incidir, especialmente, en que para que esto sea así hemos de aprovechar al máximo los recursos de que disponemos, de la manera más racional y operativa para llegar al mayor número de público posible, sin perder la calidad del producto que ofrecemos y posibilitando a cada clase de visitante, la demanda que nos solicita.

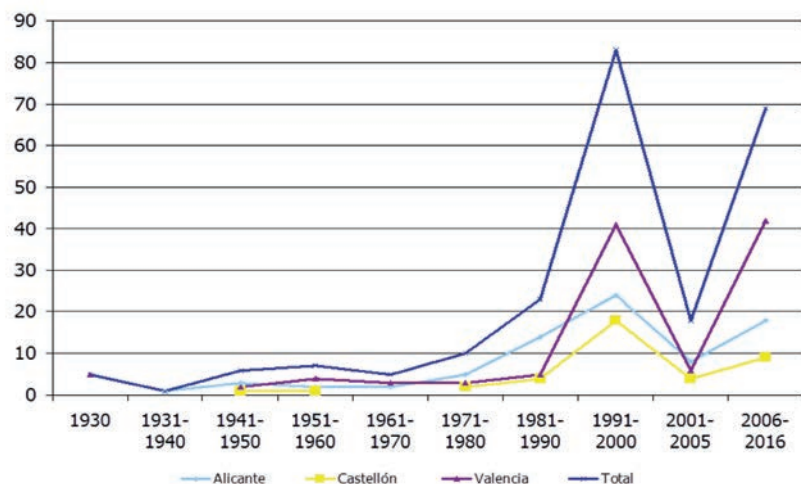


Figura 1. Histórico de creación de museos en la Comunitat Valenciana.

Estamos en un momento en el que los museos han adquirido una gran importancia cultural, económica, política y social; y eso comporta una gran responsabilidad para todos los que trabajamos en esta área de la cultura.

La Generalitat Valenciana es el órgano que actúa en relación al amplio patrimonio museístico de la Comunitat Valenciana a través del Sistema Valenciano de Museos. En el Sistema están integrados los museos de titularidad de la Generalitat y los de titularidad estatal cuya gestión tenga encomendada, así como los museos y colecciones museográficas, de titularidad pública o privada, que a tal efecto hayan sido reconocidos siguiendo la Orden de 6 de febrero de 1991 (DOGV 28.02.1991).

La norma básica para la gestión del patrimonio cultural y por tanto de los museos es la Ley 4/1998, de 11 de junio del Patrimonio Cultural Valenciano (DOGV 18.06.98), norma que desde su artículo 68 al 74 recoge lo referente a los museos y colecciones museográficas.

En el art. 71: "la creación y el reconocimiento de colecciones museográficas y museos... se hará por resolución de la Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia, previa a la tramitación del correspondiente expediente, incoado de oficio o a instancia de los organismos públicos o particulares interesados", presentando la siguiente documentación según el artículo sexto de la mencionada Orden:

- Solicitud, acuerdo del plenario, si el solicitante es una corporación, acuerdo de la Junta Rectora para patronatos y fundaciones.
- Informe de las colecciones
- Informe de las instalaciones museísticas y pedagógicas
- Informe sobre el edificio
- Certificado del personal del museo

- Horario de apertura al público
- Certificado desglosado del presupuesto

Una de las cuestiones que más valoramos es el proyecto o programa museístico donde incluya la accesibilidad para todos. De hecho, accesibilidad e inclusión deben constituir un eje transversal de todo el plan museológico, y es conveniente la redacción de un programa específico dentro del mismo. Debería ser un compromiso y una obligación.

La Comunitat Valenciana, es la que más museos y colecciones museográficas reconocidas tiene en el inventario que presenta con periodicidad bianual el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. De los 1.522 museos censados en España, 240 pertenecen a la Comunitat Valenciana, lo que supone un 15,76% del total. En la última consulta de la Estadística de 2014 han respondido 1.468 lo que supone que han superado el 96,5% del censo.

Representación gráfica de datos estadísticos:

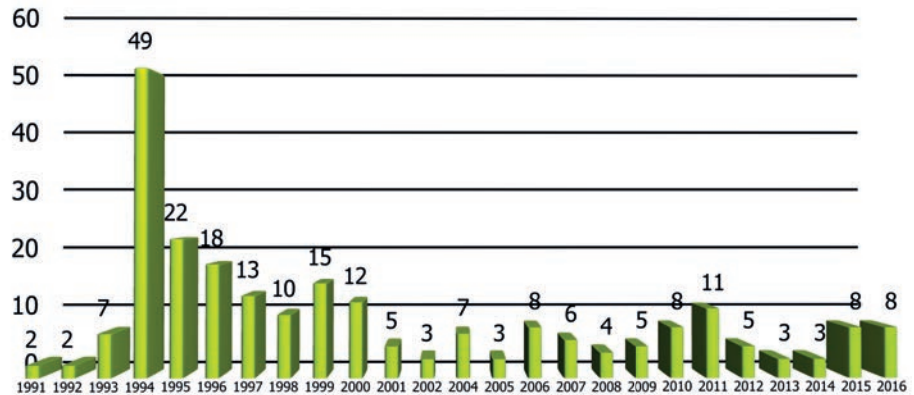
En los análisis *estadísticos*, es frecuente utilizar representaciones visuales complementarias de las tablas que resumen los datos de estudio

En el gráfico de fecha de creación se observa un sentido ascendente, en la década de los 80 del siglo XX, coincidiendo con el Estatuto de Autonomía de 1982 con 23 museos, siguiendo esta tendencia a la alza a partir de 1990 con 83 museos registrados, debido a la implantación de la normativa de reconocimiento. Orden de 6 de febrero de 1991 (DOGV 28.02.1991). Esta tendencia se interrumpe en el 2005 donde vuelve a subir con el reconocimiento de 69 museos.

Constatar que algunos de los principales museos de nuestro territorio existen ya desde 1930 y 1940, como el Museo Arqueológico Provincial de Alicante



Figura 2. Museos y Colecciones Museográficas por Anualidades.



y el Museo de Bellas Artes, Jardín Botánico, Museo de Prehistoria y el Museo Histórico de la Ciudad en Valencia.

La gráfica que representa la creación y evolución de nuestra red museística desde la implantación de la Orden.

Hasta el momento y siguiendo la legislación vigente se han reconocido un total de 240 de los que 136 son museos y 104 colecciones museográficas, siendo éste un proceso en vías de crecimiento y de revisión.

Listado oficial, a fecha agosto 2016, aporta un inventario de museos y colecciones reconocidos.

El Título IV de ley de Patrimonio Cultural Valenciano en su artículo 68 establece que: "Son Museos las instituciones sin finalidad de lucro, abiertas al público, cuyo objeto sea la adquisición, conservación, restauración, estudio, exposición y divulgación de conjuntos o colecciones de bienes de valor histórico, artístico, científico, técnico, etnológico o de cualquier otra naturaleza cultural con fines de investigación, disfrute y promoción científica y cultural."

Y "son colecciones museográficas permanentes aquellas que reúnan bienes de valor histórico, artístico, científico, técnico o de cualquier otra naturaleza cultural y que, por lo reducido de sus fondos, escasez de recursos o carencia de técnico competente a su cargo, no puedan desarrollar las funciones atribuidas a los museos, siempre que sus titulares garanticen al menos la visita pública, en horario adecuado y regular, el acceso de los investigadores a sus fondos y las condiciones básicas de conservación y custodia de los mismos.", según establece el artículo 69 de la LPCV.

El reconocimiento implica:

-Conocimiento, estudio y divulgación de sus fondos

Tipologías de Reconocimiento

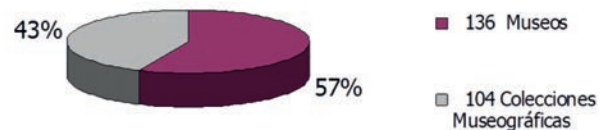


Figura 3. Museos y Colecciones Museográficas reconocidos, datos extraídos de la base de datos GV, 2016.

- Acceder al programa de gestión e inventario MUSEIA
- A las subvenciones que convoca la DGCP
- Formar parte del SISTEMA VALENCIANO DE MUSEOS
- Inclusión de los fondos en el Inventario General de Bienes Muebles

En el artículo 74 la LPCV trata del Acceso a los museos: "la GV garantizará y promoverá el acceso de todos los ciudadanos a los museos y CMP integrantes del SVM en las condiciones que reglamentariamente se determinen". (LPCV, 1998. Art. 74). De las referencias de la Estadística se desprenden los siguientes datos, que la mayoría de las instituciones permanecen abiertas con horario estable, el acceso es libre y en un porcentaje elevado es exclusivamente gratuito (109) y reducida (67).

De los datos oficiales de la última Estadística de 2014, se extraen, en cuanto a infraestructuras, servicios y equipamientos, en la mayoría de los edificios su fecha de construcción es anterior a 1.900 y están luego adaptados a uso museístico, más o menos la mitad tienen equipamientos y servicios específicos, como espacios dedicados a la didáctica (41%), en una menor proporción tienen Biblioteca (40%), salón de ac-

tos (37%) y talleres de restauración (24%). En cuanto a la accesibilidad la mayoría de los centros ofrecen visitas guiadas (70'5%), tienen página web 166 en la mayoría de los casos es compartida, facilitan información accesible para personas con discapacidad el 16'3%. El acceso físico a los edificios, que no contengan barreras arquitectónicas, lo cumplen el 44'7% del total que han cumplimentado la ficha.

Del total de 240 museos y colecciones reconocidos distribuidos por provincias en la Comunitat Valenciana. Alicante 79, Castellón 48 y Valencia 113.

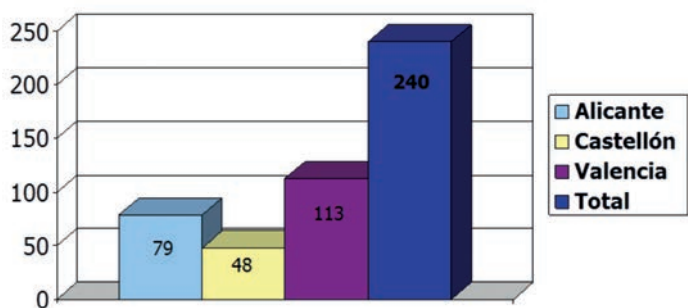


Figura 4. Museos y Colecciones Museográficas por provincias.

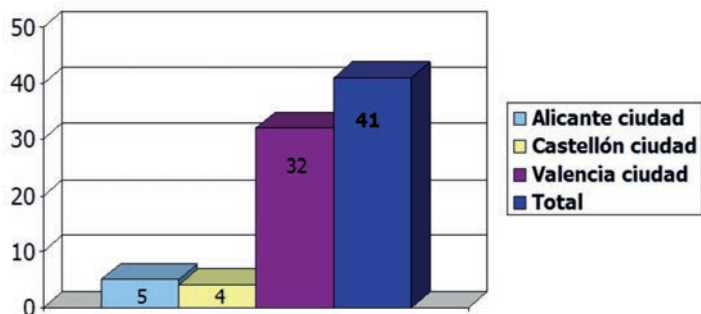


Figura 5. Museos y Colecciones Museográficas por Capitales.

Del total de 41 museos y colecciones reconocidos distribuidos por capitales de provincia en la Comunitat Valenciana. Alicante 5, Castellón 4 y Valencia 32.

Clasificación de los museos y colecciones museográficas, se suelen tipificar teniendo en cuenta el mayor número de objetos o piezas de su colección. La mayoría de los museos municipales suelen contener un abanico de objetos y documentos de diversa materia y procedencia, pero que en conjunto conforman su memoria histórica.

Información sobre la propiedad, de qué manera se gestionan, que inversión privada o pública.

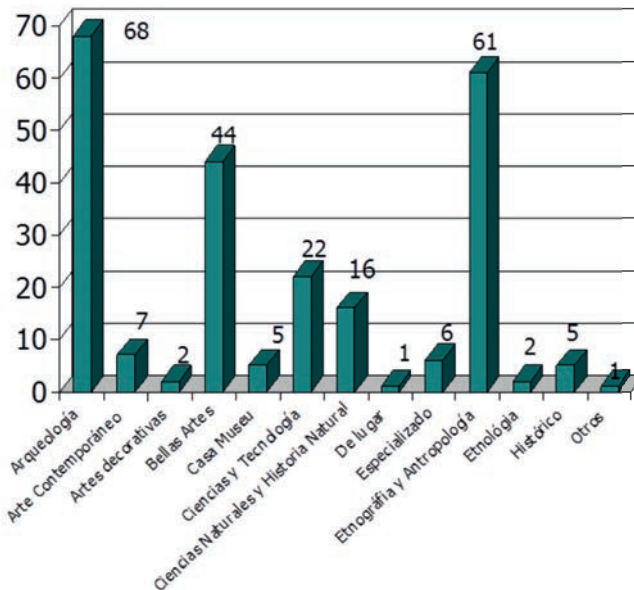


Figura 6. Museos y Colecciones Museográficas por Tipologías.

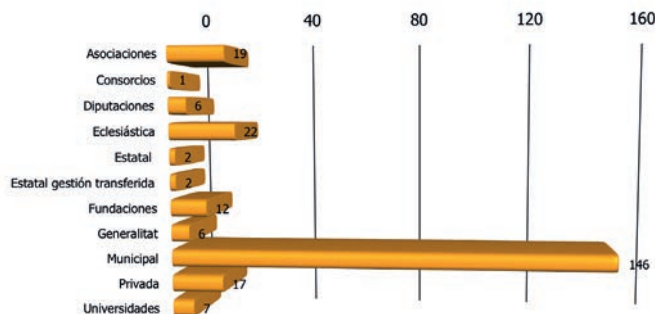


Figura 7. Museos y Colecciones Museográficas por Titularidades.

Museos gestionados en el ámbito de la comunidad autónoma.

De los Museos gestionados por la Generalitat, unos son de titularidad propia y dos son de titularidad estatal y gestión transferida. Se trata de los museos de Bellas Artes de Valencia, Arqueológico de Sagunt, Museu de la Valltorta en Tírig, Museu de la Impremta i de les Arts Gràfiques en El Puig de Santa María.

Por el Real Decreto 3066/1983 de 13 de octubre la Generalitat Valenciana asumió competencias plenas en materia de cultura, en virtud del mismo, cuenta con dos museos de titularidad estatal y gestión transferida.

Mediante Convenio entre el Ministerio de Cultura y la Comunidad Autónoma Valenciana sobre la gestión del Museo de Bellas Artes de Valencia y Museos de la Muralla de Sagunto (Museo Arqueológico y Teatro Romano). Se establece que:

- a) la titularidad de los edificios que corresponde al Estado



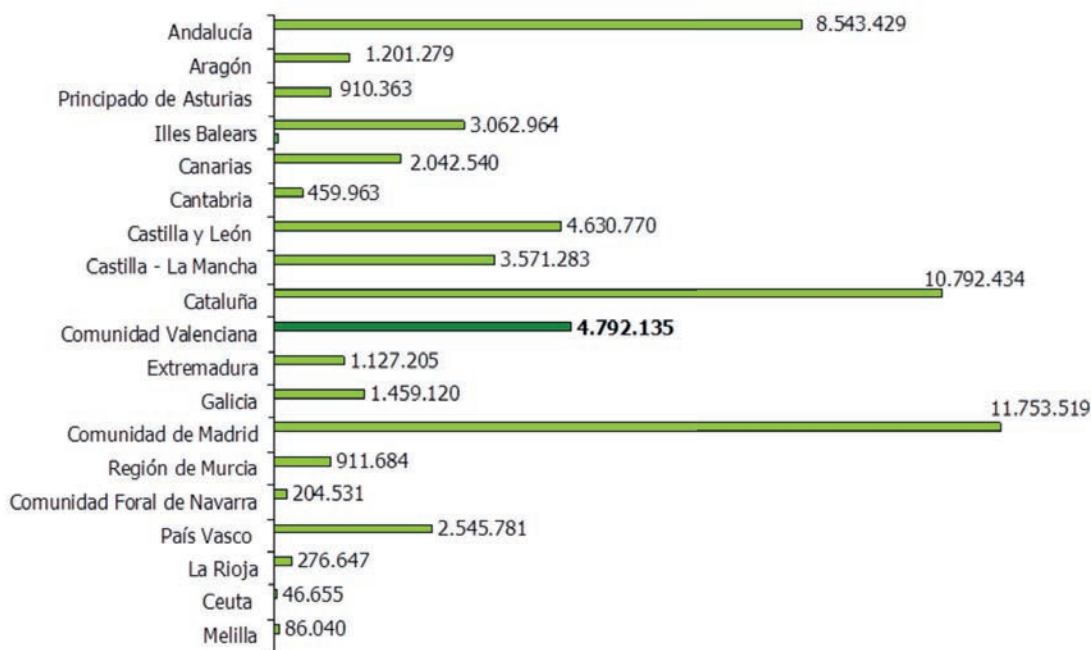


Figura 8. Visitantes por Comunidades Autónomas 2014.

b) la gestión a la Comunidad Autónoma

Museo arqueológico y teatro romano de Sagunto

Fondos: arqueológicos del Eneolítico a la Edad Media, siendo las colecciones romanas las de mayor interés.

Por resolución 3 de julio de 2006 se crea el MUSEU HISTÒRIC de SAGUNT con unas salas expositivas en la rehabilitada CASA DEL MESTRE PEÑA, de planta gótica, situada en la ruta de acceso al conjunto monumental.

Museo de Bellas Artes de Valencia

Considerada la pinacoteca más importante de la Comunitat Valenciana.

Fondos:

- Colección Real Academia de BBAA de San Carlos.
- Obras de la Desamortización.
- Legados y Donaciones.
- Adquisiciones del Ministerio y de la Generalitat.
- Depósitos.

Desde las transferencias se está llevando un importante plan de restauración y rehabilitación por fases, que incluye la recuperación de la trama urbana de su entorno.

Museo de la Valltorta (Tirig, Castellón)

Museo de Sitio, inaugurado en 1994

Objetivos: Conservación, estudio y divulgación del Arte Rupestre Levantino.

Por su valor patrimonial, se gestionará como un Parque Cultural, para compatibilizar su conservación con un modelo planificado de difusión, que favorezca el desarrollo sostenible de la comarca.

Museu de la Impremta i de les Arts Gràfiques

Creación. DOCV, 7 de septiembre de 2006.

Inauguración: 16 mayo de 2008.

Ubicación: Real Monasterio de Santa María del Puig.

Fondos:

- Colección de maquinas que explican la historia de la imprenta y todos sus procesos.
- Colección de arte gráfico: grabados, litografías, xilografías, serigrafías, carteles y material cartográfico.

El Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana

El Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana es un organismo de la Generalitat creado en 1996. Se trata de una entidad con personalidad jurídica propia, que cuenta con un consejo científico de reconocido prestigio y que entre sus fines está el

coordinar e impulsar el patrimonio museístico de la CV, facilitar a visitantes e investigadores el acceso a los museos, impulsar el conocimiento y difusión didáctica del arte valenciano y la organización de exposiciones.

Fue creado por el Acuerdo de 5 de marzo de 1996, del Consell, de las Diputaciones provinciales de Alicante, Castellón y Valencia y de los ayuntamientos de Alicante, Castellón y Valencia, adscrito a la Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport. (DOGV 27.03.96)

El proyecto presentado por su director gerente José Luis Pérez Pont, en enero de 2016, *Apoyar el presente para construir el futuro*, manifiesta la voluntad de realizar proyectos y experiencias en las que el arte contemporáneo sirva de cauce, de mediador, entre la sociedad y algunos asuntos analizados desde ámbitos de pensamiento crítico.

En el contexto actual se han creado nuevas líneas de actuación, mediante la puesta en marcha de distintas Convocatorias públicas. Escuchar y trabajar en conjunto con diferentes sectores para que en la medida de lo posible tengan representación. Se pretende que tanto el individuo, grupos, colectivos y asociaciones puedan dialogar con nosotros para establecer líneas de trabajo y colaboraciones para incentivar el arte y la cultura con el fin de mejorar la sociedad. La intención es dirigirse a todo tipo de públicos, intentando que las diferentes acciones lleguen a familias con niños, adolescentes, jóvenes, personas adultas especialistas o no; así como a otros colectivos entre los que destacamos a las personas con diversidad funcional y necesidades especiales, jóvenes en riesgo de exclusión... y que todos puedan enriquecerse a través de la cultura.

Captar nuevos usuarios que no suelen acudir a centros culturales y ser activos en las redes sociales como un modo de acercamiento y de captación de público.

Entre los espacios que ejerce su influencia está el Centre del Carme, un espacio dedicado a los artistas emergentes y a la investigación, creación y formación artística, así como la sede administrativa del CMCV.

Centros expositivos en Alicante

El CMCV cuenta en la ciudad de Alicante con los siguientes espacios pertenecientes a los entes consorciados: Museo de Bellas Artes Gravina, Lonja del Pescado, Centro Cultural Las Cigarreras y Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.

Centros expositivos en Castellón

El CMCV colaborará en la programación del Museu de Belles Arts de Castelló, mediante el consenso con los responsables del centro, a través de proyectos expositivos y de actividades acordes a los periodos artísticos de este centro. En igual medida, se favorecerá el apoyo a la creación contemporánea propia del Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC) con la colaboración en la producción de sus propios proyectos.

Centros expositivos en Valencia

El CMCV cuenta en la ciudad de Valencia con los siguientes espacios pertenecientes a los entes consorciados: Museo de Bellas Artes de Valencia, salas del Ayuntamiento de Valencia y de la Diputación.

Presupuesto anual: 2.117.770 €.

Convocatorias

Una nueva línea de trabajo dedicada a la participación ciudadana es la puesta en marcha de diferentes convocatorias públicas, se resaltan aquí las que tienen un marcado carácter de educación artística e inclusión social:

-CONVOCATORIA PARA PROYECTOS DE INCLUSIÓN Y COHESIÓN SOCIAL. ALTAVEU

Es una iniciativa para dar visibilidad a iniciativas de carácter social que fomenten el trabajo en red con la ciudadanía, abriendo la puerta a otro tipo de acciones culturales, basadas en el trabajo comunitario y colaborativo.

Con esta convocatoria se busca apoyar trabajos sin ánimo de lucro que promuevan el interés por la cultura, la participación y activación social y que además puedan ser dinamizadoras de sinergias sociales.

Entendemos que los museos y centros de arte deben generar procesos de trabajo sostenibles de mediación con diversos colectivos, entidades o agentes en contextos locales. De este modo, los proyectos que se presenten deben tener como objetivos:

- Generar procesos de inclusión y cohesión social.
- Promover la dinamización social.
- Visibilizar la situación de las comunidades o colectivos que intervienen activamente en el apoyo y la transformación social.

Los proyectos tendrán una duración temporal de un mes, y se realizarán en la sala Contrafuertes del Centre del Carme entre los años 2017 y 2018.



Podrán, además, itinerar a otros centros consorciados de Alicante y Castellón.

Presupuesto 2017: 4 proyectos 16.000€

-CONVOCATORIA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA INCLUSIVA

El objetivo de este programa es apoyar la creación artística como herramienta transversal en los procesos de integración y cohesión social, mediante la producción de dos proyectos artísticos colaborativos e inclusivos en el Centre del Carme de Valencia.

Los proyectos que se presenten a esta convocatoria deben involucrar a la comunidad, considerándola como un agente activo de un proceso de creación artística contemporánea, participativa, dialógica y relacional, mediante el cual se puedan atender las demandas y necesidades de la ciudadanía.

Se buscan proyectos que tomen como campo de trabajo factores sociales, económicos, geográficos, culturales, étnicos o de género que supongan un riesgo de exclusión, para visibilizar, a través de la creación artística, injusticias sociales y favorecer la multiculturalidad y la integración social.

De igual modo, esta convocatoria busca promover entornos de trabajo colaborativos que promuevan el interés por la cultura y las artes plásticas, que sean dinamizadores de sinergias creativas, y que fomenten el acercamiento de la sociedad al arte contemporáneo.

Los proyectos tendrán una duración temporal de seis meses, en los que se contempla el proceso de producción y el periodo de exposición, y se realizarán en los espacios destinados a este fin del Centre del Carme.

De este modo los proyectos que se presenten deben tener como objetivos:

1. Visibilizar la situación de las comunidades o colectivos mediante la aplicación de procesos de creación artística contemporánea.
2. Fomentar la creación artística contemporánea como herramienta de análisis y reflexión de problemáticas sociales, políticas o de género.
3. Establecer relaciones de cercanía entre la creación artística contemporánea y la ciudadanía mediante el trabajo colaborativo.
4. La experimentación artística e innovación educativa en el ámbito de la creación artística.

Presupuesto: 15.000€ por proyecto (2)

- CONVOCATORIA DE PROYECTOS CON PERSPECTI-

VA DE GÉNERO O RELECTURAS DE GÉNERO

Con el fin de reforzar el principio de igualdad en el ámbito de la cultura y de la creación artística, el objeto de esta convocatoria es seleccionar dos proyectos, que en base a la educación artística, ofrezcan una perspectiva de género de las colecciones de los museos y centros de arte que forman parte del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (CMCV) para avanzar hacia una museología más inclusiva y crítica.

Se buscan proyectos que pongan en valor no solo cuestiones de género sino que trabajen otras desigualdades a través de guías didácticas, relecturas de las obras, propuesta de nuevos itinerarios o actividades que se fomenten la discusión sobre cuestiones de igualdad, empleando las obras de los museos como elemento mediador.

Los proyectos tendrán un periodo de duración de 6 meses, en el cual los seleccionados deberán llevar a cabo sus propuestas mediante el desarrollo de actividades según las necesidades de cada una de ellas.

Los objetivos de la convocatoria son:

1. Ofrecer una perspectiva amplia de género a través de los testimonios materiales de diferentes culturas, civilizaciones y épocas, que se conservan en los museos.
2. Visibilizar la situación de las comunidades o colectivos mediante la aplicación de procesos de reflexión y aprendizaje desde la educación artística.
3. Favorecer la presencia y atención en los museos a personas que formen parte de colectivos vulnerables por cuestiones de género o identidad sexual.

Presupuesto: 5.500 € por proyecto (2)

-CONVOCATORIA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN ENTORNOS EDUCATIVOS

En el área de Educación y mediación del CMCV entendemos que los museos y centros de arte deben generar procesos de trabajo sostenibles de mediación con diversos colectivos, entidades o agentes en contextos locales o en entornos de colaboración, tomando como base la educación artística.

Presupuesto 8.000€ por proyecto (3)

ANTRIPOMETRÍAS. DEL YO AL NOSOTRXS es un

proyecto de la artista-educadora Salomé Rodríguez realizado en el colegio Juan Manuel Montoya del barrio de Nazaret en la ciudad de Valencia con la colaboración del Centre del Carme, con la premisa de utilizar la educación artística como mediadora en contextos de exclusión social.

En este caso, la artista toma como campo de trabajo un centro escolar que cuenta con una fuerte presencia de población inmigrante, y donde ha trabajado, utilizando la creación artística, el tema de los afectos, las emociones y los arraigos pero también el género, la igualdad y la diversidad.

Este taller es una propuesta procesual y relacional que pretende, desde la educación artística, activar el pensamiento en torno al cuerpo, su imagen y sus representaciones. Es una propuesta que apela al Yo, a la identificación de uno mismo y al empoderamiento personal desde el conocimiento y reconocimiento de las propias raíces y del propio individuo. Es una experiencia que trabaja la huella del cuerpo como registro audiovisual y pictórico,

desde el que abordar diversas consideraciones de orden político, social y cultural.

Esta acción está dividida en dos partes, una primera que se ha desarrollado en el colegio con un grupo de alumnos, y una segunda parte que se centra en una exposición de los registros del proceso creativo en la sala Contrafuertes del Centre del Carme.

Participaron grupos de Infantil de 3,4 y 5 años y grupo de 1 de primaria.

Conclusión:

El propósito es estimular la capacidad de reflexión y la elaboración de opinión crítica en la ciudadanía. Es el momento de poner en común reflexiones y experiencias, buenas prácticas y nuevas ideas; de conseguir que los museos sean de todos y para todos.



Presente y Futuro de la Ingeniería del diseño en la Accesibilidad al Patrimonio. Nuevas tecnologías aplicadas a la interpretación como recursos de accesibilidad

Marina Puyuelo Cazorla

Resumen

Los proyectos de diseño de recursos y tecnologías aplicadas a distintos contextos en el ámbito de la accesibilidad, permiten observar sus posibilidades y han abierto nuevas áreas de investigación que tienen como objetivo obtener información experimental. La evaluación de productos y dispositivos aplicados en la interpretación de contenidos requieren estudios de usabilidad. Como ejemplos prácticos se muestran dos casos que presentan proyectos muy distintos: una aplicación de la impresión 3D en la comunicación gráfico-táctil de monumentos urbanos realizada en el Máster de Ingeniería del Diseño, y el prototipo realizado para el edificio de la Lonja de los Mercaderes en Valencia (Patrimonio Unesco, 1996). En este caso, se desarrolló el diseño de una aplicación de Realidad Aumentada con modelos 3D, para su experimentación y validación en un contexto real y el análisis de su aportación al diseño inclusivo y la accesibilidad.

Palabras clave

Diseño Inclusivo, Accesibilidad, Tecnologías para la Interpretación, Diseño interactivo, Comunicación y Diseño dicáctico

Abstract

The design of resources and technologies applied to different contexts in the area of the accessibility, they allow to observe his possibilities and have opened new areas of investigation that, have as aim to obtain experimental information. The evaluation of products and devices applied to the cultural interpretation they need studies of usability. Two cases are presented as practical examples of very different projects: an application of the 3D printing in a graphic and tactile communication of urban monuments, realized in the Máster of Engineering of the Design, and the prototype developed for the building of the Lonja de los Mercaderes en Valencia (Patrimonio Unesco, 1996). In this case, there developed the design of an application of Augmented Reality with some 3D models, for experimentation and validation in a real context and the analysis of his contribution as resource to inclusive design and the accessibility.

Keywords

Inclusive Design, Accessibility, Technology and Cultural Interpretation, Interactive Learning, Communication and Didactic Design

1. Introducción

El protagonismo y dinamismo que vienen adquiriendo distintas tecnologías de sustrato digital y gráfico en la interpretación cultural, hacen necesaria la investigación multidisciplinar y exigen el trabajo en equipo. Ingeniería y diseño de recursos y dispositivos tecnológicos se fusionan en elementos de uso, arte y patrimonio

La versatilidad de las tecnologías móviles en la interpretación de contenidos y los distintos ámbitos que se recogen en el concepto de Realidad Aumentada (AU Augmented Reality) despliegan nuevas formas de relación con la información, más activas y participativas, capaces de incrementar las posibilidades de la accesibilidad y el diseño inclusivo (Puyuelo et al., 2011). Los proyectos de investigación aplicada junto con los estudios de campo sobre los recursos y tecnologías que se vienen implementando en distintos contextos, permiten observar sus posibilidades y han abierto nuevas áreas de investigación con el objeto de obtener información experimental. En este orden de cosas, el desarrollo de nuevos productos y dispositivos, así como su evaluación son fundamentales para su evolución y mejor adaptación a personas con limitaciones funcionales.

En el ámbito concreto de la interpretación cultural, muy vinculada al disfrute y uso público, parece estar asumido que la comprensión de un bien patrimonial, ya sea un monumento, un yacimiento arqueológico o más claramente todavía en los casos de patrimonio inmaterial (Correa e Ibáñez, 2008) no es posible sin la interpretación del entorno del que forma parte. Además, integrando la idea del Aprendizaje situado (Scribner, 1986), que asume que éste ocurre más eficazmente en un contexto real y que llega a ser una parte importante del conocimiento básico que queda asociado a ese aprendizaje, la visita comprensiva de estos lugares patrimoniales adquiere un singular valor cultural y social. La disponibilidad de dispositivos que permitan una mayor accesibilidad puede ser considerada como un valor añadido y una ventaja para que los lugares adquieran más valor e interés, y las personas alcancen una mayor autonomía.

Esta comunicación se organiza en dos partes que tienen como objetivo mostrar dos casos prácticos de proyectos en los que se aplican tecnologías diversas para producir nuevos recursos para la accesibilidad a la cultura. El primero, se trata de la aplicación de la tecnología 3D al diseño de un producto inclusivo y con gran potencial de viabilidad y

difusión. El segundo caso presenta el proyecto de investigación que obtuvo como resultado un prototipo de RA de uso intuitivo, que permitió analizar sus posibilidades como recurso de accesibilidad "in situ" en este singular entorno del patrimonio. Finalmente, se recogen unas conclusiones generales relativas a la aplicación de la ingeniería y el diseño en el desarrollo de este tipo de recursos y dispositivos.

2. Casos prácticos

Las áreas de investigación que se vienen trabajando han permitido focalizar dos direcciones principales: la evaluación del productos, dispositivos y tecnologías de una parte, y el diseño inclusivo de nuevos recursos.

En el diseño de nuevos recursos destacan las tecnologías de base gráfica que permiten la representación y la recreación virtual de entornos y la impresión en 3D que facilita la materialización de nuevos soportes táctiles. Seguidamente se muestran un par de casos que ilustran ambos enfoques.

2.1 Metodología

El núcleo de estos proyectos e investigaciones lo constituye el trabajo de campo y la observación del repertorio de soluciones, elementos y dispositivos para la interpretación cultural en distintos contextos.

En los estudios con usuarios se elaboran instrumentos de recogida de información y evaluación de las soluciones adoptadas. En el caso de la aplicación de Realidad Aumentada de la Lonja en Valencia, una vez utilizada, los visitantes usuarios, cumplimentaban un cuestionario sobre el empleo del instrumento, su satisfacción y los contenidos parecidos con la tecnología.

2.2 Aplicando la impresión 3d

Proyecto de postales inclusivas SIENTE VALENCIA

Este caso presenta el proyecto Trabajo Fin de Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos "Postales Inclusivas" que consiste en el diseño y la producción de una serie de postales en relieve que posibiliten la percepción táctil e incrementen la accesibilidad a distintos grupos de usuarios.

Siente Valencia es una colección de postales Valencianas en relieve. Cada una de ellas representa un lugar característico de la ciudad y lo pone al alcance de todo el mundo. Un producto innovador que ofre-

ce la posibilidad de conocer edificios de la ciudad de Valencia a través del tacto Fig. 1.

Para ello, se ha investigado en la percepción sensorial háptica y paralelamente, se ha realizado una búsqueda de los diferentes métodos disponibles para la impresión en relieve, analizando ventajas e inconvenientes de los mismos para así optar por el más apropiado. Las diferentes piezas se han diseñado con herramientas digitales, utilizando el diseño vectorial y el modelado 3D. El diseño de las postales y de su packaging propone una estética atractiva y actual, acorde con las características del mercado al que se dirige pero siempre accesibles para personas invidentes o con interés por su tactilidad.

A partir de una búsqueda de los diferentes métodos disponibles para la impresión en relieve se propone el diseño de esta serie de postales y de su packaging con herramientas digitales, con una estética atractiva para cualquier usuario potencial Fig. 2.

Este sencillo producto recoge múltiples aspectos que se relacionan tanto con el perfil propio e individual del usuario con discapacidad visual, como con el diseño inclusivo del propio producto. Por un lado, en lo relativo al usuario con discapacidad visual, es importante recordar que se trata de un grupo cuyo grado de conocimiento de las estrategias de lectura háptica resulta fundamental para la comprensión de estos dispositivos. Este conocimiento permite reconocer, con gran precisión y eficacia la información ofrecida en un producto táctil, incluso en contextos reales (Perkins & Gardiner, 2003). Tal es el caso de las postales disponibles en múltiples establecimientos turísticos urbanos, recuerdos de viaje y envíos postales.

Para codificar esta información se han combinado la descripción verbal con la exploración táctil y el código braille. De este modo, se completa la información adquirida a través del tacto en cualquiera de los soportes físicos posibles: planos, modelos y dibujos tangibles, entre otros (Consuegra, 2002), atendiendo a que, el tacto y el oído son los sentidos con los que una persona invidente adquiere, en gran medida, la mayor parte de la información. Esta estrategia mejora el entendimiento preciso del entorno representado en el plano (Spencer & Travis, 1985).

Estas postales en relieve permiten a las personas ciegas conocer con sus propios dedos lugares ya visitados recordando los pequeños detalles que los hacen únicos o contados por otras personas.



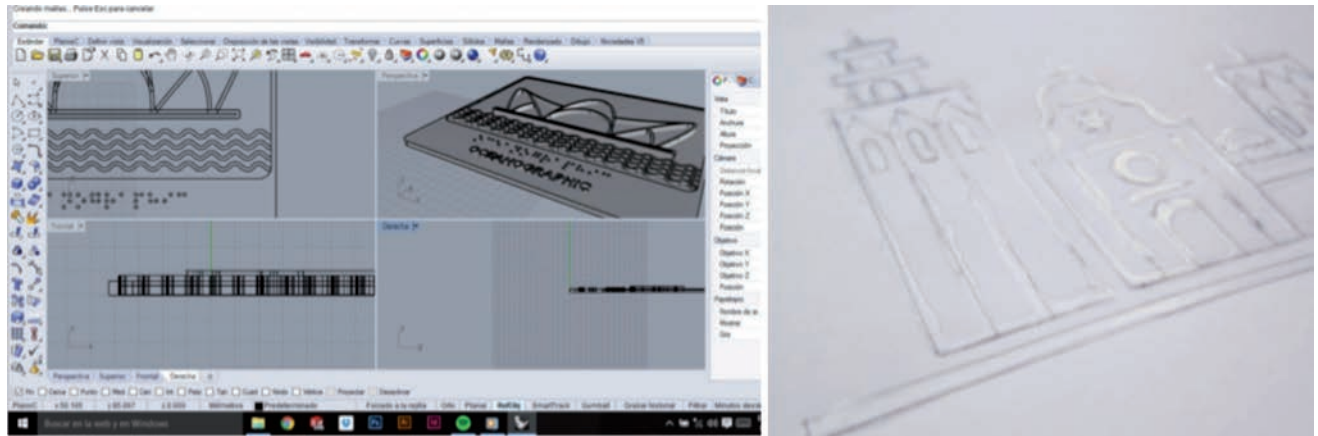


Figura 1. Proceso de diseño y prototipado de las tarjetas en relieve.

2.3 Tecnología de realidad aumentada para la accesibilidad al edificio de la Lonja de los Mercaderes de Valencia

Como ejemplo práctico, se muestra el proyecto de investigación realizado para el edificio de la Lonja de la Seda en Valencia (Patrimonio Unesco, 1996). Esta aplicación permitió experimentar y validar la Realidad Aumentada con modelos 3D, en un contexto real y observar su aportación al diseño inclusivo y la accesibilidad. Este prototipo se ha diseñado como instrumento amable e intuitivo de acercamiento de los visitantes al lugar, ofreciendo un uso personal de modelos descriptivos y explicativos de distintos elementos.

Este trabajo fue pilotado con personas mayores visitantes de la Lonja en dos sesiones de un día completo, con el objetivo de analizar el uso y la eficacia de esta aplicación interactiva de Realidad Aumentada.

A través de esta aplicación se planteaba por una parte, resolver cuestiones perceptivas derivadas de la escasa iluminación, la lejanía a múltiples detalles o el acceso a algunas áreas y, por otra, la explicación de algunos detalles constructivos de mayor

complejidad Fig. 3. Este prototipo permite acceder a percepciones simuladas que contribuyen a superar los límites comunes de accesibilidad visual en un lugar en concreto, derivados de la distancia o la iluminación, o bien inherentes a los usuarios visitantes: imposibilidad de desplazamiento o aproximación a detalles, disminución de sus capacidades de discriminación e identificación visual, etc. (Puyuelo et al. 2015).

De esta manera se ha tratado de profundizar en el valor instrumental y comunicativo de este tipo de aplicaciones a la hora de interpretar, memorizar y comprender un determinado lugar, contrastándolo con la experiencia in situ, atendiendo a las dificultades que algunas personas manifiestan a la hora de visitar este entorno monumental. Fig. 4. Los resultados obtenidos demuestran la utilidad de esta aplicación para identificar, comprender y memorizar elementos concretos y posibilitar el acceso a distintos aspectos de la cultura monumental.

3. Conclusiones

A través de los casos presentados se ha ofrecido una visión sugestiva y creativa de las posibilidades



Figura 2. Postales con relieve en sus distintas versiones y presentación.

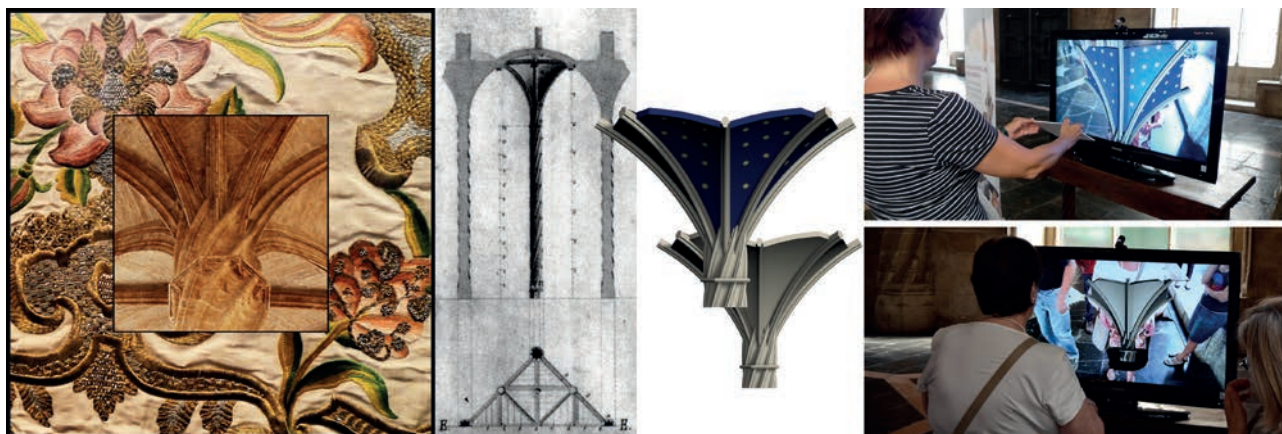


Figura 3. Marcas representativas de los modelos virtuales en 3D para su manejo como soporte para su visualización.

de tecnologías muy diferenciadas como son la impresión táctil en relieve y la realidad virtual en el campo de la accesibilidad y la inclusión.

Desde la perspectiva del diseño inclusivo conviene insistir en la importancia de promover y equiparar la visita a los lugares colectivos de la cultura, de todas las personas tanto en tiempo, como en contenidos de conocimiento y disfrute.

El desarrollo de este tipo de proyectos aumenta el conocimiento sobre las problemáticas a las que apuntan y paralelamente, enfocan nuevas oportunidades para la adaptación y la inclusión de distintos colectivos con limitaciones y nivel cultural diverso. Además, permiten experimentar con nuevas soluciones que estimulan la participación y el interés del público por la observación activa y lúdica; una nueva forma de “ver” que proponen las nuevas tecnologías.

Para finalizar destacamos la importancia del diseño como mediador en el desarrollo de productos y servicios que verdaderamente, trascienden al ámbito de la experiencia de los individuos. El futuro de la ingeniería del diseño se encuentra en la implica-

ción de la tecnología en productos que además de funcionales, sencillos y amables con los usuarios, han de incrementar la integración de la diversidad y ser cuidadosos con las particularidades de los entornos singulares.

4. Agradecimientos

Estos proyectos se han llevado a cabo en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València. Postales Inclusivas es el TFG de Teresa Catalán San Martín y el prototipo de RA para la Lonja de los Mercaderes, es resultado del proyecto de investigación interdisciplinar Research Program PAID0511 de la UPV “Nuevas Aplicaciones de las Tecnologías Gráficas para la Mejora de la Sostenibilidad, el Conocimiento y la Accesibilidad al Patrimonio” (Ref 2786). Este proyecto ha sido dirigido por M. Puyuelo en el grupo EPID del Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica en colaboración con el Instituto HumanLab de la UPV.



Figura 4. Visitantes utilizando el prototipo de Realidad Aumentada en el edificio gótico de la Lonja de Valencia.



Bibliografía

- AAVV Ministère de la culture et de la communication (2007): *Cultura et handicap; guide pratique de l'accessibilité*. Francia: IMP Blanchard.
- Consuegra Cano, B. (2002): *El acceso al patrimonio histórico de las personas ciegas y deficientes visuales*. Madrid: ONCE.
- Correa, G., Ibáñez, J.M. y Etxeberria, A. (2005- 2008.): Museos, tecnología e innovación educativa: aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio Menosca Reice, *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3, recurso electrónico.
- Perkins & Gardiner, (2003): Real world map reading strategies. *The Cartographic Journal*, 40(3), 265-268.
- Gual Ortí, Jaume, Puyuelo Cazorla, Marina and Lloveras, Joaquim (2015): The effect of volumetric (3D) tactile symbols within inclusive tactile maps, *Applied Ergonomics*, Vol: 48 , pp, 1-10, 2015, Reino Unido
- Puyuelo Cazorla, Marina; Val Fiel, Mónica; Merino Sanjuán, Lola; Felip Miralles, Francisco y Gual Ortí, (2011): Representaciones virtuales y otros recursos técnicos en la accesibilidad al patrimonio cultural, *Revista EGA*, nº17, vol. 1. La Imprenta CG, Valencia.
- Puyuelo Cazorla, Marina; Val Fiel, Mónica; Merino Sanjuán, Lola; Felip Miralles, Francisco y Gual Ortí, Jaume. 2011: Access to World Heritage Sites: Design Products that Transform Sites into Collective Spaces for Enjoyment and Interactive Learning". *Design Principles and Practices: an international journal*, Volume 4. Common Ground Publishers,
- Puyuelo Cazorla, Marina; Val Fiel, José Luís Higón Calvet y Lola Merino Sanjuán (2015): DE LA REPRESENTACIÓN A LA EXPERIENCIA. Realidad Aumentada para la interpretación del patrimonio monumental de la Lonja de Valencia, *Revista EGA*, Vol: 29, pp. 180-189.
- Puyuelo, M., Merino, L., Val, M. y Gual, J. (2010): "The integration of accessibility devices in the environments of World Heritage sites" en Heritage 2010: *Heritage and sustainable development*, Green Lines Institute, Portugal.
- Scribner, S. (1986): Thinking in action: Some characteristics of practical thought, *Practical intelligence: Nature and origins of competence in the every day World*. Cambridge University Press, Cambridge, pp13-30.
- Spencer & Travis, (1985): Learning a new area with and without the use of tactile maps: A comparative study. *British Journal of Visual Impairment*, 3(1), 5-7.

L'Alcúdia en acció. Procesos de investigación arqueológica unidos a través del tiempo

Mercedes Tendero Porras
Ana M^a Ronda Femenia

Resumen

La presente exposición muestra el trabajo de los arqueólogos y, por lo tanto, la "exposición" más importante es el proceso de trabajo, es decir, el conjunto de materiales producidos y utilizados en las campañas arqueológicas. No se encuentran aquí artefactos arqueológicos llenos de historia o belleza, sino aquellos otros elementos que han sido y son materiales indispensables para un proyecto científico. Son objetos en tránsito, vivos, que ni siquiera se han limpiado, y que nos hablan desde su pureza inalterada y sensible de ese momento preciso durante la excavación o durante los análisis de laboratorio; sobre el período comprendido entre la pregunta formulada por un investigador y la conclusión que se redactará en un libro; y sobre el tiempo que pasa entre el objetivo del trabajo y el objeto restaurado que se exhibirá en la vitrina del museo.

Palabras clave

Exposición conceptual, trabajo arqueológico, accesibilidad.

Abstract

The present exhibition shows the work of archaeologists and, therefore, the most important "exhibit" is the working process, that is, the set of materials produced and used in archaeological campaigns. You won't find here archaeological artifacts filled with history or beauty, but those other elements that have been and are indispensable materials for a scientific project. Those are objects in transit, alive, without having been "cleaned up", and they speak to us from their unaltered and sensitive purity about that precise moment during excavation or during the laboratory analyses; about the period between the question formulated by a researcher and the conclusion that will be draft in a book; and about the time that passes between the working objective and the restored objects that will be exhibited in a museum showcase.

Keywords

Conceptual exhibition, archaeological work, accessibility.

En el año 2015 se nos brindó la posibilidad de gestar un proyecto expositivo para ocupar la sala de temporales del Museo Arqueológico y de Historia de Elche, Alejandro Ramos Folqués (MAHE), a partir de

una iniciativa de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Elche y dentro del marco de las exposiciones anuales fomentadas por esta entidad municipal. Desde la Fundación L'Alcúdia, propusimos para la muestra una base argumental que girara en torno al yacimiento arqueológico de L'Alcúdia, la antigua ciudad de Ilici, ubicado a 2 km al sur de la ciudad de Elche. Los contenidos históricos sobre este yacimiento, después de varios cientos de años acumulando documentación e intervenciones arqueológicas de campo, hacían de este enclave un lugar de referencia, con casi 6.000 años de historia enmarcada desde el Neolítico hasta la llegada del Islam.

Muy al contrario de lo que viene siendo habitual en las exposiciones referidas a yacimientos arqueológicos, este proyecto, titulado L'Alcúdia en acció, no pretendió, en ningún caso, contar el devenir histórico de las diferentes poblaciones que la habitaron, esencialmente por dos razones: en primer lugar, porque en el mismo yacimiento arqueológico se ubican dos espacios expositivos de recientes formación –el Centro de Interpretación, inaugurado en 2008 (Abad y Tendero, 2008; Ramos *et alii*, en prensa y Tendero *et alii*, en prensa), y el Museo Monográfico que, remodelado, abrió de nuevo sus puertas en 2015 (Ramos *et alii*, en prensa y Tendero *et alii*, en prensa)–. En el primero de ellos se hace un recorrido por las culturas más destacadas que dejaron su impronta en Ilici siguiendo un guion conceptual a partir de unas 200 piezas arqueológicas y, en el Museo Monográfico, se exhiben más de 2.600, ordenadas cronológicamente en tres ambientes dedicados a las culturas ibérica, romana y tardoantigua. Por tanto, desestimamos enfocar la exposición como un resumen simplificado o sencillo de los contenidos que se muestran en estos dos espacios expositivos, sobre todo porque L'Alcúdia en acció se expondría a tan solo 2 km de distancia del yacimiento arqueológico y de sus museos; y, en segundo lugar, porque el proyecto se planteó desde su origen con el objetivo de acercar el trabajo científico que desde la Fundación L'Alcúdia se desarrolla, y la combinación de esta investigación con la formación de alumnos de la Universidad de Alicante, de la UNED de Elche o de otros centros superiores españoles, estudiantes todos ellos que cada año participan en las excavaciones arqueológicas de L'Alcúdia y en los Cursos de Verano Rafael Altamira de la universidad alicantina –Cursos de Arqueología Práctica–.

El proyecto, por tanto, lejos de los convencionalismos sobre cómo contar la historia de un enclave ar-



queológico, fue concebido para explicar al público el método de trabajo cotidiano, científico y docente de los arqueólogos dentro de un plan general coordinado por la Fundación L'Alcúdia. De este modo, se pretendió dar a conocer que la investigación arqueológica es una aventura por la historia que nos permite conocer y descubrir nuestro pasado, conectando directamente con la tierra que cubrió sus restos durante mucho tiempo. Esta aventura científica se inicia con una serie de preguntas e hipótesis sobre aquellos aspectos generales o concretos que queremos descubrir. Para obtener una respuesta, el estudio arqueológico se expresa en la recuperación de los datos que la tierra nos ofrece y en la investigación que paralelamente se desarrolla. Al final de este proceso, se produce un conocimiento de nuestro pasado que pasará a los libros de historia y que será, además, la base argumental para la difusión del patrimonio entre la sociedad.

La exposición L'Alcúdia en acció fue inaugurada el 26 de febrero de 2016 y se clausuró el 12 de junio ocupando, como se ha referenciado, la sala de temporales del MAHE, bajo el patrocinio del Ayuntamiento de Elche, la colaboración de la Fundación L'Alcúdia y de la Universidad de Alicante, y bajo el diseño de Rocamora Diseño & Arquitectura (Fig. 1).

Para concretar la idea esencial de esta exposición, es decir, encontrar un ejemplo específico que sirviera de base explicativa para la muestra, se decidió comunicar, mediante un soporte museográfico didáctico, docente y accesible, la reciente campaña de excavaciones arqueológicas desarrollada durante el verano de 2015 en el solar de Ilici (L'Alcúdia, Elche), valorando los procesos de campo entendidos como el trabajo de los arqueólogos a partir de elementos permeables y comprensibles, como las herramientas que utilizamos y las que se fueron elaborando, junto a la ortodoxia y la metodología del trabajo arqueológico cotidiano, entendido como un tránsito, o punto intermedio, entre el yacimiento y las piezas –las vasijas, los metales, los huesos, etc.– que son, en definitiva, los objetos que solemos encontrar expuestos en los museos de arqueología.

Los objetivos generales de este proyecto se centraron en diferentes aspectos:

1. Visibilidad y accesibilidad. Dar a conocer el yacimiento de L'Alcúdia, *Ilici*, y la Fundación que lo gestiona, a partir del acercamiento del patrimonio arqueológico planteando no solo una exposición, sino un proyecto accesible a todos los públicos.
2. Promoción y dinamización de la oferta cultural. Nuestra intención fue la de promover el interés del público general para realizar visitas a los



Figura 1. Vista general de la sala de exposiciones (imagen superior. Foto Cabrera). Planta y sección de la exposición (abajo a la izquierda). Cartel de la exposición (abajo a la derecha).

museos y a los yacimientos arqueológicos. L'Alcúdia en acció se gestaba así como un puente entre el trabajo de campo y los contenidos de cualquier museo de arqueología.

3. Ciencia y docencia. La muestra permitía develar el trabajo científico y docente que se realiza desde la Fundación L'Alcúdia y, de forma más concreta, durante los Cursos de Verano Rafael Altamira –Cursos de Arqueología Práctica– orientados a alumnos universitarios y a un amplio sector del público especializado o interesado en los trabajos de arqueología. Además, se expusieron los avances técnicos y la metodología del trabajo arqueológico, presentando los avances derivados de la investigación y exhibiendo los documentos que se generaron durante su desarrollo.

Los objetivos conceptuales se centraron en:

1. Explicar el proceso de trabajo y mostrar las herramientas utilizadas y generadas por los arqueólogos y por los alumnos asistentes al curso.
2. Conocer el transcurso de análisis arqueológico, desde la hipótesis previa hasta la publicación de los resultados.
3. Explicar qué procesos de estudio hay detrás de las piezas expuestas en los museos de arqueología.
4. Valorar los documentos y los fragmentos que almacenan los museos.
5. Revelar al público la aventura de descubrir nuestro patrimonio cultural.

Metodológicamente, L'Alcúdia en acció muestra la labor de los arqueólogos y, por ello, la "pieza" más importante es el proceso de trabajo, es decir, el conjunto de materiales que se produce y se utiliza en la campaña arqueológica. Son objetos en tránsito, vivos, y nos hablan desde su pureza inalterada y sensible de ese instante en la excavación de campo o en el análisis de laboratorio; del intervalo de tiempo comprendido entre la pregunta que se plantea el estudioso y la respuesta que se redactará en un libro de carácter científico o divulgativo; entre el objetivo del trabajo y la vasija, ya restaurada, que quedará expuesta en la vitrina de un museo.

La concepción escénica de la exposición giraba en torno a una tonelada y media de tierra procedente de las excavaciones arqueológicas de L'Alcúdia, la misma que cubrió los restos del pasado y que allí, colocada directamente sobre el suelo de la sala y acotada por vitrinas de diferentes alturas, se mostraba como la esencia de cualquier proyecto arqueológico de campo (Fig. 2).

Se empleó un fondo neutro de color negro para paredes, soportes y suelo, utilizando como base de vitrina vinilos rojos con flúor que armonizaban con la idea dinámica y de "acción" que imperaba en el diseño y en la expresión conceptual del proceso de trabajo que se mostraba.

Al fondo de la sala y en uno de los paneles laterales, se proyectaron dos vídeos simultáneos sobre los procesos de trabajo y los documentos generados en la excavación de 2015, acoplados a una composición musical compuesta para esta muestra (Fig. 1).



Figura 2. Vista aérea del conjunto de vitrinas que contenían una tonelada y media de tierra procedente de las excavaciones de L'Alcúdia (Foto Cabrera).

El contenido textual se estableció a partir de una serie de cajones de luz con telas impresas que se ubicaron como panel en la entrada y que trazaban un camino envolvente por el lateral izquierdo de la sala. El diseño de estos paneles reflejaba de forma esquemática una vista cenital de la composición del espacio museístico, de forma que cada imagen del panel era el equivalente o el reflejo de cada una de las vitrinas dispuestas en el recorrido (Fig. 1).

La iluminación de la sala se consiguió a partir de focos direccionales y aprovechando la proyección que emanaba de los cajones de luz laterales.

En las vitrinas, se expusieron los objetos y las herramientas de análisis utilizados y generados en el proyecto arqueológico –diarios de campo, planos, fichas, aparatos de medición, herramientas, materiales fotográficos, etc.–, con el aliciente añadido de que la excavación del verano de 2015 se realizó en un sector dentro del yacimiento excavado en origen en 1905, retomado en 1923 y 1955, y continuado en 2015. Durante todos estos años, diferentes profesionales de la arqueología dejaron la huella de sus trabajos no solo en la tierra, sino también en publicaciones, diarios manuscritos, fotografías, dibujos o memorias que tuvieron su eco en la prensa escrita de la época (Fig. 3). Toda esta información fue incluida en el estudio global, y las piezas arqueológicas recuperadas, algunas de ellas hace más de un siglo y que hoy se encuentran dispersas por las salas de exposiciones o los almacenes de varios museos arqueológicos –como el Museo Arqueológico Nacional (MAN), el MAHE o el Museo de L'Alcúdia– recobraban ahora todo su valor primigenio al convertirse, de nuevo, en objetos de análisis.

El primero de estos proyectos arqueológicos precedentes nos remitía a 1905. Después del descubrimiento de la Dama de Elche en L'Alcúdia en 1897, y de su compra y traslado al Museo del Louvre, el arqueólogo e hispanista francés Pierre Paris regresó a Elche en 1905 junto a su discípulo Eugène Albertini. Su objetivo era realizar unas excavaciones arqueológicas junto a la zona del descubrimiento de la Dama. Unas fiebres impidieron a P. Paris realizar personalmente los trabajos de campo que, finalmente, fueron desarrollados por E. Albertini. Esta fue la primera excavación en el sector analizado de L'Alcúdia, financiada por Archer Milton Huntington, arqueólogo, bibliófilo, filántropo, hispanista y poeta estadounidense que un año antes había fundado la Hispanic Society of America en Nueva York.

Años más tarde, en 1923, Antonio Vives Escudero, arqueólogo madrileño y académico de la Real Academia de la Historia, era enviado a Elche para rea-





Figura 3. Vitrina donde se exhibían diferentes documentos recuperados de las antiguas excavaciones y detalle de algunos diarios de excavación y dibujos (parte superior). Diferentes aspectos del trabajo generado durante la excavación de 2015 y vitrinas donde se exponían estos documentos actuales (parte inferior).

lizar nuevas excavaciones arqueológicas en el mismo sector. El registro de sus trabajos, así como las numerosas cajas de materiales arqueológicos que extrajo, se encuentran hoy depositados en los fondos del Museo Arqueológico Nacional en Madrid.

Entre 1955 y 1959, el entonces propietario de la finca de L'Alcúdia, Alejandro Ramos Folqués, realizaba varios sondeos arqueológicos en este mismo espacio. Su objetivo era estudiar la secuencia y la superposición de los estratos que confirmasen el dilatado uso de este enclave, desde épocas prehistóricas hasta la etapa visigoda. Sus hallazgos, demostraron la larga ocupación del yacimiento, encontrando los restos de una necrópolis visigoda en los niveles cercanos al superficial; una gran casa romana ocupada y reformada durante siglos; retazos de varias fases de ocupación durante la etapa romano-republicana y, por último, algunos muros de un antiguo poblado ibérico con varias urnas ocultas por debajo de los suelos de las casas que contenían enterramientos infantiles.

Durante el verano de 2015, un grupo más de cincuenta investigadores pasaron por L'Alcúdia en el marco del II Curso Práctico de Arqueología incluido en los Cursos de Verano Rafael Altamira de la Universidad de Alicante, subvencionado por la Fundación CajaMurcia. Entre otras tareas científicas destinadas a comprender y completar la secuencia estratigráfica del sector, bajo el prisma del conocimiento científico actual, los traba-

jos de campo y de laboratorio se completaron con la recopilación y el análisis de la base documental generada por los investigadores anteriores para, desde la perspectiva metodológica y bibliográfica que ofrecen los avances del siglo XXI, responder a las preguntas formuladas al inicio de la investigación.

Pero, sin duda, otro de los objetivos fundamentales de esta exposición fue la de ofrecer una apuesta por la accesibilidad. Para ello, intercaladas entre las vitrinas que contenían los documentos y las herramientas, se colocaron mesas integradas en el diseño de la exposición organizadas del siguiente modo: por un lado, se hicieron reproducciones de algunos de los objetos arqueológicos descubiertos en el sector excavado y que así podían ser manipulados por el público; en algunos casos, se reprodujeron en relieve las decoraciones pintadas para poder ser "leídas" por el público invidente; además, se realizaron cuadernillos confeccionados a partir de retazos de los antiguos diarios de excavación de la zona en los que se podían identificar claramente los objetos o los fragmentos arqueológicos reproducidos sobre las mesas, ofreciendo así la oportunidad a los visitantes, sobre todo a los más pequeños, de adentrarse



Figura 4. Ejemplo de mesa didáctica: a- reproducción de un fragmento cerámico recuperado en las excavaciones del sector; b- reproducción del mismo fragmento con la decoración en relieve para fomentar su lectura táctil; c- cartela identificativa en castellano, valenciano e inglés; d- cartela en braille y e- extracto de un antiguo diario de campo del momento en el que se produjo el hallazgo de la pieza (imagen superior). Diferentes mesas didácticas manipuladas por un grupo de escolares (imágenes inferiores).

en la aventura de identificar e investigar los objetos de nuestro pasado de forma directa. Con la intención de hacer la muestra más accesible, en cada una de las mesas didácticas se colocaron cartelas en castellano, valenciano, inglés y en idioma braille, que explicaban todos estos conjuntos heterogéneos (Fig. 4).

En definitiva, L'Alcúdia en acción no solo resultó ser una exposición, sino un esfuerzo de accesibilidad para todos los públicos. Visitada por diferentes colectivos, el mensaje proyectado fue adaptado para conseguir, por ejemplo, que los centros escolares vieran una oportunidad para incentivar la curiosidad y despertar el interés en los niños por plantear preguntas que, con el estudio y los procedimientos adecuados, pueden hallar respuesta; para el público invidente, la posibilidad de tocar los objetos reproducidos que, además, se imitaron no solo formalmente sino reproduciendo en la medida de lo posible su materia original, y para el público general, mostrar qué trabajo y análisis hay detrás de las piezas arqueológicas que solemos contemplar en los museos de arqueología.

Se apostó por un diseño provocador en el que las herramientas de trabajo y los documentos generados eran valorados al ubicarse dentro de las vitrinas, y quedaban fuera de ellas las reproducciones de las piezas que habitualmente están detrás de los cristales y, por tanto, aisladas del espectador. Y como elemento esencial, la tierra, en estado puro, heterogéneo, que penetraba en las vitrinas envolviendo el trabajo arqueológico del pasado y del presente.

A modo de conclusión, las palabras de Pedro Ibarra reafirman el sentido exacto del trabajo arqueológico, el de antes y el de ahora, y que –esperemos– volverán a darse la mano en el futuro.

«Un Museo no es un bazar. Un Museo Arqueológico debe ser la manifestación primordial para el historiador que requiere del poderoso auxilio del gran archivo, la tierra, para estudiar el pasado de los pueblos»

Pedro Ibarra Ruiz

Elche, junio de 2017

Bibliografía

- Abad Casal, L. y Tendero Porras, M. (2008): *Ilici. La Alcudia de Elche*. Guía del parque arqueológico. Fundación Universitaria La Alcudia de Investigación Arqueológica. Alicante.
- Albertini, E. (1906-1907): "Fouilles d' Elche", extracto de *Bulletin Hispanique* 1906-1907, Burdeos.
- Ramos Folqués, A. Diarios de campo Diario nº 20/1954-1955; Diario nº 22/1957-1958 y Diario nº 23/1958-1959. Depósito documental de la Fundación L'Alcúdia.
- Ramos Molina, A.; Ronda Femenia, A. M^a y Tendero Porras, M. (en prensa): "Los Museos de La Alcudia de Elche", *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*. Madrid.
- —(1962): "Excavaciones en La Alcudia. Memoria de las practicadas durante 1953-1958", *Noticiario Arqueológico Hispánico* V, 1956-1961. Madrid, pp. 91-97.
- —(1970): *Excavaciones en La Alcudia*, Trabajos Varios del Servicio de Investigación Prehistórica, 39, Valencia.
- Ronda Femenia, A. M^a (en prensa.): *L'Alcúdia de Alejandro Ramos Folqués. 50 años de estudios arqueológicos*, tesis doctoral 2016 de la Universidad de Alicante.
- Tendero Porras, M.; Ronda Femenia, A. M^a; Ramos Molina, A.; Ramos Fernández, R. y Peña Domínguez, D. (en prensa): "El Museo de L'Alcúdia de Elche", *III Jornades d'Arqueologia de la Comunitat Valenciana*, Noves actuacions per al coneixement i divulgació del patrimoni cultural. Alicante.
- Tendero Porras, M. y Ronda Femenia, A. M^a (2014): "Ilici en las guerras civiles romanas", en F. Sala y J. Moratalla (eds.), *Las guerras civiles romanas en Hispania. Una revisión histórica desde la Contestania*. Universitat d'Alacant, MARQ, Alicante pp. 217-227.
- Tortosa Rocamora, T. y Santos Velasco, J.A (1998): "Vasos pintados de Elche-Archena en el Museo Arqueológico Nacional: análisis tipológico e iconográfico", *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, tomo XVI, nº 1 y 2. Madrid: pp. 11-64.



Extrarradio. Arte y Salud Mental

Ester García Guixot

Resumen

“Extrarradio. Arte y Salud Mental” es un proyecto de educación artística dirigido a personas con enfermedad mental del Centro Socio-Asistencial Dr. Esquerdo, en el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante en 2015. Su objetivo es generar experiencias significativas que conlleven el desarrollo de habilidades no solo artísticas, sino sociales, emocionales y comunicativas con la sociedad, utilizando el museo, el arte y los procesos creativos como vehículo para ello. Las diferentes sesiones, apoyadas en las colecciones del museo, nos han permitido comprobar que el museo estimula la creatividad, activa las emociones y potencia la comunicación y la interacción de personas con enfermedad mental.

Palabras clave:

Enfermedad mental, museo, procesos creativos, emoción, comunicación.

Abstract

Extrarradio, Art and Mental Disease Project is an artistic educational program for people with mental disease of the Social Care Complex Dr. Esquerdo in the Museum of Contemporary Art of Alicante in 2015. Its main objective is to generate significant experiences that involve the development of skills not only artistic, but also social, emotional and communicative with society, using the museum, art and creative processes as the vehicle for it. Different sessions supported by art collections have show us that the museum stimulates creativity, activates emotions and potentiates communication and interaction of people with mental disease.

Keywords:

Mental disease, museum, creative processes, emotions, communication.

1. Introducción

Los nuevos cambios experimentados en España en todos sus ámbitos, tanto políticos, económicos, tecnológicos y culturales durante estos últimos años, han dado lugar a hablar de los museos como espacios accesibles, de conocimiento e interacción social que promueven, desde la igualdad de oportunidades y la accesibilidad universal, el acceso a todos sus visitantes, con una mayor

responsabilidad social en cuanto a sus propuestas educativas, en las que la diversidad está presente. De estas nuevas inquietudes y actuaciones surgen los programas sociales diseñados para poder atender la gran demanda de colectivos, que proceden de diferentes asociaciones y entidades locales, atraídos por el arte y los museos.

Estos programas contribuyen a facilitar y fomentar la participación de personas con necesidades especiales en actividades culturales, convirtiendo al museo en un agente más de la red de atención a estos colectivos.

En el Plan Museos + Sociales en el que participan Museos Estatales de la Secretaría de Estado de Cultura, pertenecientes al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, se recogen acciones que atienden a la diversidad y contribuyen a la educación de nuevos públicos, fomentando el desarrollo de proyectos educativos de transmisión de valores y ampliando su presencia y visibilidad. De esta forma, para contribuir a las acciones dirigidas a la atención de personas con enfermedades mentales, surge el proyecto “Extrarradio. Arte y Salud Mental”, en colaboración con el Centro Socio-Asistencial Dr. Esquerdo y con el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante. El museo, el arte y los procesos creativos son el eje vertebrador del proyecto con los que se logra la participación de personas con enfermedad mental en un museo, estimulando sus capacidades sociales, emocionales y comunicativas, potenciando su confianza y autoestima, a través del conocimiento artístico, así como con los diferentes procesos creativos.

2. El Proyecto. Extrarradio. Arte y Salud Mental

“Extrarradio. Arte y Salud Mental” es un proyecto de educación artística para museos, diseñado y dirigido a personas con enfermedad mental, que busca formas de integrar el arte en la vida cotidiana de estos y usarlo como medio de comunicación y experimentación, generando así espacios, metodologías y recursos para aprender y construir juntos nuevas realidades sociales y culturales. Su objetivo es responder a la búsqueda de investigar, crear, crecer y construir nuevas formas de hacer arte, contribuyendo a la transformación de la cultura y la sociedad, donde sus principales protagonistas son personas con enfermedad mental.

Los comienzos de “Extrarradio. Arte y Salud

Mental” estuvieron básicamente condicionados por la necesidad de introducir, en el ámbito museístico de la ciudad de Alicante, un proyecto para personas con enfermedad mental, donde convergen la creatividad y las habilidades sociales mediante procesos creativos, para convertirse posteriormente, en procesos de construcción personal y social.

3. Las instituciones

Dos son las instituciones implicadas en este proyecto, por un lado el Área de Salud Mental de la Diputación de Alicante que atiende, en el Centro Socio-Asistencial Doctor Esquerdo, a pacientes con patología mental crónica y subaguda grave, focalizando la atención en la rehabilitación psicosocial, atención sanitaria, recuperación funcional y atención en el campo rehabilitador socio-familiar cognitivo y mental. Este Centro para el estudio y tratamiento de la cronicidad mental, se aprueba en pleno de la Diputación Provincial de Alicante el 4 de junio de 1998 con la finalidad de transformar el antiguo Hospital Psiquiátrico de Alicante en Centro Socio-Asistencial.

La segunda institución es el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante, museo dependiente de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Alicante. Este museo es heredero del antiguo Museo de la Asegurada, inaugurado 1977 gracias a la donación que hace Eusebio Sempere de su colección privada de arte. Los fondos del museo se completan con la colección Juana Francés donada en legado testamentario por la propia artista en 1990 y con una colección de obras del propio Sempere, adquirida por el Ayuntamiento desde 1997. En 2005, el Museo de la Asegurada cerró sus puertas para afrontar su tercera reforma y ampliación. En su reapertura, en 2011, el Museo cambia de nombre a MACA (Museo de Arte Contemporáneo de Alicante). Ahora, cuenta con un espacio para exposiciones temporales y tres salas para la exposición de las colecciones permanentes: Colección Arte Siglo XX; Colección Eusebio Sempere; Colección Fundación Caja Mediterráneo, que en 2012, gracias a un convenio entre el Ayuntamiento y Fundación Caja Mediterráneo, queda depositada en el MACA.

4. El Proyecto. Centro Socio-Asistencial Doctor Esquerdo y Museo de Arte Contemporáneo de Alicante

Antes de comenzar, y para conseguir el acceso a ambas instituciones y presentar el proyecto, se solicitó, mediante escrito a los responsables del Centro Socio-Asistencial Doctor Esquerdo y a los del Museo de Arte Contemporáneo de Alicante,



Figura 1. Sesión 1, La voz de Extrarradio.

el consentimiento para su desarrollo. Una vez aprobado, se estableció un encuentro físico en dichas instituciones con los responsables, técnicos y terapeutas ocupacionales para informar, intercambiar contenidos y objetivos que serían tratados durante las siete sesiones del proyecto. En estos encuentros se recogió información de los participantes para llevar a cabo la configuración inicial de contenidos y planes de actuación.

Los participantes del proyecto han sido 25 pacientes de cuatro Unidades de Rehabilitación del Centro Socio-Asistencial Dr. Esquerdo: Polivalente, RHB2, RHB3 y CEEM-Hombres, seleccionados por su equipo terapéutico. Este proyecto giró en torno a la utilización del museo, el arte y los procesos creativos para diseñar una metodología que determinase su eficacia en la mejora de las habilidades sociales, emocionales, comunicativas y creativas de personas con enfermedad mental. Para ello, se utilizó una selección de obras de cada una de las colecciones permanentes del MACA como herramienta de diálogo, para generar frente a estas un intercambio de conocimientos y experiencias. Se siguió una metodología de investigación basada en la observación de los participantes, para la que se diseñó una escala de evaluación en la que se registraron los datos obtenidos de la observación de las siete sesiones del proyecto. Su finalidad fue identificar y recoger el impacto de las sesiones, estudiando una serie de procesos para evaluar su eficacia en cuanto a expresión y comunicación, nivel cognitivo, interacción, creatividad y emoción.

El proyecto comenzó en abril del año 2015, con una duración de 4 meses, y dividido en 7 sesiones – dos al mes y de una hora y media de duración-, tres de ellas en el MACA y cuatro en el Centro Socio-Asistencial Dr. Esquerdo. Todas las sesiones se insertaron en el conjunto de programas del Centro Dr. Esquerdo y del MACA, permitiéndonos trabajar





Figura 2. Sesión 4, Autorrepresentación.



Figura 3. Sesión 5, en el Centro Dr. Esquerdo.

en espacios cambiantes para la creación, teniendo siempre en cuenta los valores que introduce el contexto, en las formas de interpretar, comunicar y crear.

Para el transcurso de las sesiones del proyecto se diseñaron talleres y actividades que ayudaron a identificar y gestionar sentimientos y emociones, y poder comunicarlos espontáneamente, y también para intentar ayudar a crear una identidad personal positiva y aumentar el sentimiento de pertenencia a un grupo. Cada sesión se compuso por una primera parte dedicada a la bienvenida, una segunda parte enfocada a la visita en la sala del museo, y una última parte dedicada a la actividad artística propiamente dicha. Se ha mantenido un hilo conductor entre las sesiones buscando contenidos que se relacionaran para poder obtener información proveniente de la observación cuidadosa, tanto de la expresión y comunicación como del nivel cognitivo, la interacción, la emoción y la creatividad del participante en todas las sesiones.

5. Desarrollo de las Sesiones

En la primera sesión, "La voz de Extrarradio", llevada a cabo en el Centro Dr. Esquerdo, se buscó implicar al participante mediante dinámicas creativas en una experiencia visual y emocional, e invitándole a abordar las obras en el museo de una forma creativa y participativa. Cada una de las intervenciones verbales se convirtieron en no verbales a través de la construcción de una obra colectiva, construida a partir de un entramado de hilos que conformaron caminos y experiencias compartidas.

La segunda sesión, "Cajas abstrusas" en el MACA, se centró en una visita dinamizada a la Colección Arte Siglo XX a partir de la selección de siete piezas, que dieron lugar a la construcción de imágenes abstractas y de difícil comprensión en una caja de madera. En su interior se depositó un trozo de papel donde previamente se escribió una frase o un sentimiento producido por las obras seleccionadas y trabajadas.

La tercera sesión, en el Centro Dr. Esquerdo, actuó de feedback con la anterior sesión realizada en el museo, continuando con los procesos creativos en la caja, para convertirla en una obra colectiva y efímera expuesta en los jardines del Centro.

La cuarta sesión, "Autorrepresentación", se llevó a cabo en la sala destinada a la Colección Fundación Caja Mediterráneo partiendo de la selección de cinco obras. Estas dieron lugar a una autorrepresentación pictórica y fotográfica sobre un lienzo, a partir de objetos y obras de arte como instrumento para traducir y representar la realidad, la que rodea y habita en cada uno de los participantes.

La sesión cinco, en el Centro Dr. Esquerdo, favoreció la autoconfianza, utilizando la obra "Staring at the sea III" (1997) de Juan Muñoz para establecer una conexión con las vivencias personales. Una máscara como soporte de los procesos creativos y una fotografía como autorrepresentación.

La sexta sesión, "Variaciones de la naturaleza", consistió en una visita dinamizada a la Colección Eusebio Sempere buscando puntos de conexión entre su obra y las formas de la naturaleza, para crear efectos e ilusiones ópticas que provocasen

sensación de movimiento, vibración... sobre un plato de cerámica.

En la última sesión, la séptima, se intentó que cada participante realizase una búsqueda compositiva sobre un suelo laminado donde tratase básicamente de crear combinaciones lineales y de color. Combinaciones individuales que unidas formaron una obra colectiva compuesta de redes y caminos lineales como los conformados en la sesión 1, "La voz de Extrarradio".

6. Conclusiones y perspectivas

Esta comunicación ha pretendido dar visibilidad a los resultados del proyecto "Extrarradio. Arte y Salud Mental". Dado que se han generado experiencias significativas que han servido para que los participantes se introduzcan en el museo, descubriendo así nuevos usos del arte y las instituciones que lo albergan. El papel del proyecto no ha consistido únicamente en facilitar el aprendizaje y mejora de las habilidades sociales, emocionales, comunicativas y creativas de

personas con enfermedad mental, mediante las visitas al museo y los diferentes procesos creativos que han conllevado las distintas actividades, sino también extender este proceso a la vida diaria de los participantes. Teniendo siempre presente que los procesos creativos aparecen mayormente en el ámbito de lo personal, y que, si bien tienen su reflejo a través de las obras, estas nunca podrían ser analizadas fuera del lugar en que se producen y de la subjetividad de la persona que las realiza.

La información obtenida de los registros, nos ha proporcionado una visión, tanto global en cuanto al grupo como individual de cada participante, registrándose un resultado significativo en cuanto a aspectos emocionales, comunicativos, de participación y sociabilidad, además de la creatividad de los participantes durante las siete sesiones del proyecto, y poniendo de relieve la buena disposición de estos para establecer vínculos entre ellos con una actitud participativa, que ha generado círculos de interacción y ha aumentando las conductas emocionales, las ideas de compromiso, responsabilidad y autoestima.



Figura 4. Sesión 7, Variaciones de la naturaleza en el Centro Dr. Esquerdo.



¿Interpretamos para todos? La accesibilidad al patrimonio cultural y natural en l'Alfàs del Pi (Alicante)

Carolina Frías Castillejo
Fran Lucha Ojeda

Resumen

La accesibilidad al patrimonio no consiste tan solo en aplicar soluciones arquitectónicas según los términos marcados en la legislación sectorial para eliminar barreras arquitectónicas. En un proyecto museográfico la accesibilidad no debe limitarse a criterios arquitectónicos o de diseño, y más aún en espacios situados al aire libre. Es necesario contemplar otras muchas variables que den como resultado una interpretación inclusiva para todas las personas, con discapacidad o sin ella. Presentamos el trabajo que desde 2011 se está realizando en el Museo al Aire Libre Villa Romana de l'Albir y el Parque Natural de la Serra Gelada, ambos situados en el municipio alicantino de l'Alfàs del Pi, mostrando los criterios, las acciones empleadas y los retos pendientes para conseguir interpretar para todos.

Palabras clave

interpretación inclusiva, emociones, planificación, transversalidad.

Abstract

Accessibility to patrimony doesn't solely consist in applying architectural solutions according to terms designated by sectorial legislation. In a museographic project, accessibility mustn't be limited to architectural or designed criteria, the more so in spaces located outdoors. It is necessary to consider other many variables that can result in an inclusive interpretation for everyone, with or without disabilities. We present the work being done, since 2011, at the Roman Villa Open Air Museum in l'Albir and the Serra Gelada Natural Park, both located in l'Alfàs del Pi, a town in Alicante province, showing the criteria, the actions carried out and the pending challenges to achieve that everyone understands.

Keywords

inclusive interpretation, emotions, planning, mainstreaming.

1. Introducción

En la práctica museográfica actual se suelen tener en cuenta los términos marcados en la normativa sectorial. Los proyectos de obra en la rehabilitación de edificios históricos, en reformas de cascos históricos y jardines o en la construcción de nuevos es-

pacios museísticos incorporan criterios para hacer posible la visita a personas con limitaciones físicas, como aseos, ascensores y recorridos adaptados. Sin embargo, es necesario contemplar otras variables que den como resultado una interpretación inclusiva para todas las personas, tengan o no discapacidad. Aplicar criterios de accesibilidad consiste en colocar paneles y vitrinas para que usuarios de sillas de ruedas y niños accedan a los contenidos, pero también en fijar un horario de apertura acorde con la realidad laboral y de ocio actual o en diseñar aplicaciones tecnológicas con interfaces sencillas e intuitivas.

Hoy en día, además de la legislación, de manuales de buenas prácticas y de certificaciones, cada vez se publican más estudios que proporcionan pautas y criterios para garantizar el disfrute del patrimonio cultural y natural. Son muchos los trabajos publicados en los últimos años sobre este tema, pero hemos de citar el reciente manual coordinado por Antonio Espinosa y Carmina Bonmatí (Espinosa-Bonmatí, 2013), obra de referencia en la bibliografía museológica y guía indispensable para plantear intervenciones y actividades que garanticen la participación de todos los ciudadanos. Por tanto, ante los recursos que tenemos a nuestra disposición, ante la sensibilización de los profesionales y, sobre todo, ante el derecho reconocido que tienen todas las personas de disfrutar de los espacios naturales y bienes culturales, es indispensable adoptar una visión transversal de la accesibilidad.

Partiendo de esta premisa, en este artículo presentamos el trabajo que estamos realizando en el municipio de l'Alfàs del Pi a partir de una idea inclusiva en el acceso al patrimonio. Nos centraremos en un bien arqueológico, el Museo al Aire Libre Villa Romana de l'Albir, y en un espacio natural, el Parque Natural de la Serra Gelada. Nos basaremos en nuestra experiencia como gestores e intérpretes del patrimonio, desde una institución pública y desde una empresa privada, mostrando los criterios y las acciones empleadas, pero también los retos pendientes y los problemas a los que nos enfrentamos.

2. Los recursos patrimoniales

2.1. El Museo al Aire Libre Villa Romana de l'Albir

La villa romana de l'Albir abrió sus puertas como museo al aire libre reconocido por la Generalitat

Valenciana en marzo de 2011. Este asentamiento era un viejo conocido por la arqueología alicantina, ya que fue uno de los primeros yacimientos en la provincia que se excavaron en una actuación de urgencia, previa a la urbanización de la playa de l'Albir en las décadas de 1980 y 1990. Los primeros trabajos fueron dirigidos por el arqueólogo José Guillermo Morote, quien descubrió una extensa necrópolis datada entre los siglos II y IV d.C. en la que destaca un mausoleo familiar situado junto a la villa (Morote,1986). Después de 25 años en los que el yacimiento sufrió un importante proceso de deterioro, en 2008 el Ayuntamiento de l'Alfàs del Pi, en colaboración con la Universidad de Alicante, retomó las excavaciones dirigidas por Jaime Molina y Carolina Frías con el objetivo de recuperar este gran conjunto arqueológico tardorromano. Desde una valorización turística del patrimonio, el museo se ha convertido en uno de los recursos más relevantes del municipio, con una fuerte vocación divulgativa y socializadora.

2.2. Parque Natural de la Serra Gelada

El Parque Natural de la Serra Gelada es uno de los entornos más singulares y bellos de la Comunidad Valenciana. Este espacio posee unos valores naturales y culturales tan significativos que fue incluido en la red de parques naturales de la Generalitat Valenciana en 2005. El área protegida comprende los municipios de l'Alfàs del Pi, Benidorm y Altea y está gestionado por la Conselleria de Medioambiente. Fruto de la colaboración entre la administración local y autonómica se han ejecutado proyectos tan significativos como la creación del Centro de Interpretación del Faro de l'Albir que, desde su apertura al público en octubre de 2011, ha provocado un revulsivo en el Parque en cuanto a la conservación de sus bienes patrimoniales y a la realización de actividades culturales y didácticas que tienen un gran respaldo por parte de los usuarios. Desde la apertura del Centro de Interpretación se han acometido otros proyectos, como la excavación y restauración de la torre Bombarda, el diseño de la ruta interpretativa del camí del Far, la puesta en valor del aljibe del faro o la recuperación de márgenes de piedra y cultivos tradicionales. Todas estas iniciativas han llevado a que Serra Gelada sea uno de los parques más visitados de la Comunidad Valenciana, con una media de más de 150.000 visitantes anuales.

3. Interpretando para emocionar

En el diseño de proyectos de puesta en valor implementados en estos dos recursos patrimoniales hemos manejado múltiples variables dirigidas a hacerlos accesibles al mayor tipo de visitantes. Estas variables se refieren al diseño gráfico, a la arqui-

tectura de los espacios, a los equipamientos y a la interpretación. De todas ellas, vamos a centrarnos en analizar las diferentes técnicas interpretativas que hemos empleado tanto en la villa como en el Parque Natural.

3.1. Interpretación guiada

La experiencia nos ha demostrado que ningún recurso didáctico o aplicación tecnológica, por muy bien diseñadas que estén, serán capaces de sustituir a una persona en la acción interpretativa. Solo un buen guía es capaz de transmitir emociones y de cautivar al público. Nuestra interpretación se basa en las emociones y en la pasión, conceptos no cuantificables y abstractos que son difíciles de aplicar: no en vano para Tilden la interpretación era un arte más que una técnica. Buscamos estrategias que consigan conmover y divertir al público porque es la mejor manera de crear un vínculo con ellos. Siempre con una base científica extensa y rigurosa, fomentamos la capacidad de interactuar con los visitantes de museos o espacios naturales, comunicándonos con ellos con energía y emoción, de manera entusiasta. El objetivo es que la visita se convierta en una experiencia memorable, esto es, que perdure en el tiempo de manera positiva y que ayude a mejorar la percepción de la importancia de conservar el patrimonio en nuestros interlocutores, independientemente de su nacionalidad, capacidades intelectuales y físicas, edad o intereses particulares. Para ello, es fundamental adaptarnos a cada tipo de público, modificando el mensaje y las estrategias para conectar con ellos. Hemos de tener la habilidad de interactuar con los visitantes a través del entusiasmo y de la pasión.

Una de las mejores maneras de provocar recuerdos perdurables en torno al patrimonio es generar experiencias a través de actividades de interpretación especiales, como las visitas a bordo de embarcación, las teatralizaciones y las rutas nocturnas. Las experiencias marinas son unas de las más universales que se pueden realizar, puesto que se dirigen a un destinatario de amplísimo espectro. Además, las rutas de navegación que hemos organizado producen una enorme satisfacción en los usuarios dado su carácter exclusivo y al entorno en que se desarrolla. A la gran belleza de los impresionantes acantilados de la Serra Gelada, con unas dunas fósiles colgadas creadas hace más de 100.000 años, hemos de añadir la posibilidad de avistar delfines mulares, peces luna y aves marinas como pardelas y cormoranes. Si además, el hilo interpretativo es la historia y ataques de la piratería en nuestra costa en los siglos XIV a XVIII mientras navegas frente a las mismas calas que frecuentaban los berberiscos para ocultarse y recoger agua





Figura 1. Divertida en el Parque Natural de la Serra Gelada. Visita guiada en catamarán a los acantilados de la Serra Gelada

dulce, a los pies de los mismos acantilados... todo ello contado con rigor y pasión se traduce, sin duda, en una gran experiencia para los visitantes.

La teatralización de contenidos históricos es una de las mejores herramientas de inclusión, ya que su planteamiento y dinámica de realización se adapta a una gran horquilla de perfiles de visitantes. Es un recurso perfecto que genera interés y emoción y con el que el público se divierte e interactúa con el guía. En l'Alfàs del Pi desarrollamos entre los años 2012 y 2016 un programa de visitas teatralizadas en la villa romana y en el camino del faro a cargo de una arqueóloga y especialista en interpretación, Paula Doncel. Debido a la calidad de la experiencia, estas propuestas tuvieron una gran aceptación y un seguimiento masivo por parte del público. Las claves de este éxito fueron la calidad de la caracterización, el feedback constante con el público, la capacidad de improvisación de la actriz-guía y que las teatralizaciones se apoyaban en un discurso histórico fuerte y bien estructurado.

En las rutas nocturnas que realizamos en el camino del faro del Parque Natural la falta de luz nos da pie a fomentar el uso del resto de los sentidos mediante juegos. Obligamos a los visitantes a abandonar el rol pasivo y pasan a ocupar un papel mucho más activo, sintiéndose partícipes y colaborando en el desarrollo de la actividad interpretativa. Estas circunstancias ayudan a mejorar de manera notable el resultado de la visita guiada.

3.2. Interpretación autoguiada

Todos los bienes patrimoniales interpretados, tanto en el Museo de la Villa Romana, como en el Parque Natural, están preparados para que la visita pueda realizarse de manera libre. Para ello, ponemos a disposición de los visitantes un recurso tradicional, los paneles, y otro más innovador: la guía virtual de realidad aumentada de las termas. En lo que se refiere

a los paneles, no vamos a extendernos mucho. Están diseñados con materiales económicos y fáciles de reponer en caso de vandalismo, a una altura de 80 cm., con textos cortos y evocativos escritos con grandes caracteres en tres idiomas (castellano, valenciano e inglés). Los criterios de diseño están unificados, dando la sensación al usuario de que se encuentra en una ruta con una idiosincrasia propia. Se eligieron fondos oscuros con colores contrastados para facilitar su lectura. Las imágenes aportan un valor añadido a la información, ya sea de elementos que están escondidos o en mal estado de conservación. En estos casos nos resultó muy útil el empleo de las técnicas de virtualización para mostrar el aspecto original, por ejemplo, de la torre Bombarda, de la que tan solo se conserva el basamento. La reconstrucción virtual de la torre facilita enormemente su comprensión sin necesidad de intervenir directamente en el propio edificio.

La guía virtual de realidad aumentada de las termas de la villa romana de l'Albir, desarrollada en colaboración con el grupo Patrimonio Virtual de la Universidad de Alicante, es un recurso interpretativo muy potente que asegura la accesibilidad a un yacimiento arqueológico complejo (Esclapés-Frías-Molina, 2017). La realidad aumentada es una tecnología no invasiva, que no requiere de una gran inversión económica y que resulta muy atractiva a los usuarios por su carácter experiencial y lúdico. Sobre los propios restos de las termas el usuario puede observar una reconstrucción virtual de los baños. La guía es una ventana que muestra cómo eran las estancias cuando estaban en funcionamiento, mostrando los elementos que faltan: paredes, ventanas, techos, agua, iluminación y personas. Está implementada sobre un iPad con una interfaz intuitiva y usable que no provoca rechazo entre las personas ajenas al empleo de dispositivos electrónicos. Las imágenes van acompañadas por locuciones muy estudiadas que tratan de trasladar al usuario al momento en que las termas estaban



Figura 2. Paula Doncel caracterizada como Voconia Domitila en la visita teatralizada a la villa romana de l'Albir



Figura 3. Experiencias sensoriales en el visita nocturna al camí del Far



Figura 4. La guía interactiva de realidad aumentada del Museo al Aire Libre Villa Romana de l'Albir.

en uso. Se han elegido cuatro idiomas: castellano, valenciano, inglés y noruego. La experiencia del usuario con respecto a la guía es altamente satisfactoria, ya que la guía es una herramienta que ofrece una experiencia interactiva.

4. Conclusiones

¿Interpretamos para todos? Nuestra respuesta a esta pregunta, por el momento, es negativa. A pesar de los esfuerzos realizados, todavía no hemos conseguido aplicar una accesibilidad universal real al patrimonio en los recursos donde desarrollamos nuestra labor. Tenemos pendiente desarrollar nuevas iniciativas cuya concreción, en gran medida, estará condicionada por la disponibilidad presupuestaria. Hasta el momento hemos contado con recursos económicos limitados: las actuaciones descritas se han ejecutado a lo largo de seis años, en fases diferentes, y con

presupuestos muy ajustados. Esta carencia la hemos salvado aplicando soluciones creativas y prácticas y trabajando con equipos multidisciplinares concienciados en la importancia de valorar y socializar el patrimonio. En todo caso, queremos reivindicar que la aplicación de pautas de accesibilidad en la interpretación del patrimonio no depende tan sólo de las partidas económicas. Planificación, creatividad, empatía y pasión son conceptos imprescindibles para hacer efectivos proyectos de interpretación inclusivos y accesibles que nos permitan disfrutar del patrimonio sin barreras de ningún tipo.

Entre los retos pendientes destacamos los siguientes:

1. Aplicar soluciones arquitectónicas y didácticas en la villa romana que permitan hacer visitas guiadas para personas con problemas de visión. Por ahora tan sólo tenemos como recurso una maqueta táctil con las dos fases que se utiliza para todos los tipos de público.
2. Adaptar la ruta roja del Parque Natural para la interpretación al aire libre de personas con limitaciones visuales y auditivas.
3. Contar con personal preparado para interpretaciones adaptadas a personas con limitaciones visuales y auditivas.
4. Página web: incluir contenidos adaptados tanto en la forma, de lectura fácil, como en los contenidos, con los recursos y equipamientos adaptados e información de consulta fácil para todos los usuarios.

Bibliografía

- Barreiros, L., Frías, C. y Molina, J., (2013): "La musealización de las termas de la villa romana de l'Albir", *Actas del VI Congreso Internacional de musealización de yacimientos y patrimonio*, Toledo, pp. 177-185.
- Esclapés, J., Frías, C y Molina, J., (2017): "Virtualizar un yacimiento para interpretar el pasado. La guía interactiva de realidad aumentada del Museo al Aire Libre Villa Romana de l'Albir (l'Alfàs del Pi, Alicante)", Frías, C. y López Mira, J.A. (eds.), *Actas de las II Jornadas de Museos y Colecciones Museográficas Permanentes de la Comunidad Valenciana*, Alicante, pp. 16-29.
- Espinosa, A. y Bonmatí, C. (eds.) (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*, Gijón.
- Morote, J. G., (1986): "El Albir", *Arqueología en Alicante (1976-1986)*, Alicante, pp. 57-60.



Innovaciones del Consorcio MUSACCES para promover la accesibilidad intelectual de invidentes, personas sordas y reclusos al patrimonio artístico del Museo del Prado

Jose María Salvador González
Matilde Azcárate Luxán

Resumen

Ante los problemas de accesibilidad a los Museos que confrontan ciertos colectivos con necesidades especiales, el Grupo de Investigación CAPIRE, de la Universidad Complutense de Madrid, organizó con otros siete grupos de la UCM, UNED y UAM el Consorcio MUSACCES, para facilitar el acceso intelectual de personas sordas, invidentes y reclusos en penitenciarías al patrimonio artístico del Museo del Prado. Financiado por la Comunidad de Madrid durante el trienio 2016-2018, MUSACCES es un Consorcio interdisciplinar e interinstitucional constituido por 82 profesores e investigadores, especialistas en Historia del Arte, Historia, Musicología, Educación, Museología, Ciencias de la Información, Tecnologías de la Información, Sociología, Psicología o Informática. Desde esta colaboración pluridisciplinar, MUSACCES trabaja en producir visitas guiadas al Museo del Prado mediante plataformas y aplicaciones informáticas adaptadas a las necesidades de cada uno de esos tres colectivos.

Palabras clave

Accesibilidad, invidentes, sordos, reclusos, Museo del Prado.

Abstract

Facing the problems of accessibility to museums confronted by some groups with special needs, the CAPIRE Research Group of the Complutense University of Madrid organized with other seven groups of the UCM, UNED and UAM the MUSACCES Consortium, in order to facilitate the intellectual access of deaf and blind people, and inmates in penitentiaries to the artistic heritage of the Prado Museum. Funded by the Community of Madrid during the 2016-2018 triennium, MUSACCES is an interdisciplinary and interinstitutional Consortium made up of 82 professors and researchers, specialists in History of Art, History, Musicology, Education, Museology, Information Sciences, Information Technology, Sociology, Psychology or Informatics. From this multidisciplinary collaboration, MUSACCES works to produce guided tours to the Prado Museum through platforms and computer applications adapted to the needs of each of these three groups.

Keywords

Accessibility, blind, deaf, inmates, Prado Museum.

1.Introducción

1.1.Un problema candente

Incluida en el área de estudio “La educación inclusiva y turismo patrimonial”, esta Comunicación expone las iniciativas del Consorcio MUSACCES para facilitar la accesibilidad intelectual de personas sordas, invidentes y reclusos en instituciones penitenciarias al patrimonio artístico-cultural del Museo del Prado. Liderado por el Grupo de Investigación CAPIRE, de la Universidad Complutense de Madrid, MUSACCES es un Consorcio interdisciplinar e interinstitucional integrado por 82 profesores e investigadores especialistas en Historia del Arte, Historia, Musicología, Educación, Museología, Ciencias y Tecnologías de la Información, Sociología, Psicología o Informática, pertenecientes a ocho Grupos de Investigación de siete Facultades de la Universidad Complutense de Madrid (UCM), la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Sobre esta base interdisciplinar, y contando con el generoso financiamiento de la Comunidad de Madrid (205.005,9€) para el trienio 2016-2018, MUSACCES trabaja en diseñar y producir en distintos lenguajes, plataformas y aplicaciones informáticas una serie de visitas guiadas a los hitos fundamentales del Museo del Prado, adaptadas a las necesidades de accesibilidad propias de cada uno de los tres colectivos destinatarios.

Consciente del deber moral de subvenir a las necesidades educativas y culturales de esos tres colectivos especialmente desfavorecidos, MUSACCES constituyó un bien integrado equipo de especialistas en Historia del Arte, Historia, Musicología, Educación, Museología, Ciencias de la Información, Tecnologías de la Información, Sociología y Psicología, así como de expertos en ingeniería, en aplicaciones informáticas y en nuevas TICs, con el propósito de lograr que, mediante modernos recursos técnicos, los contenidos artísticos resulten intelectualmente accesibles a los tres colectivos de referencia.

Además nuestro Consorcio tiene el apoyo del Museo del Prado, la Cátedra Vodafone de Accesibilidad (Fundación Vodafone) y otras instituciones que representan a los invidentes (ONCE), las personas sordas (Federación de Personas Sordas de la Comunidad de Madrid, FeSorCam), y los reclusos (Secretaría General de Instituciones Penitenciarias, Ministerio del Interior).

1.2. Breve estado de la cuestión

Sin ánimo de trazar por completo y en profundidad el estado de la cuestión de los incontables estudios publicados hasta ahora sobre los complejos temas de la discapacidad, la inclusión social y la accesibilidad al arte, nos bastará aludir brevemente a algunos trabajos en este ámbito. Así en el libro colectivo editado en 2003 por Elisabeth Salzhauer Axel y Nina Sobol Levent, *Art beyond Sight. A resource guide to Art, Creativity and Visual Impairment*, sus distintos autores (invidentes algunos de ellos) focalizaron sus análisis sobre la discapacidad visual. Con el fin de hacer apreciar el arte a personas con deficiencias visuales, algunos de los autores del libro, basándose en su propia actividad profesional como psicólogos, docentes, conservadores de museos, artistas o estudiantes de arte, exponen novedosas iniciativas, entre ellas, la experiencia táctil de la obra de arte, descripciones verbales (audioguías), sonido y dramatización, talleres de creatividad en arte, etc.

Cabe referirse también aquí, a título de ejemplos, a algunas recientes publicaciones españolas sobre el tema. María Dolores Ruiz de Lacanal (2004), en su artículo "Discapacidad y sociedad: Un programa educativo en el Museo dirigido a personas con discapacidad visual", presenta el programa didáctico que, como profesora de Museología y Legislación Artística en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, realizó en el Museo Arqueológico de Sevilla con niños y jóvenes con discapacidad visual que estudian en el Colegio Luis Braille de la misma ciudad.

En 2011, en el marco del dossier monográfico "Museo e inclusión social", publicado en el N° de la revista ICOM España Digital, varios autores exponen las iniciativas de accesibilidad especial emprendidas por museos e instituciones culturales de España, entre ellas la Fundación Miró, el Museo de Ciencias Naturales de Valencia, el Museo Nacional de Antropología (Madrid), el Museo Reina Sofía, el Museo Tifológico de la ONCE y otros museos españoles. En ese mismo dossier el conservador Pedro J. Lavado (2011) publica el texto "'Museos para todos': Accesibles, inclusivos y multiculturales", en el que traza una breve síntesis sobre iniciativas de museos españoles en este ámbito.

Tres años más tarde, en su artículo "Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el Museo de Ciencias", Silvia Soler Gallego y Javier Chica Núñez (2014) presentan los resultados del estudio que efectuaron en el Parque de las Ciencias de Granada con discapacitados visuales, provistos de una

audioguía creada por los autores en el marco del proyecto TACTO. La evaluación de los contenidos lingüísticos de la guía, así como técnicas de observación participante, encuesta y entrevistas, revelaron que las expectativas y las necesidades de cada visitante varían mucho en función del grado de discapacidad de cada individuo y de sus hábitos de visita a museos.

2. Objetivos

- 1) Plantear un estado de la cuestión en "cultura y turismo accesible", y de las iniciativas nacionales e internacionales para su aplicación en museos.
- 2) Analizar los intereses y las necesidades de los tres colectivos con especial accesibilidad respecto al patrimonio del Museo del Prado.
- 3) Organizar recorridos interactivos y aplicaciones tecnológicas con contenidos artísticos del Museo para adaptarlos a cada colectivo en función de sus intereses y necesidades.
- 4) Producir aplicaciones, sistemas y exposiciones que plasmen los recorridos adaptados a los invidentes, personas sordas y reclusos.
- 5) Difundir los resultados entre los principales foros de los colectivos destinatarios.
- 6) Evaluar cuantitativa y cualitativamente el impacto y satisfacción de cada colectivo sobre las aplicaciones y visitas producidas.
- 7) Transferir los resultados a otros organismos e instituciones museográficas nacionales y extranjeras organizando un Congreso internacional sobre "Museografía e integración social".

3. Metodología

Se concreta en una serie de tareas, instrumentos tecnológicos y procedimientos programáticos.

3.1. Tareas

- La metodología utilizada se basa esencialmente en:
- a) Realizar investigaciones histórico-artísticas por parte de los especialistas del Consorcio en esas áreas disciplinares para diseñar los contenidos académicos sobre el patrimonio artístico del Museo del Prado.
 - b) Efectuar estudios didácticos para detectar intereses y necesidades de cada colectivo en este ámbito.
 - c) Diseñar y producir aplicaciones, sistemas y recursos tecnológicos apropiados para las necesidades de cada colectivo con accesibilidad especial.
 - d) Elaborar prototipos de productos científico-tecnológicos, a saber, los contenidos histórico-artísticos adaptados a las nuevas plataformas, aplicaciones y TICs seleccionadas para cada colectivo.
 - e) Testar esos prototipos producidos por el Consorcio en grupos de control de invidentes, personas sordas y



reclusos para confirmar su eficacia comunicativa hacia los tres colectivos beneficiarios.

f) Evaluar cuantitativa y cualitativamente el impacto y grado de satisfacción que esos productos científico-tecnológicos elaborados por MUSACCES producen en cada colectivo con accesibilidad especial.

3.2. Instrumentos tecnológicos

Después de precisar mediante encuestas los intereses y las necesidades de cada uno de los tres colectivos destinatarios respecto a temas artísticos, el Consorcio investigará desde la perspectiva histórica, artística e iconográfica las obras de arte del Museo del Prado elegidas por cada colectivo, con el propósito de redactar textos informativo-interpretativos adaptados a los intereses y las necesidades de cada colectivo de referencia. Dichos textos se “traducirán” luego a los lenguajes y sistemas especiales de cada colectivo (braille, lenguaje de signos, audioguías, aplicaciones informáticas, etc.), para poder usarlos en el museo cuando ello sea posible, o en otros ambientes ajenos al museo (en el caso de los reclusos, pero también de los invidentes y las personas sordas que no se desplacen al Museo del Prado).

Gracias a esa colaboración pluridisciplinar e interinstitucional de sus integrantes, MUSACCES se propone diseñar, producir y editar en distintos lenguajes, plataformas, aplicaciones y tecnologías de información y comunicación, a beneficio de cada uno de los tres colectivos con accesibilidad especial, unas diez “visitas guiadas” virtuales de los principales núcleos histórico-artísticos de las Colecciones del Museo del Prado, desde la Antigüedad grecorromana hasta el siglo XIX, seleccionados como preferibles por cada colectivo en cuestión.

En cuanto a los instrumentos tecnológicos previstos, nuestro Consorcio usará como soporte básico y extenderá –en función del nivel de accesibilidad– el modelo TAM (Technology Acceptance Model), basado en la percepción de utilidad y usabilidad como factores clave al decidir utilizar en diferentes contextos una u otra de las nuevas TICs y aplicaciones tecnológicas.

Sobre esta base tecnológica se diseñarán recursos lingüísticos, o de la web de los datos (DBPedia y otros) necesarios para gestionar online los recorridos, como asimismo para recabar datos con vistas a su evaluación.

Además de las visitas guiadas virtuales, producirémos para los invidentes exposiciones físicas con reproducciones en relieve de algunas obras maes-

tras, para que puedan apreciar tangiblemente la obra de arte misma (su imagen fotográfica tridimensional), y no solo imaginarla en forma difusa mediante el discurso académico sobre ella (audioguía o texto similar).

3.3. Procedimientos programáticos

Los cinco Grupos de Investigación de MUSACCES especializados en Historia del Arte e Historia revisarán los instrumentos metodológicos y los sistemas informáticos producidos como prototipos, con el fin de garantizar que estos reflejen en forma adecuada los contenidos interactivos resultantes.

Además, se revisarán y probarán con sumo cuidado dichos prototipos, con el objetivo de confirmar su eficacia comunicativa para con los tres colectivos destinatarios. Un proceso de software permitirá precisar los requisitos de una aplicación móvil correspondiente a las funcionalidades necesarias identificadas en el prototipo producido, lo cual permitirá a su vez incorporar los mecanismos adecuados para cada diversidad funcional considerada. Pretendemos que la app sea suficientemente genérica, pero demostrativa de los conceptos necesarios para definir, usar y realizar recorridos interactivos accesibles para su posterior producción.

Después de que grupos piloto de cada uno de los tres colectivos con accesibilidad especial prueben los productos científico-tecnológicos elaborados por MUSACCES para mejorar su acceso al patrimonio artístico del Museo del Prado, se valorará el impacto y el grado de satisfacción que esas aplicaciones y esas visitas virtuales producen en cada grupo de los tres colectivos de referencia. Se considerarán las sugerencias del Sistema de Garantía de Calidad con vistas a mejorar los productos resultantes, programando para ello modificaciones puntuales que faciliten el acceso o mejoren los contenidos.

4. Resultados y Conclusiones

En estos escasos primeros ocho meses de trabajo inicial transcurridos desde que tan numerosas personas, con formaciones y sensibilidades tan disímiles, nos constituyéramos en Consorcio, el resultado más significativo de MUSACCES se traduce en el trabajo integrado que los ocho Grupos de Investigación participantes hacen según sus competencias para lograr durante este trienio 2016-2018 los productos científico-tecnológicos que permitan a los tres colectivos con necesidades especiales la accesibilidad intelectual al patrimonio artístico-cultural del Museo del Prado.

Cohesionado así con solidez el equipo, MUSACCES ha obtenido en tan breve tiempo cinco resultados básicos:

- 1) Establecida en el documento fundacional de MUSACCES su estructura organizativa, hemos constituido formalmente sus distintos órganos de gobierno: el Comité de Gestión, las Comisiones Delegadas (Económica, Calidad, y Relaciones Interinstitucionales) y la Comisión Permanente.
- 2) Hemos diseñado y publicado nuestra página web www.musacces.es con toda la información sobre el Consorcio (perfil, finalidad, objetivos, integrantes, destinatarios, estructura organizativa, actividades, etc.), la cual mantenemos actualizada periódicamente.
- 3) Mediante búsquedas bibliográficas, encuestas a conservadores y directivos de museos, visitas personales a instituciones museísticas y culturales, hemos realizado un amplio estado de la cuestión de la investigación sobre accesibilidad al arte y sobre las iniciativas emprendidas por museos nacionales e internacionales para facilitar la accesibilidad al arte.
- 4) Hemos realizado en 2016 tres cursos de formación para los jóvenes investigadores de MUSACCES: a) el curso "Introducción al Museo del Prado para comunicadores, educadores y tecnólogos" (15 de abril); b) el Seminario "El Museo del Prado a través de los 5 sentidos" (organizado por nuestros jóvenes investigadores, en sesiones semanales desde el 20 de septiembre al 18 de octubre); c) el Congreso de Iconografía "La elocuencia de la Imagen en el Museo del Prado" (29-30 de noviembre, con 24 ponencias y comunicaciones de varios historiadores del arte del Consorcio).
- 5) Se estudian actualmente los intereses y necesidades de cada uno de los tres colectivos con especial accesibilidad respecto al patrimonio artístico del Prado, pasando encuestas digitales mediante las que grupos piloto de los colectivos de invidentes y personas sordas manifestarán su clase y grado de discapacidad sensorial, así como sus

particulares necesidades y preferencias sobre las colecciones del Museo del Prado.

Bibliografía

- Álvarez de Morales Mercado, Cristina (2013): La accesibilidad en el Museo desde una perspectiva sociológica, *Revista de Estudios Jurídicos*, Nº 13, 1-18. <http://revista-seleccionadas.ujaen.es/index.php/rej/article/view/1331>. Consultado 29/12//2016.
- Andrade Pereira, Vinicius, Colorado Castellary, Arturo & Moreno Sánchez, Isidro (eds.) (2014): *Artecnología. Conocimiento aumentado y accesibilidad*. Artechnology. Augmented Knowledge and Accessibility (Informe de Proyecto), Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Bellido Gant, María Luisa (2001): *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Trea, Gijón.
- Colorado Castellary, Arturo (1997): *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- García Guardia, María Luisa y Menéndez Hevia, Tania (2007): *El diseño digital. Mímesis del espacio pictórico*, Fragua, Madrid.
- Lavado, Pedro J. (2011): Museos para todos: Accesibles, inclusivos y multiculturales", *ICOM España Digital*, Nº 2, 9-18. http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf. Consultado 29/12//2016.
- Moreno Sánchez, Isidro (2002): *Musas y Nuevas Tecnologías, el Relato Hipermedia*, Paidós, Barcelona.
- Ruiz de Lacanal, María Dolores (2004): "Discapacidad y sociedad: Un programa educativo en el Museo dirigido a personas con discapacidad visual", *Revista de Enseñanza Universitaria*, Nº 23, pp. 47-61. http://institucional.us.es/revistas/universitaria/23/art_4.pdf. Consultado 29/12//2016.
- Salzhauer Axel, Elisabeth & Sobol Levent, Nina (eds.) (2003): *Art beyond Sight. A resource guide to Art, Creativity and Visual Impairment*, AFB Press, New York. https://books.google.es/books?id=B4ioCFic7m0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Consultado 29/12//2016.
- Soler Gallego, Silvia & Chica Núñez, Antonio Javier (2014): Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el museo de ciencias, *Revista Española de Discapacidad*, 2 (2), pp.145-167. <http://www.cedd.net/redis/index.php/redis/article/view/94>. Consultado 29/12//2016.
- VV.AA. (2011): Museo e inclusión social, *ICOM España Digital*, Nº 2, 3-147. http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/02/ICOMCEDigital02.pdf. Consultado 12/10//2016.



El Museo de Arte Sacro de Orihuela. Un museo para todos

Mariano Cecilia Espinosa
Gemma Ruiz Ángel

Resumen

En el siguiente trabajo presentamos una síntesis del proyecto museológico del Museo Diocesano de Arte Sacro de Orihuela en su vertiente social, su desarrollo en los últimos años y los resultados alcanzados a través de distintas iniciativas encaminadas a cumplir los objetivos marcados inicialmente. En estas líneas reflexionamos sobre el concepto de museo social a través del ejemplo práctico de este centro museístico y de la experiencia que estamos desarrollando en la actualidad.

Palabras clave

Accesibilidad, Museología, Orihuela, patrimonio, arte.

Abstract

In the following work we present a synthesis of the museological project of the Diocesan Museum of Sacred Art of Orihuela in its social aspect, its development in recent years and the results achieved through different initiatives aimed at meeting the objectives initially set. In these lines we reflect on the concept of social museum through the practical example of this museum center and the experience we are developing today.

Keywords

Accessibility, Museology, Orihuela, heritage, art.

En la coyuntura actual el papel de los museos en la sociedad debe ser de compromiso y ejemplo para los ciudadanos como espacio singular donde desarrollar múltiples iniciativas que transmitan valores y favorezcan el cambio social. En este sentido, el papel de la Museología es fundamental para alcanzar estos objetivos generales que identifican la institución con la sociedad. Los gestores de los centros museísticos somos conscientes de la necesidad de la reflexión en el ámbito museológico para lograr una mejora continua de los museos tanto a nivel teórico como práctico.

En este trabajo pretendemos exponer el proyecto museológico del Museo Diocesano de Arte Sacro en su vertiente educativa y social, que contempla el ámbito relativo a la accesibilidad, y que se podrían sintetizar en la idea de "un Museo para todos". Se trata de una breve exposición de las distintas iniciativas y actividades que de forma continuada se

han llevado a cabo en el museo desde su apertura en el año 2011 hasta la actualidad, que evidencian nuestro compromiso con la sociedad y sus ciudadanos, últimos y verdaderos destinatarios del patrimonio cultural. Este proyecto museológico nos ha permitido crecer como institución y dinamizar un edificio histórico -el Palacio Episcopal de Orihuela-, que quedó en desuso en la década de 1960, y hoy desempeña un papel relevante en el desarrollo económico y social de la ciudad de Orihuela y de la comarca del Bajo Segura en distintos niveles: turístico, cultural, educativo y social.

1. Hacia el Museo Social.

El ambicioso proyecto iniciado en 1999 con el acuerdo de intenciones entre la Generalitat Valenciana, el Obispado de Orihuela – Alicante y el Ayuntamiento de Orihuela para transformar el antiguo Palacio Episcopal de Orihuela en el nuevo Museo Diocesano de Arte Sacro de Orihuela se focalizó en la vertiente material, a través de la rehabilitación y adaptación del edificio histórico, así como en la museografía del mismo. A pesar de las grandes inversiones que se realizaron no se destinaron esfuerzos en establecer un Plan Museológico que marcara las bases del proyecto, un aspecto que tras la inauguración del centro museístico en el año 2011 centró la atención del equipo técnico que desde entonces se ha encargado de su gestión.

Inicialmente, los objetivos generales que se marcaron en el Plan Museológico del centro en el ámbito social se podrían sintetizar en las siguientes ideas básicas: en primera instancia, la transformación de un edificio histórico con numerosas barreras arquitectónicas y visuales en un museo preocupado por la accesibilidad integral que facilite la difusión de los valores intrínsecos que poseen los bienes culturales integrantes de su colección, la transmisión de conocimientos a la sociedad, la conversión del museo en un espacio para la interacción social, la comunicación ciudadana y la difusión de ideas y emociones, la mejora continua del museo tanto en su museografía como en su museología como resultado de la investigación y de la reflexión sobre el concepto actual y futuro de los centros museísticos, la atención personalizada y con la máxima calidad a cada uno de nuestros visitantes desarrollando la vertiente educativa y el turismo cultural sostenible, el fortalecimiento del binomio sociedad- patrimonio en constante interacción y comunicación, la participación de la ciudadanía en el museo a través de la dinamización cultural y artística,

la promoción tanto a nivel interno como externo de los valores de tolerancia, igualdad, y convivencia, así como la concienciación ciudadana sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural y del papel que desarrollan los museos en la sociedad actual y su potencialidad en el futuro como motores de cambio.

2. Rehabilitación del Palacio Episcopal: su adaptación como museo accesible.

Entre los años 1999 y 2003 el Palacio Episcopal de Orihuela, antigua residencia del obispo y sede administrativa de la curia diocesana desde la segunda mitad del siglo XVI, fue rehabilitado por la Generalitat Valenciana para su habilitación como Museo Diocesano de Arte Sacro. El proyecto de adecuación contempló la eliminación de cualquier barrera arquitectónica en el objetivo de crear un museo accesible. En este sentido, se determinó un recorrido alternativo para los futuros visitantes con necesidades especiales -discapacidades físicas-, con la instalación de ascensores que salvaban el único acceso interior del edificio -la escalera de mármoles construida en el último cuarto del siglo XVIII-, en el difícil equilibrio de respetar los valores arquitectónicos y artísticos de un edificio de interés cultural declarado en 1975 como Monumento Nacional, en la actualidad Bien de Interés Cultural con categoría de monumento, y las necesidades actuales de accesibilidad.

Para ello, se instalaron dos ascensores que permiten el acceso directo a la planta noble y a la superior, mientras otro facilita el ingreso a la entreplanta -salas de Arte Medieval y Renacimiento-, y a los aseos públicos que también habían sido adaptados para el uso de personas con discapacidad física. Por otra parte, otro ascensor permite el acceso a las dependencias de gestión administrativa y ala sala multiusos -una sala para actividades culturales y educativas- donde se dispone de maquinaria especial para salvar las escaleras de acceso.

En el 2010 comenzaron las obras de adaptación como museo y la ejecución del proyecto museográfico. En esta última fase se completó la eliminación de barreras arquitectónicas con la instalación de rampas de acceso de madera en los principales accesos donde la cantería de sus portadas no permitía el empleo de rampas de obra, se determinó la altura de los mostradores de atención al público así como a nivel museográfico se proyectaron vitrinas con alturas totalmente accesibles, de igual modo en el diseño de las peanas individuales.

Con estas actuaciones se logró evitar las barreras arquitectónicas en el edificio con una arquitectura re-

novada y una museografía adecuada, que respetaba el edificio histórico protegido, ideado en un momento de la historia donde las necesidades especiales de accesibilidad no se contemplaban ni preocupaba, y se adaptaba a las necesidades actuales.

3. Un Museo para todos.

Los museos decimonónicos concebidos para las élites han pasado a la historia, aunque algunos aún hoy se resisten a cambiar su filosofía, también aquellos que en las últimas décadas se enfocaron exclusivamente al turismo. En la actualidad, los museos son espacios únicos para favorecer la comunicación ciudadana, el trasvase de ideas, la interacción social, y la democratización de la cultura. Como la antigua ágora griega o las viajes catedrales, los museos son escenarios para el diálogo, el encuentro y la cultura, idóneos para promover el cambio social, y facilitar la comunicación e interacción ciudadana.

Pero para cumplir estos objetivos es imprescindible que los centros museísticos se conciban para todos. Para ello, la museología específica de cada museo debe contemplar desde la perspectiva educativa y cultural, la accesibilidad a los conocimientos y los valores que deben transmitir a la sociedad a partir de su actividad diaria. En el Museo de Arte Sacro hemos diseñado un proyecto en continua progresión que tiene como fin ofrecer a todas aquellas personas que se quieran acercar al arte a través de la visita al centro todas las facilidades para la comprensión del rico patrimonio cultural que conservamos. Para ello, disponemos de personal cualificado que consideramos, no como los tradicionales guías de museo, sino como mediadores culturales, un concepto que va más allá de la concepción tradicional del guía. Ellos son los intérpretes, el punto de conexión con la obra de arte, personas fundamentales para hacer valer este proyecto que se sustenta en estos pilares:

a. Museo Accesible: El museo quiere ser accesible a todos, por eso se recicla continuamente y se abre a aquellas personas con discapacidades físicas, visuales, auditivas o mentales. El objetivo final es la accesibilidad integral, para ello, se han realizado las siguientes iniciativas:

- Eliminación de barreras arquitectónicas.
- Servicio de sillas de ruedas.
- Redacción de la guía de accesibilidad.
- Aplicación de un protocolo especial de atención al público con discapacidades de acuerdo a las sugerencias del SICTED, compromiso para la calidad turística (Turespaña).
- Elaboración de un recorrido especial para discapacitados físicos y visuales.



- Inclusión de señalética en braille.
- Arquitecturas visuales: las personas con discapacidad visual pueden conocer a través del tacto dos de las obras arquitectónicas más relevantes del patrimonio cultural valenciano: el colegio de Santo Domingo -antigua Universidad de Orihuela-, y la S. I. Catedral de Orihuela, mediante dos maquetas de ambos edificios.
- Visitas especiales para discapacitados mentales en colaboración con asociaciones especializadas.
- Inclusión de subtítulos en los videos didácticos del museo.

b. Museo Abierto. El museo se abre a todos los públicos, se diversifican los discursos expositivos y se adaptan las visitas . Con este fin se han desarrollado los siguientes proyectos:

1. La Escuela en el Museo. El Museo en la Escuela: una iniciativa que ha pretendido conectar con los escolares desde infantil a bachillerato con actividades en el museo y en los centros escolares. En ellas han tenido un protagonismo especial el tratamiento de las emociones en el ámbito de la inteligencia emocional.
2. El Museo en familia. Visitas especiales para familias.
3. Encuentros con la Historia y el Arte. Actividades especiales en el Museo y en la Catedral destinadas al público local para un mayor conocimiento del patrimonio cultural de la localidad.
4. Visitas especiales para la tercera edad: grupos, asociaciones y particulares.
5. La Universidad en el Museo. El Museo en la Universidad. Actividades destinadas a los universitarios. Proyecto organizado conjuntamente con el departamento de Historia del Arte de la Universidad de Murcia.
6. Música en Palacio. Actividad docente donde periódicamente se realizan las audiciones públicas del Conservatorio Superior de Música de Alicante "Óscar Esplá"
7. Aplicación de la TIC 'S y los medios sociales en la difusión del patrimonio cultural: audioguías, redes sociales e instalación de códigos QR.

c. Museo intercultural: El objetivo de esta línea de actuación es abrir cauces de comunicación entre culturas distintas, propiciando el respeto mutuo y el conocimiento. En este sentido, se han desarrollado actividades para fomentar la interculturalidad como la iniciativa pionera de diálogos judeo - cristianos a través de la exposición temporal: "Retratos Sefardíes", un muestra monográfica del pintor judío Daniel Quintero.

d. Museo sostenible: El Museo está comprometido con el medio ambiente y emplea prácticas sa-

ludables desde el punto de vista medioambiental, siguiendo las directrices del SICTED, así como medidas de ahorro energético, reciclaje, y uso alternativo de herramientas ambientales naturales. Además de fomentar la concienciación medioambiental y la aplicación de prácticas de sostenibilidad.

4. Resultados y conclusiones.

Los resultados obtenidos con la aplicación paulatina de este proyecto museológico -en continua ampliación y mejora- desde el año 2011 ha permitido el aumento del número de visitantes al museo y la diversificación de los públicos, la atención personalizada en cuanto a contenidos y su difusión, la mejora en la calidad de las visitas tanto turísticas como educativas, la dinamización del centro museístico y de su actividad diaria, la mejora de la imagen del museo en la sociedad, la implicación de los ciudadanos en la vida del centro mediante la colaboración de asociaciones, participación en actividades culturales y educativas, donaciones y depósitos de bienes culturales, la mejora de la museografía en las distintas salas del museo gracias a la reflexión continua a nivel museológico que propicia el proyecto, así como la distinción del museo con el certificado SICTED, por su compromiso con la calidad turística y su enfoque hacia la cultura del detalle en la atención al público.

En la coyuntura actual, el futuro de los museos como institución pasa ineludiblemente por su apertura a todos los sectores de la sociedad en sus distintos niveles, donde la vertiente educativa juega un papel fundamental a la hora de difundir los valores culturales del arte y del patrimonio cultural en un sentido más general. La transformación de los museos como lugares no sólo dedicados a la recepción turística sino como espacios abiertos multifuncionales dedicados a la enseñanza y la investigación, a la reflexión cultural y al diálogo, marca el futuro de unas instituciones fundamentales para nuestra sociedad.

Bibliografía.

- Ardemagni, M. (1997): "La conservación preventiva y el gran público". Hidalgo, José Manuel (Coord.). *Actas del Coloquio Internacional sobre la conservación preventiva de bienes culturales*. Vigo: Excma. Diputación provincial de Pontevedra. pp.89-104.
- Cal, R. (2003): La recuperación de los monumentos históricos para acrecentar el turismo. *Historia y Comunicación Social*, nº 8. pp. 7-19.
- Celaya, J. (2012): Más allá del marketing de museos en redes sociales. *Revista Telos*, fundación Telefónica, nº 90, enero - marzo de 2012, s. p. Edición digital.
- Fernández de Paz, E. (2006): De tesoro ilustrado a recurso turístico: el cambiante significado del patrimonio cultural. *Pasos, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, vol. 4, nº 1. pp. 1-12.

- Gaël de Guichen (1999): La conservación preventiva: ¿simple moda pasajera o cambio trascendental?, *Museum International*, N.º. 201, 1999 (Ejemplar dedicado a: Conservación preventiva. El Imperio Guggenheim. El museo del verdugo). pp. 4-6.
- García, M.I.; Fernández, Y. y Zofío, J. L. (2001): Dimensión económica de la industria de la cultura y el ocio en España: análisis nacional, regional y sectorial. *ICE*, n.º 792. 42-60.
- García Pérez, N. (2003). Huellas. Repercusiones del turismo cultural en la región de Murcia. *Cuadernos de Turismo, Universidad de Murcia*, 12. pp. 119-130.
- García Picazo, P. (1995): Europa, sé tú misma. Cristianismo, cultura e identidad europea: la dimensión integradora del patrimonio cultural de la Iglesia. *XIV Jornadas Nacionales del Patrimonio Cultural de la Iglesia*. Patrimonio Cultural, n.º 21 y 22. Madrid. pp. 27-38.
- García Zarza, E. (2002): El turismo cultural en Castilla y León. El caso singular de las edades del hombre. *Cuadernos de Turismo, Universidad de Murcia*, 10. pp. 23-67.
- Gómez Vílchez, M^a S. (2010): QR code en Museos, <http://mediamusea.com>, edición digital.
- Gómez Vílchez, M^a S. (2011): Cultura Digital y Net-Renacimiento *Mediamusea*, 20 de diciembre de 2011, edición digital.
- Kim H. Veltman. (2003): Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural. *Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, n.º 46. pp. 26-40.
- Manjón Esteban, A. (2011): La imagen social del oficio de historiador. *El Futuro del Pasado*, no 2, pp. 283-311.
- Martín Guglielmino, M. (2007): La difusión del patrimonio. Actualización y debate, *e-rph*, n.º 1, edición digital.
- Morate Martín, G. (2008): La gestión del patrimonio arquitectónico más allá de su dimensión material en la intervención, y conservación de nuestro patrimonio cultural. *Restauración*, 25, pp. 22- 25.
- Quijano, M. (2012): La revolución de los museos. *Revista Telos*, fundación Telefónica, n.º 90, enero – marzo de 2012, s. p. Edición digital.
- Santos M. Mateos Rusillo. (2010): Interpretación y Difusión preventiva, objetivo: la prevención. De la persuasión a la acción directa, *Boletín de Interpretación*, n.º 18.
- Serrat Antolí, N. (2005): Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación. Santacana Mestre, J. y Serrat Antolí, N. (coordinadores): *Museografía didáctica*. Ariel. Barcelona. pp. 103-205.
- Valdés Sagüés, M. del C. (1999): *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*. Gijón: Trea.
- Velasco González, M. (2002): Gestión del Patrimonio. El salto a la difusión (II). *Público y privado en la gestión cultural. Jornadas sobre iniciativa privada y sector público en la gestión de la cultura*. Xabide Gestión Cultural y Comunicación. Vitoria. pp. 153-161.



El horno romano de Villa Petraria (Petrer, Alicante) Elementos para su accesibilidad e interpretación patrimonial

Fernando E. Tintero Fernández
Eloi Poveda Hernández

Resumen

La comunicación tratará sobre la localización en 2007 del taller artesanal de Villa Petraria, ubicado en el subsuelo del centro histórico de Petrer (Alicante) y datado entre los siglos II y comienzos del IV d. C., y la posterior consolidación, musealización y apertura de uno de los hornos en el año 2015. Para lograr su comprensión por parte del público se han empleado una serie de recursos interpretativos que permitan el respeto a los restos arqueológicos originales al tiempo que se ha buscado la accesibilidad física y de contenidos a este nuevo elemento del patrimonio cultural petrerense¹.

Palabras clave

Horno, Villa Petraria, musealización, modelo 3D, Petrer.

Abstract

The communication will treat on the location in 2007 of the handcrafted workshop of Villa Petraria, located in the subsoil of Petrer's historical center (Alicante) and dated between the 2nd century and beginning of the 4th A.D., and the later consolidation, musealization and opening of one of the ovens in the year 2015. To achieve his comprehension on the part of the public there have been used a series of interpretive resources that allow the respect the archaeological original remains at the time that the physical accessibility has been looked and from contents to this new element of the petrerense cultural heritage.

Keywords

Oven, Villa Petraria, museological, 3D model, Petrer.

1. Villa Petraria y el conocimiento del pasado romano en Petrer

Desde hace más de cuatro décadas, gracias al hallazgo casual en una calle próxima al edificio del Ayuntamiento de un mosaico polícromo con decoración geométrica (Fig. 1), se tiene constancia de la existencia de un asentamiento rural romano que, ya en aquella época, fue denominado por el entonces director del Museo Arqueológico Provincial de Alicante, Enrique A. Llobregat, como Villa Petraria, con una perduración desde el siglo I al VI d. C.

En los años posteriores, en las intervenciones arqueológicas que se han realizado en el subsuelo del centro histórico, han aparecido nuevos restos de este periodo, siendo los más importantes los localizados en los años 2007 y 2008 durante la excavación del solar existente entre la calle La Fuente y la calle Julio Tortosa, correspondiendo al taller alfarero de la villa (Ortega *et alii*, 2015).

La creación del Museo Arqueológico y Etnológico Municipal Dámaso Navarro de Petrer en 1999 y la incorporación de personal técnico, promovió la función de conservación, puesta en valor y divulgación del patrimonio histórico existente en la población a través de sus monumentos y de los bienes arqueológicos que se conservan en el museo, bien a visitantes adultos, bien a público escolar (Tintero y Valenzuela, 2008). En este sentido, desde hace varios años, en coordinación con la Concejalía de Educación, se vienen realizando una serie de actividades didácticas dirigidas a los escolares de los centros educativos de Petrer: Utilizando el recurso de la maleta didáctica, las explicaciones y actividades realizadas en el propio museo, y la creación de una ruta patrimonial por el que fue el perímetro de la antigua villa romana y que hoy conocemos gracias a las intervenciones arqueológicas (Pérez, 2015), acercamos diversos aspectos de la cultura romana a los alumnos y alumnas de educación primaria, secundaria y bachillerato, utilizando objetos y fragmentos recuperados en la propia población (Fig. 2). Del mismo modo, en colaboración con la Concejalía de Turismo se llevan a cabo otras



Figura 1. Excavación del mosaico dirigida por J. M.^a Soler, director del Museo Arqueológico de Villena. Año 1975. Archivo Museo Dámaso Navarro de Petrer.

¹ Agradecemos a Raquel Ortega Echevarría sus indicaciones en la presente comunicación.

actividades lúdico-culturales para un público adulto y familiar como las visitas nocturnas guiadas y teatralizadas denominadas “Petrer se viste de luna” donde uno de los personajes es Agripina, la domina de Villa Petraría.



Figura 2. Escolares visitando el horno romano. Año 2015. Archivo Museo Dámaso Navarro de Petrer.

2. El taller alfarero de Villa Petraría

Centrándonos ya en el horno romano, como se ha indicado anteriormente, cumpliendo la Ley 4/1998 y 5/2007 del Patrimonio Cultural Valenciano, antes de la construcción del nuevo edificio, entre el año 2007 y 2008 se excavó un amplio solar ubicado en las proximidades del Ayuntamiento, delimitado por las calles Julio Tortosa, La Fuente y La Huerta². El resultado fue la localización de la zona artesanal de Villa Petraría dedicada a la fabricación de tejas y ladrillos, documentándose cuatro hornos de diferentes tamaños, y varias dependencias complementarias y otros elementos como cubetas de decantación o vertederos que forman parte del taller (Ortega *et alii*, 2015) (Fig. 3).

Tras la excavación, dado el interés de los restos documentados, y en especial por uno de los hornos -el mejor conservado denominado “horno 1”-, se modificó el proyecto de edificación para permitir la conservación de este horno así como su declaración como Bien de Relevancia Local. La descripción realizada por el equipo técnico que llevó a cabo la excavación recoge las características del mismo indicando que el horno tiene planta cuadrada, con unas dimensiones de 2,80 m de ancho x 2,88 m de largo, con un pasillo de acceso rectangular

abovedado, realizado con ladrillos, con orientación este-oeste y unas dimensiones de 2,30 m de ancho x 1,92 m de largo. Únicamente se ha documentado la parte inferior del horno, la cámara de combustión, formada por cuatro arcos realizados con ladrillos, ya que la parrilla y la cámara de cocción no se ha conservado. Otro elemento del horno que sí ha perdurado es el *praefurnium*, con una longitud de 2,46 m (Ortega *et alii*, 2015) (Fig. 4).

3. La intervención patrimonial en el horno romano

Tras varios años en los que se edificó el bloque de viviendas, en el año 2014 se redactó el proyecto para la consolidación del horno y la adecuación de la sala. El mismo fue realizado gracias a la ayuda económica de la Dirección General de Patrimonio Cultural a comienzos del año 2015³, y se dividió en dos apartados:

A.- la adecuación de la propia sala donde está ubicado el horno, incluyendo la regulación de los muros perimetrales, la pintura de la sala, la iluminación del monumento -blanca para la estancia y para iluminar frontalmente el horno, y roja, provocando un efecto cálido, para el interior del *hypocaustum*-, y la colocación de una barandilla entre la sala de acceso a los visitantes y el espacio del resto arqueológico.

B.- la consolidación de los restos conservados garantizando su conservación. Para ello se limpió la estructura, se realizó un tratamiento antihongos aplicando un biocida, se reintegraron las partes que faltaban de los elementos constructivos para recuperar el volumen original y se consolidó la construcción original. También en este punto se incluyó un recurso interpretativo consistente en la reconstrucción idealizada de una de las esquinas de la cámara de cocción del horno que no se conservaba para ayudar a la comprensión de su funcionamiento, colocando en su interior unas réplicas de tejas y ladrillos recuperados en la excavación para representar el material que se cocía cuando estaba en uso (López y Mendiola, 2015) (Fig. 5).

Cuando la obra de rehabilitación finalizó se comprobó cómo a pesar de la consolidación del horno y la adecuación de la sala, todavía existían carencias que debían de subsanarse, entre las que estaban la de la accesibilidad física para las personas con movilidad reducida, y una mejor interpretación

² La intervención arqueológica fue realizada por la empresa Arpa Patrimonio, S.L., pudiendo consultarse un amplio resumen de la misma en la publicación monográfica editada por el Ayuntamiento de Petrer en 2015 titulada Villa Petraría. Síntesis del pasado romano de Petrer (Alicante).

³ La rehabilitación fue adjudicada a la empresa Alebus Patrimonio Histórico, S.L. La intervención arqueológica asociada a la rehabilitación fue dirigida por el personal técnico del Museo Dámaso Navarro.





Figura 3. Vista cenital del solar con los restos arqueológicos excavados. Año 2008. Arpa Patrimonio, S.L.



Figura 4. Horno número 1 durante la excavación. Año 2008. Arpa Patrimonio, S.L.

patrimonial del resto arqueológico. Con el objetivo de hacer accesible la sala y los contenidos de la misma, en primer lugar se eliminó la barrera arquitectónica que suponían los peldaños, tanto de la acera como del umbral de la puerta de acceso al espacio expositivo. Para ello, y como elemento de movilidad vertical, se optó por la construcción de una rampa móvil como alternativa, debido a que, por la propia ubicación del acceso, este espacio no era apto para la construcción de una fija dado

lo estrecho de la vía y la continua circulación de vehículos.

La segunda mejora consistía en conseguir explicar mejor los restos conservados, ya que la sala -cuyo interior puede verse a través de grandes ventanales- no presenta ningún tipo de información escrita relacionada con el horno. Además, al estar el horno en un plano inferior con respecto al visitante, el espacio vacío de la sala era mucho más evidente que el propio monumento. Para ello, en una de las paredes de la sala, perfectamente visible tanto desde el exterior como del interior, se confeccionó un gran panel de 3 m de altura x 4,5 m de anchura, con una representación idealizada del taller artesanal romano durante el siglo III d. C. basada en los restos recuperados en la intervención arqueológica. Fue realizada por la dibujante y arqueóloga Pilar Más Hurtula, enmarcándola en un paisaje reconocible por los vecinos y vecinas de Petrer, ya que se muestra de fondo la misma perspectiva de la sierra del Caballo, similar tanto en el pasado como en el presente. En la ilustración se representan los cuatro hornos documentados en la excavación, las dependencias donde se elaboraban las tejas y ladrillos, las cubetas para la decantación de las arcillas y los vertederos para arrojar las piezas con defectos de cocción. Junto al gran panel también se realizó otra ilustración de menor tamaño en la que se muestra una sección del horno completo con las partes del mismo. El último recurso visual incluido en la museografía es un panel en el que se han incluido una selección de imágenes tanto de la excavación arqueológica como de la rehabilitación y musealización con la que se hace un recorrido cronológico de la intervención patrimonial. Complementa la explicación del horno romano una selección de tres materiales de construcción completos como son una teja plana (tegula), un ladrillo cuadrado y uno circular, aparecidos en el transcurso de la excavación arqueológica y que pueden manipular los visitantes al horno, siempre bajo el control y soporte del guía, para comprobar la textura y las características de la pieza original.

Junto a los recursos interpretativos visuales y tangibles como son las ilustraciones y las piezas arqueológicas, al amparo de las nuevas y variadas tecnologías centradas en el patrimonio cultural, también se ha creado una aplicación de virtualización que nos permite acceder al interior del propio resto arqueológico⁴. En este sentido, gracias a la técnica de la fotogrametría digital, que consiste en la generación semiautomática de modelos tridimensionales a partir de fotografías, se ha realizado un modelo 3D del horno y se ha volcado a un soporte digital móvil (tablets, smartphone) para ofrecer a los visitantes y a los escolares la posibilidad de interactuar con él,

4. <https://sketchfab.com/models/057ba775453b482e862725a0a61c9fa6>



Figura 5. Sala y horno romano tras la intervención patrimonial. Año 2015. Archivo Museo Dámaso Navarro de Petrer.

adquiriendo otro punto de vista del bien en cuestión y llamando su atención mediante las nuevas tecnologías adaptadas (Poveda, 2015) (figura 6).

4. Valoraciones generales

La apertura del horno romano de Villa Petraria ha supuesto integrar un nuevo elemento patrimonial a la oferta turístico-cultural de Petrer, con el aliciente de ser el más antiguo conservado y estar situado en una zona céntrica, junto a la plaza de Baix, donde se ubica el Ayuntamiento, la iglesia de San Bartolomé y el Museo Dámaso Navarro.

La actuación realizada ha conseguido evitar el deterioro progresivo que sufría el resto arqueológico, al tiempo que se ha buscado la accesibilidad física a la sala con la rampa de acceso

y la accesibilidad cognitiva utilizando elementos visuales (ilustraciones y fotografías), digitales (modelo 3D), arqueológicos (teja y ladrillos) y la recreación idealizada (esquina de la cámara de cocción del horno), junto con la explicación del guía. Con ello se pretende que todo tipo de público pueda conocer y valorar el monumento más antiguo de nuestra población y lo que fue el asentamiento romano de Villa Petraria, origen de la actual villa de Petrer.

Bibliografía

- López Seguí, E., y Mendiola Tébar, E. M.^a (2015): Consolidación y valorización del horno romano, en Tintero Fernández, F. E. (coord.) *Villa Petraria. Síntesis del pasado romano de Petrer (Alicante)*, Ayuntamiento de Petrer, Petrer, pp. 93-104.
- Ortega Pérez, J. R., Molina Mas, F. A., Reina Gómez, I. y Esquembre Bebia, M. A. (2015): La zona artesanal de Villa Petraria, en Tintero Fernández, F. E. (coord.) *Villa Petraria. Síntesis del pasado romano de Petrer (Alicante)*, Ayuntamiento de Petrer, Petrer, pp. 71-92.
- Pérez Alcaraz, J. (2015): *Ruta cultural por la villa romana de Petraria (Petrer, Alicante)*, Museo Arqueológico y Etnológico Dámaso Navarro, Petrer, inédito.
- Poveda Hernández, E. (2015): Museología, didáctica y divulgación de Villa Petraria, en Tintero Fernández, F. E. (coord.) *Villa Petraria. Síntesis del pasado romano de Petrer (Alicante)*, Ayuntamiento de Petrer, Petrer, pp. 113-124.
- Tintero Fernández, F. E. y Valenzuela Andrés, D. (2008): El Museo Arqueológico y Etnológico Municipal Dámaso Navarro. De la vitrina al visitante. *Festa*, Ayuntamiento de Petrer, pp. 134-139.

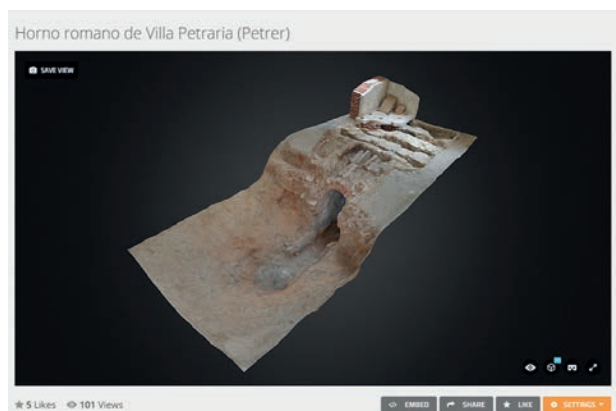


Figura 6. Modelo en 3D del horno romano realizado por uno de los autores (EPH). Año 2015. <https://sketchfab.com>



La Centenera (El Pinós, Alacant): contribución al estudio y gestión de un patrimonio integral.

Immaculada Garrigós i Albert

Resumen

Este trabajo pretende mostrar la riqueza existente en el paraje de La Centenera y su entorno (El Pinós, Alacant), donde se hallan diferentes elementos de interés patrimonial, tanto cultural como natural. Del primero señalar el arqueológico y el etnológico, mientras que del segundo destacar su atractivo paisajístico así como las especies presentes en la zona. La importancia de este lugar y su aprovechamiento como nuevo recurso patrimonial es esencial para profundizar en el conocimiento histórico del emplazamiento, ya sea a través de la educación inclusiva como del turismo, tan necesarios para un desarrollo local sostenible.

Palabras clave

La Centenera, patrimonio, educación inclusiva, accesibilidad, desarrollo sostenible.

Abstract

This study aims to show the existing wealth of heritage in the La Centenera area and its surroundings (El Pinós, Alicante), where notable elements of both cultural heritage –archaeological and ethnological– as well as natural heritage –attractive landscapes and wildlife– are present in the area. The importance of this site and its use as a new heritage resource is essential to broaden the historical knowledge of the area, both through inclusive education and tourism, so very necessary for sustainable local development.

Keywords

La Centenera, heritage, inclusive education, accessibility, sustainable development.

1. Introducción

La finalidad del estudio no es otra que acercar este sitio y su riqueza patrimonial a los habitantes de El Pinós y municipios cercanos. Uno de los colectivos primordiales con los que se pretende trabajar es el educativo, sin olvidar tampoco otro tipo de público, ya sea local, familiar, especializado o bien turístico. Para llevar a cabo este cometido son necesarias una serie de tareas previas que, no solo ayuden a conocer y documentar de manera correcta el patrimonio, sino a saber cuál es su estado de conservación

y qué acciones deben aplicarse a fin de realizar una correcta puesta en valor.

2. La Centenera y su entorno

En este pequeño cerro se han documentado hasta el momento cinco grabados rupestres (Seva, 1991;



Figura 1. Petroglifo de La Centenera.

Pina, 2006) (Fig. 1) que fueron incluidos en 2010 en el listado elaborado por el Consell (Acuerdo de 15 de octubre) para formar parte del catálogo de Arte Rupestre del Arco Mediterráneo (declaración de Patrimonio Mundial por la UNESCO en 1998). La incorporación de dichos elementos requiere de una serie de disposiciones que favorezcan su conocimiento y por ende, su conservación. Todo ello se llevó a cabo durante la actualización y realización del inventario de los yacimientos con arte rupestre del País Valenciano (Hernández et al., 2012). Asimismo, y como hemos mencionado anteriormente, en las laderas de esta loma y próxima a ella se localizan otros vestigios de interés patrimonial importantes para entender la evolución de este enclave a lo largo de la historia y su relación con los territorios vecinos. Los restos hallados son de distinta tipología, entre estos se encuentran: un taller de sílex con una cronología que se remonta hasta el Paleolítico Medio o Superior; se han documentado además unas carriladas –diversos tramos– excavadas en la roca (Fig. 2), adscritas a época antigua (de las que se han identificado otros ramales en el término), que hasta el momento no han sido topografiadas de manera conjunta para conocer su trazado y la posible conexión con las existentes en el territorio circundante; y hay constancia de un pequeño asentamiento de tipo



Figura 2. Tramo de carriladas en La Centenera.

agrícola en la zona de Camarillas, próximo al paraje, con una ocupación bastante dilatada que iría desde el siglo II a.C. al VI d.C. (Seva, 1991). Asimismo, cabe señalar la presencia de construcciones de piedra en seco (ribazos –elemento más común de esta arquitectura y ligado al cultivo de vid, olivo y almendro, etc.– y cucos o cabañas de agricultor y/o pastor) tan características del paisaje mediterráneo (Garrigós y Pérez, e.p.) (Fig. 3) y también diversas canteras de piedra caliza que según Seva (1991, 66) estuvieron en explotación desde finales del siglo XIX hasta mediados del XX (Fig. 4).

Todos estos elementos configuran, conjuntamente con el hábitat natural, un valor paisajístico de notable interés. Tal y como apunta Irazo (2008, 87), este espacio combina –como muchos otros parajes– el trabajo de siglos del ser humano con la naturaleza, hecho que propicia una cultura del territorio. La identificación por parte de la sociedad con el medio genera una simbiosis indisoluble, que con los años es necesario proteger, puesto que las necesidades han cambiado de manera notable en las últimas décadas. Con la desaparición de la gente que ha vivido y trabajado en el entorno se está perdiendo información sobre el mismo, circunstancia que puede provocar a la larga un sentimiento de desapego y por tanto de falta de pertenencia a un lugar. Esta situación, de un modo u otro, está relacionada con la protección del paisaje como patrimonio, donde el valor etnológico

juega un papel fundamental pues nos muestra los modos de vida tradicionales que se desvanecen al ritmo de una sociedad en constante evolución tecnológica.

3. Un proyecto necesario. Objetivos

Esta iniciativa pretende dar a conocer el patrimonio existente en una zona del término municipal de El Pinós que contribuya a la preservación y respeto del mismo –natural y cultural– además de su entorno, como también al desarrollo turístico sostenible y económico local.

Para ello es fundamental la redacción del Catálogo de bienes y espacios protegidos del municipio, donde debe delimitarse toda esta zona como Área de vigilancia arqueológica (AVA) o bien como Espacio de Protección Arqueológica (EPA) en la cual se incluya también el patrimonio agrícola o rural, caso del conocido como de piedra en seco. Debemos destacar la importancia de este último, que ha sido declarado recientemente como Bien de relevancia local (BRL, Decreto 62/2011 y Orden 73/2016), ya que tiene una significación cultural propia a nivel local y comarcal que no solo se puede encontrar en La Centenera sino en otros lugares del término municipal. En este sentido hay



Figura 3. Cuco de piedra en seco en La Centenera (Fuente: C.I. Pérez).

que mencionar la propuesta para que el trabajo de la piedra en seco sea reconocido como parte del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO en el que se está trabajando para que lo evalúe el Comité del año 2018, pues este tipo de construcciones constituyen uno de los elementos característicos del patrimonio etnológico del mundo rural de nuestro país. Así pues, el Ayuntamiento de El Pinós, en junio de 2016, en un acuerdo de la junta de gobierno local hizo una propuesta de adhesión a dicha candidatura





Figura 4. Una de las canteras abandonadas en La Centenera (Fuente: C.I. Pérez).

para la inscripción del patrimonio en piedra seca del municipio y su consiguiente notificación a la administración competente.

4. Metodología a aplicar

Es imprescindible por tanto, ejecutar una serie de análisis previos, ya que la fase de investigación inicial es fundamental para una mejor comprensión del patrimonio de La Centenera y el área circundante (Garrigós y Peidro, 2015). Conviene destacar entre estos la delimitación geográfica mediante la realización de una prospección arqueológica, etnológica y paleontológica que ayude a identificar nuevos elementos y a documentar los ya conocidos con el uso de tecnologías de información geográfica (estudios del paisaje, fotogrametría, recreaciones en 3D, etc.) aplicadas a las disciplinas mencionadas, de modo que pueda confeccionarse un inventario general de los bienes existentes. Así pues, una vez obtenidos los datos necesarios, se procedería a la realización de estudios y la elaboración de un Plan de Gestión para su posterior puesta en valor por medio de, entre otros recursos, un itinerario de tipo patrimonial con la ubicación de algún panel explicativo en el paraje que facilitara el acceso a información más detallada a través de mecanismos tecnológicos. Para ello, se implicaría a colectivos locales (educativos, culturales, medioambientales, con diversidad funcional, etc.) mediante iniciativas de participación y se consultarían materiales científicos, así como especialistas en la materia, a fin de llevar a cabo el proyecto de manera sostenible, accesible e inclusiva (Espinosa y Bonmatí, 2013).

Por esta razón, entre las propuestas para hacer este lugar apto se contempla la elaboración de materiales didácticos con presencia destacada de herramientas TIC y tareas colaborativas, caso de la educación inclusiva, así como la confección de

un itinerario cultural (López-Menchero, 2012, 96-99) adecuado a las necesidades e intereses de los visitantes en lo que respecta al turismo patrimonial.

5. Hacia un patrimonio inclusivo

Acercar el patrimonio a la sociedad no es tarea fácil, sin embargo para que llegue a todos, siendo este valorado y respetado, debemos pasar por la educación. Esta es una herramienta social con una función difusora excepcional pero para que sea efectiva requiere de un proyecto integral e inclusivo. Una de las debilidades con las que cuenta el patrimonio cultural y natural – aunque afortunadamente cada vez menos –, es su escasa presencia en la enseñanza reglada en el aprendizaje del mismo a escala local, debido en parte a su limitada difusión derivada de una exigua catalogación de los recursos culturales. En un trabajo anterior (Garrigós y Pérez, e.p.) ya propusimos la creación de guías didácticas además de un itinerario cultural, en el que acometíamos el potencial patrimonial de la zona así como la repercusión de su proyección a escala social. De este modo pensamos que es necesario confeccionar materiales pedagógicos que incorporen el discurso patrimonial para trabajarlo en los centros educativos. Esta formación debe realizarse de manera inclusiva y a través de una gestión adecuada del patrimonio que posibilite su puesta al servicio de la comunidad, asociándolo con las singularidades locales, de manera que se pueda aprovechar su capacidad didáctica como herramienta de aprendizaje y comunicación.

El paraje de La Centenera y el patrimonio que contiene a todos los niveles, debe ser un generador de memoria e identidad local. Para ello es esencial fomentar la proximidad con dicho patrimonio, dándole valor y promoviendo este sentimiento

entre la població local, mitjançant la seva participació i implicació en els processos de recuperació i valorització del mateix. El espai que nos ocupa pot funcionar com un instrument per a l'activació de la memòria, ja que el patrimoni és un element viu, participatiu, que forma part de la quotidianitat o bé de l'existència de les persones que viuen en el municipi i poden compartir les seves vivències sobre aquest lloc (agricultors, ramaders, artesans, obrers de l'arquitectura rural, etc.) establint vincles i relacions amb el moment actual així com amb la identitat local.

Les oportunitats que nos ofereix La Centenera amb el ric i variat patrimoni cultural i natural, així com la qualitat paisajística de l'entorn, és un instrument educatiu i cultural primordial per al desenvolupament sostenible de la comunitat que la conté. Aquest espai, al igual que molts altres del terme, ajudaria al foment del turisme rural fomentant la permanència de població en el municipi i la comarca i impulsant la creació d'ocupació, tot el vinculat a la revalorització i cura d'aquest patrimoni. Començar el procés que condueix a una accessibilitat per a tots d'aquest paratge és un repte complex, tot i que necessari i apassionant. No hem d'oblidar que el potencial existent entre patrimoni i turisme passa per una adequada estratègia de gestió i un correcte equilibri d'aspectes ambientals, socioculturals i econòmics (López-Menchero, 2012). Som conscients que per a portar a terme el mencionat anteriorment és necessària una planificació adequada que impliqui tant als sectors públic i privat, així com generar consens entre l'administració corresponent i la comunitat local en la que radica, ja sigui per a fomentar la viabilitat o per a la seva repercussió en la societat de manera beneficiosa (Navalón, 2014).

6. Conclusiones

Per acabar, hem de recordar l'importància dels paratges com La Centenera que ajuden a reforçar no només aspectes relacionats amb la identitat sinó que redunden en altres com la diversificació del teixit econòmic local i comarcal. Nos agradaria per tot el incidir en l'importància de l'educació inclusiva per a un millor coneixement i gaudi del patrimoni, però també per a la promoció d'un

turisme patrimonial sostenible. Considerem que els estudis d'aquesta naturalesa fomenten actituds i valors positius sobre el patrimoni i el respecte cap al mateix, així com el seu compromís i difusió a diversos nivells. En definitiva, esperem que aquest tipus de treballs siguin una peça més dins del mecanisme que ajudi a la posta en marxa d'aquest projecte i altres de característiques similars.

Bibliografía

- Espinosa Ruiz, A.; Bonmatí Lledó, C. (eds.) (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*, Ed. Trea, Gijón.
- Garrigós i Albert, I.; Peidro Blanes, J. (2015): *Proyecto de Plan de estudio, gestión y difusión de los petroglifos de La Centenera (El Pinós, Alacant)*. Trabajo inédito, El Pinós.
- Garrigós i Albert, I.; Pérez Pérez, C. I. (en prensa): "Aproximació als cucos del Pinós –Vinalopó Mitjà, Alacant–. Un exemple de construcció del paisatge", *VIII Trobada d'estudi per a la preservació del patrimoni de pedra seca als territoris de parla catalana* (Calceit, 2015).
- Hernández Pérez, M. S.; Barciela González, V.; García Atiénzar, G. (2012): Actualización y realización del inventario de los yacimientos arqueológicos con arte rupestre de la Comunidad Valenciana. Provincia de Alicante" *Intervenciones arqueológicas en la provincia de Alicante*, 2010, 1-12. http://www.marqalicante.com/contenido/int_arqueologicas/doc_9.pdf [Consulta: 20/9/2016]
- Iranzo García, E. (2008): Los paisajes culturales: instrumentos para su análisis y su puesta en valor, *Revista Valenciana d'Etnologia*, núm. 3, pp. 87-99.
- López-Menchero Bendicho, V. M. (2012): *Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre*, Ed. Trea, Gijón.
- Navalón García, R. (2014): "Diseño y gestión de rutas culturales: de la teoría a la práctica", en Rubio, L. y Ponce, G.: *Escenarios, imaginarios y gestión del patrimonio*, México-Alicante, pp. 207-217.
- Pina Mira, J. (2006): "Una aproximación al arte rupestre en el Medio Vinalopó (Alicante): los grabados de La Centenera (Pinoso, Alicante)", en Hernández, M.S. y Soler, J.A.: *Arte rupestre en la España mediterránea*, Alicante, pp. 133-138.
- Seva Román, R. (1991): *Arqueología en Pinoso*, Institut de Cultura "Juan Gil-Albert", Alacant.
- ACORD de 15 d'octubre de 2010, del Consell, pel qual s'aprova la relació de coves, abrics i llocs amb art rupestre de la província d'Alacant i s'acorda la seua inscripció en la secció primera de l'Inventari General del Patrimoni Cultural Valencià.
- DECRET 62/2011, de 20 de maig, del Consell, pel qual es regula el procediment de declaració i el règim de protecció dels béns de rellevància local.
- ORDRE 73/2016, de 18 de novembre, de la Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport, per la qual es declara bé de rellevància local immaterial la tècnica constructiva tradicional de la pedra seca al País Valencià.



La alfarería con todos los sentidos. Proyectos educativos en el Museo de Alfarería de Agost. La educación inclusiva y turismo patrimonial

M^a José Rodríguez-Manzaneque y Escribano
Pablo Lucerón Asensi

Resumen

El Museo de Agost nace en 1981, con un carácter eminentemente didáctico, explicando diferentes aspectos de una sociedad preindustrial a través de la cerámica y sus usos. Desde los primeros talleres cerámicos y maletas didácticas se han desarrollado diferentes proyectos educativos conservando las experiencias exitosas, intentando mejorarlas y creando otras nuevas. A los primeros talleres de modelaje se han añadido otras ofertas culturales que nos han permitido acercar a todos los visitantes el patrimonio cultural de Agost y poder extrapolarlo a otros lugares.

Aprender a través del conocimiento productivo de la cerámica y de la funcionalidad de la alfarería en la vida cotidiana, en definitiva entender cómo se vivía en una sociedad tradicional.

Palabras clave

Educación inclusiva, turismo patrimonial, alfarería, producción local, Arqueología industrial.

Abstract

The Museum of Agost born in 1981, with an eminently didactic character, explaining different aspects of a preindustrial society through ceramics and their uses. Since the first ceramic workshops and educational suitcases it has been developed various educational projects preserving the successful experiences, trying to improve them and creating new ones. In the first modeling workshops we have been added other cultural offerings that have enabled us to bring all visitors the cultural heritage of Agost and to extrapolate to other places.

It apprehend through productive knowledge of ceramics and pottery functionality in everyday life, ultimately understand how people lived in a traditional society.

Keywords

Inclusive education, heritage tourism, pottery, local production, industrial Archaeology.

1. Antecedentes

En 1981, Dña Ilse Schütz crea el Museo de Alfarería de Agost en una antigua fábrica de alfarería. El edi-

ficio en sí ya le permitió poder explicar "in situ" las diferentes fases del proceso de creación cerámica. Su dedicación y esfuerzo hizo que se convirtiera en un museo donde poder conocer no sólo éste proceso sino además diferentes aspectos relacionados con la forma de vida de una sociedad preindustrial.

2. Nuevo Museo de Alfarería

Desde el año 2007 el Museo se trasladó a una sede provisional manteniendo la mayor parte de sus actividades durante el período de rehabilitación del antiguo edificio. Tras muchas dificultades, por fin el 30 de junio de 2016 comenzó el traslado a la sede definitiva. Durante éstos últimos 9 años hemos venido realizando el proyecto museológico y museográfico del nuevo edificio con los siguientes objetivos:

- Crear un Museo experiencial que recree un ambiente lo más fiel y real posible para hacer más comprensible el funcionamiento de un taller de alfarería de fabricación preindustrial.
- Fortalecer la valorización del patrimonio desde el público escolar, crear conciencia de "preservar el pasado para entender el presente", en todos los visitantes de nuestro museo.
- Aprovechar didácticamente las estructuras originales como antigua fábrica, creando una atmósfera sensitiva, participativa y real para el visitante.
- Dar a conocer el nuevo discurso museográfico, que a través de ambientes y bloques temáticos innovadores, explican la importancia de la cerámica en una sociedad preindustrial.
- Rentabilizar culturalmente las nuevas dependencias del Museo para adaptarlas a las necesidades del museo y del visitante que consolide la proyección turístico-cultural del Bien.

3. Metodología

Los museos sólo se pueden justificar social y culturalmente en función de su destinatario: el público. Por tanto, consideramos necesario analizar el comportamiento del mismo en su relación con el museo. Teniendo en cuenta el limitado tiempo libre de la sociedad contemporánea, cada vez es más difícil lograr que los museos resulten más familiares y atrayentes a este perfil de visitante.

Durante todos estos años hemos realizado estudios del público objetivo donde hemos tenido en cuenta las siguientes consideraciones:

- Demanda de los visitantes.
- Aumento de la visibilidad del Museo.
- Fidelización de los públicos.
- Ampliación de la gama de experiencias.
- Reducción de los costes de la visita, gratuidad de actividades.
- Creación de experiencias de calidad para los visitantes.
- Democratización del conocimiento con un enfoque del museo menos elitistas y más entendible.

Los estudios de público son el primer medio que tiene el museo para conocer al visitante y a todos los tipos de audiencias, desde los visitantes más especialistas hasta las “comunidades locales”. Los elementos comunicativos que han intervenido en nuestras exposiciones han sido: proceso completo de investigación, objetos seleccionados, estructuras e interpretados, de carácter temporal o renovable, ofrecer claves de investigación, finalidad de informar, contemplar y transmitir.

En los grandes bloques temáticos tratados en la exposición permanente del Museo se ha priorizado no tratar la pieza en sí como un tesoro, sino englobándola dentro de un marco experiencial más amplio y arengando constantemente la reflexión del visitante.

Con los recursos de la nueva museografía la exposición permanente trata de ofrecer una visión lo más amplia posible de la cultura tradicional desde la óptica del individuo.

4.Actividades concretas

Los fondos del Museo se conforman actualmente por la colección Schütz que alberga no sólo objetos cerámicos sino también etnográficos que abarcan los aspectos más característicos y representativos en el devenir histórico de Agost, tanto de cultura material, como inmaterial. Pero además también alberga objetos que se pueden extrapolar a otros lugares.

Como ya se ha comentado, desde sus inicios, el Museo ha desarrollado exposiciones, charlas, conferencias, reuniones de profesionales dentro y fuera del museo, talleres y otras actividades que complementen las exposiciones pero fundamentalmente actividades que profundicen en el conocimiento de todo el proceso productivo (rutas del patrimonio alfarero, minas de arcilla, visitas guiadas y talleres).

Podemos destacar las siguientes actividades didácticas:

Estudio y diferenciación de los diferentes tipos de arcilla que existen en Agost a través de las rutas a las

canteras y talleres en el Museo. Recorrido por las canteras de arcilla explicando la formación de diferentes capas, composición de las arcillas y en el caso concreto de Agost además la posibilidad de analizar la línea KT que conforma el paisaje. La actividad consta de la localización de las canteras, recogida de muestras, análisis de las arcillas y otros elementos relacionados con la producción del barro local.

- Experimentación con el barro para crear desde formas básicas primitivas hasta técnicas utilizadas en cerámica contemporánea. La realización de talleres de modelaje han sido una constante en las actividades del Museo desde sus inicios. Éstos talleres se han enfocado a diferentes tipos de público dependiendo de sus intereses y necesidades, por ejemplo: el origen de la cerámica en el neolítico, cerámica griega, talleres de realización de piezas y técnicas específicas, decoraciones, etc.



Figura 1. Vistas de las canteras de arcilla. Asociación Pro-Museo de Agost

- Cocción de piezas para comprender por medio de la experimentación el proceso de transformación de arcilla hasta llegar al producto final: la cerámica.
- Exposición de los resultados para dar real valor a las actividades de los talleres realizados. Los participantes participan en el proceso de montaje expo-



Figura 2. Taller de cerámica griega. Asociación Pro-Museo de Agost.





Figura 3. Visita a alfarería Severino Boix. Asociación Pro-Museo de Agost.

sitivo con el objetivo de que comprendan y valoren el trabajo museístico desde dentro.

- Realización de rutas de la alfarería, patrimonio industrial y arqueología. Con estas rutas se ha pretendido poner en valor los recursos patrimoniales y turísticos del municipio. Esto nos permite concienciar a la población de la necesidad de preservar y difundir sus recursos patrimoniales.

5. Conclusiones

La historia de la cerámica va unida a la historia de casi todos los pueblos del mundo, desde las primeras representaciones antropomorfas o de dioses, hasta recipientes para contener alimentos. A través del estudio de la cerámica podemos conocer cambios socio - económicos a lo largo de la historia

de la humanidad, además de constituir un referente cronológico. En este Museo el visitante accede a éstos conocimientos a través de la experimentación sensorial, desde la posibilidad de conocer de primera mano la materia prima para elaborar las piezas hasta la transformación en cerámica tras la cocción pasando por la posibilidad de conocer la técnica de modelaje en el torno.

Bibliografía

- Alonso Fernández, L. (1989): *Museología y Museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona.
- Davis, F.,(1995): *La comunicación no verbal*. Alianza, Madrid..
- Gracia Blanco, A y otros, (1981): *Función pedagógica de los museos*. Ministerio de Cultura D.L. In Colección y Comunicación.
- Hernández Hernández, F., (1994): *Manual de museología*, In Síntesis Madrid. .
- Hernández Hernández, F.,(2002): *El patrimonio cultural: La memoria recuperada*. Gijón (Asturias), Trea.
- Kotler, N y Kotler, (2001): P. *Estrategias y marketing de Museos*. In Ariel Patrimonio Histórico S.A. Barcelona.
- Roselló I Cerezuela, D.(2016): *Diseño y evaluación de proyectos culturales*. In Conferencia en Alicante, 13 de abril.
- Ruiz Zapatero, G., (2012): Presencia social de la arqueología y percepción pública del pasado. Construcciones y Usos del Pasado, Patrimonio Arqueológico, Territorio y Museo. In *Jornadas de debate del museo de prehistoria de València*, pp. 31-73.
- Zunzunegui, S. (1990): *Metamorfosis de la Mirada. El Museo como espacio de sentido*. Alfat. Sevilla.

Centro de Formación Arqueológica Inclusiva

Ana Samaniego Espinosa
María Lillo Bernabeu

Resumen

Este artículo pretende poner de manifiesto la necesidad de disponer de un centro para la formación teórica y práctica de la Arqueología, incluyendo su difusión y divulgación de forma inclusiva, para personas con discapacidad o sin ella. A lo largo del texto se exponen los factores básicos, a priori, necesarios para su puesta en marcha, incluso el lugar que estimamos como idóneo.

En la actualidad, año 2017, no tenemos conocimiento en toda Europa de un lugar como éste, por lo que supone una gran oportunidad para conseguir una formación arqueológica inclusiva desde Alicante, España. Este artículo finaliza con unas reflexiones sobre el impacto que podría causar en la Arqueología a nivel mundial, la discapacidad y por ende en la localidad estimada para su ubicación.

Palabras clave

Accesibilidad, formación, Arqueología, inclusión, universidad.

Abstract

The main purpose of this paper is to explain why it is necessary to create a centre of inclusive archaeology, in which the students with or without disabilities can be trained and became archaeologists. The essential requirements to undertake the project are discussed along this paper, including the place where the Centre of Inclusive Archaeology would be situated.

Nowadays, by 2017, there is no evidence in Europe of any place similar to our project. In fact, it may be a great opportunity to achieve an inclusive training in Archaeology carried out by the University of Alicante, Spain. This paper concludes with several ideas about the effect that our project might cause on the Archaeology, disability and even on the ideal place to locate it.

Keywords

Accessibility, training, Archeology, inclusion, university.

1.- Introducción

La Arqueología es una ciencia multidisciplinar donde cada individuo debe aportar la mejor de sus capacidades a cada fase del proyecto arqueológico.

En la actualidad, hablar de accesibilidad en Arqueología es hablar de un museo arqueológico con pautas accesibles, crear equipamientos accesibles para la puesta en valor de un yacimiento o adaptar determinadas tareas arqueológicas para que personas con discapacidad las puedan realizar.

Como todos sabemos y se ha hablado en numerosas ocasiones a lo largo de este Congreso, implementar sistemas que eliminen barreras físicas e intelectuales supone elevados costes económicos y más cuando los presupuestos en cultura son tan reducidos en la actualidad (Ruiz Zapatero, 2009). La clave está en considerar toda la cadena de accesibilidad desde el proyecto inicial e ir acometiéndola por fases y de forma razonable (Espinosa et al., 2013).

La realidad es que la formación arqueológica para alumnas y alumnos con discapacidad en España no siempre está garantizada por problemas en accesibilidad urbanística, arquitectónica o económica. Además, existen problemas de acceso al material digitalizado o bibliográfico o a las prácticas de campo y laboratorio, sin olvidar las trabas que se introducen desde la propia tradición académica arqueológica (Samaniego, 2015).

2. Por qué necesitamos un centro para la formación arqueológica de forma inclusiva

Los derechos universales, conocidos y comentados en este Congreso, incluyen entre otros, el acceso a la cultura, al patrimonio cultural, a la autonomía como seres humanos, al libre movimiento en nuestro lugar de residencia y fuera de él, así como a la formación que cada uno considere importante. No obstante, más allá de todo eso, que debería estar integrado en el pensamiento social, está la realidad.

Una realidad que nos dice que la tasa de desempleo que hay en España en personas con discapacidad, supone 9,1 puntos más que el conjunto de la población en edad laboral, según el último infor-



me publicado del INE¹ del 2015. Sobre formación, el III Estudio de Universidad y Discapacidad² indica que un 1,7% del total de la comunidad universitaria son alumnos con discapacidad. Solo el 5,4% termina sus estudios universitarios, frente al 18,7% de los estudiantes sin discapacidad, según el informe del OED de 2012³, lo cual quiere decir que los estudiantes con discapacidad superan las pruebas de acceso a la universidad pero la mayoría no concluye sus estudios.

2.1. La docencia de la Arqueología en España

Hay mucho escrito e interesante sobre la formación y los estudios de Arqueología, denuncias y recomendaciones. Pero en definitiva, las respuestas necesarias al estudiante con diversidad funcional van a depender de la buena voluntad del profesorado (Samaniego, 2016).

En la actualidad, año 2017, las universidades españolas no garantizan la empleabilidad como arqueólogos de personas con discapacidad. Luces y sombras que ponen los pilares de la Arqueología del futuro para cualquier arqueólogo (Ruiz Zapatero, 2016).

Algunos especialistas recomiendan la formación en el ámbito de la discapacidad, incidiendo en la enseñanza de criterios de accesibilidad e inclusión al patrimonio dentro de la docencia universitaria, ya sea de grado o de posgrado, en estudios de arquitectura, ingeniería, los relacionados con la gestión del patrimonio, bellas artes o Arqueología. (Espinosa et al., 2013, p. 248)

Sería una buena práctica que como arqueólogos consideráramos lo que escribimos de forma inclusiva porque los mecanismos y pautas concernientes a la accesibilidad nos benefician a todos, con o sin discapacidad.

En palabras de G. Ruiz Zapatero: "Sólo así, mejorando continuamente la formación de los profesionales de la Arqueología entre otros, es como nuestra disciplina tendrá posibilidades de seguir siendo creativa y crítica, y por tanto, relevante para las sociedades de nuestro siglo" (Ruiz Zapatero, 2009: 235).

2.2.- Ejemplos de Arqueología inclusiva Vs Arqueología social

Existen diversos ejemplos en los que se acerca la Arqueología a las personas con discapacidad, en museos o visitas a yacimientos en España. Sin embargo, no hemos encontrado ejemplos de formación y/o trabajo de campo o laboratorio con personas de movilidad reducida. Cabe mencionar las experiencias docentes practicadas en los IES españoles que utilizan cada una de las tareas de una excavación arqueológica para enseñar los contenidos que integran el currículo de educación secundaria. A modo de ejemplo, podríamos citar la experiencia llevada a cabo por el proyecto IES Arqueológico (Egea y Arias, 2013).

Sólo en Inglaterra hemos encontrado un ejemplo donde se pretendía crear conciencia de las cuestiones de discapacidad en Arqueología, por lo que se abarcaba el ámbito de Arqueología social. El proyecto *Inclusive, Accessible, Archaeology* (IAA) se llevó a cabo en 2006 en colaboración con los Departamentos de Arqueología en las universidades de Reading y Bournemouth y el Grupo de Investigación en Ambientes Inclusivos (RGIE) en Reading. A través de este proyecto se logró incluir estudiantes con discapacidad en las actividades de trabajo de campo arqueológico, si bien es cierto que el mayor éxito fue el cambio de énfasis de la "discapacidad" a la "capacidad".

Lamentablemente no se ha encontrado información sobre el IAA de fechas recientes y la última actualización de su web es de mayo de 2007, con lo que aparentemente fue un proyecto que tuvo poco tiempo de vida. Al entrar en materia surge la pregunta ¿qué necesita un alumno con diversidad funcional para formarse como arqueólogo?

3.- Factores para la puesta en marcha del centro de formación arqueológica inclusiva

Es nuestra responsabilidad como arqueólogos, difundir y divulgar la Arqueología a la sociedad en su conjunto, para la Academia y fuera de ella. Es un compromiso con la igualdad de oportunidades, la no discriminación y la inclusión social.

¿Por qué hacer el Centro de Formación Arqueológica Inclusiva? Porque debe ser una prioridad para la

1. Instituto Nacional de Estadística. http://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736055502&menu=ultiDatos&idp=1254735976595 Consultado: 19/05/2017

2. Este informe lo ha realizado la Fundación Universia junto al CERMI (Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad) para dar a conocer el estado actual del grado de inclusión de las personas con discapacidad en el sistema universitario español relativo al curso académico 2013/2014. <http://www.cermi.es/es-ES/Biblioteca/Lists/Publicaciones/Attachments/386/FundacionIIIEstudiofinalI.pdf> Consultado: 19/05/2017

3. Observatorio Estatal de la Discapacidad (OED). http://www.sepe.es/contenido/conocenos/publicaciones/pdf/IMT_2013_Datos_2012_Es_tatal_Discapacitados.pdf - Consultado: 19/05/2017

Agenda Arqueológica XXI, la adquisición de conocimientos prácticos como elemento indispensable de un buen arqueólogo (Ruiz Zapatero, 2016) con o sin discapacidad, añadimos. Permitir realizar excavaciones y prácticas arqueológicas a todas y a todos, estudiar los valores terapéuticos de la Arqueología; y además fomentar las capacidades individuales en equipos científicos.

3.1. Tenemos el yacimiento arqueológico

La Universidad de Alicante cuenta con los recursos técnicos y humanos para llevar a cabo este proyecto, incluso dispone del yacimiento arqueológico apropiado, el Parque Arqueológico de La Alcudia (Elche).

En primer lugar y como requisito indispensable y aparentemente obvio, se trata de un yacimiento en plano, sin grandes desniveles, lo que facilita el acceso y la movilidad. Un yacimiento que implicara subir laderas o descender a cuevas, por ejemplo, dificultaría la posibilidad de albergar un centro como el que exponemos.

En segundo lugar, el Parque Arqueológico de La Alcudia posee una amplia potencia estratigráfica con una ocupación desde la Prehistoria hasta la Edad Media. Se ha excavado parcialmente, de manera que queda mucho por investigar, lo que garantizaría una larga vida útil del centro. Asimismo, cuenta en la actualidad con pocas edificaciones, lo que facilitaría el proyecto inclusivo con diseño para todos desde el inicio y por tanto, la reducción de costes.

El Centro de Formación Arqueológica Inclusiva en el Parque Arqueológico de La Alcudia potenciaría el valor del parque dentro y fuera de España, ya que no existe ningún otro centro con tales características. Se convertiría en un referente para completar la formación teórica y práctica de estudiantes de la Universidad de Alicante y de otras universidades de España y del resto del mundo, por el hecho de ser un proyecto pionero. Por extensión, la celebración de congresos y cursos internacionales sobre Arqueología, beneficiaría además a la ciudad de Elche a nivel turístico y en los servicios que demandasen los asistentes como se detalla en el último apartado.

3.2. El Instituto Universitario de Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico

Otro factor importante, es que contamos con el

INAPH (Instituto Universitario de Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico) que lideraría el único centro de formación arqueológica de Europa. Sólo en Gran Bretaña hemos encontrado proyectos similares: *Inclusive, Accessible, Archaeology* (IAA) de 2006 desarrollado por los Departamentos de Arqueología de las universidades de Reading y Bournemouth y Grupo de Investigación en Ambientes Inclusivos (RGIE) de Reading como hemos mencionado anteriormente.

En el estudio “La movilidad transaccional de los estudiantes universitarios con discapacidad: estudio de situación y retos de futuro”⁴ realizado por Fundación ONCE se plantea la propuesta de crear una Red Europea de universidades inclusivas para facilitar la movilidad de estudiantes con discapacidad. Sin duda, la creación del Centro de Formación Arqueológica en el Parque Arqueológico de la Alcudia sería un acicate importante y de gran valor para la Universidad de Alicante y su proyecto de Campus Accesible.

3.3. Recursos de la propia Universidad de Alicante

El Observatorio de la Discapacidad de la Universidad de Alicante dispone del conocimiento y los recursos para atender las necesidades de los alumnos y alumnas con discapacidad. La realización del centro y la atención a personas con discapacidad dentro de una proyección internacional, requiere de especialistas no arqueólogos, que también están disponibles en la propia universidad. Además, el Centro de Formación Arqueológica Inclusiva requeriría del desarrollo de tecnología específica en Arqueología viable con los recursos humanos y técnicos de la Universidad de Alicante. Entre ellos, destacaríamos la creación de todos los documentos con contenidos accesibles y el sistema informático de evaluación de habilidades que describimos a continuación.

En una comunicación, el público espera la valiosa contribución de los arqueólogos como responsables científicos. Más, cuando hablamos de una difusión que afecta a la formación académica donde los alumnos con alguna discapacidad necesitan contenidos generados bajo las directrices que sus productos de apoyo requieren (línea braille, lectores de pantalla, lupas para ampliar el texto...) para poder interpretar todo lo que aparece (texto, imágenes, tablas...).

Asimismo, la divulgación del conocimiento histó-

4. Fundación ONCE: “La movilidad transaccional de los estudiantes universitarios con discapacidad: estudio de situación y retos de futuro”. M-33097-2014. En el II Congreso Internacional Universidad y Discapacidad se presentó el estudio “La movilidad transaccional de los estudiantes universitarios con discapacidad: estudio de situación y retos de futuro” de la Fundación ONCE donde se analiza los programas de movilidad en España, Europa y el resto del mundo y realiza propuestas de mejora en este sentido.



| Tareas de una excavación tipo | Necesidades físicas y cognitivas |
|---|---|
| Antes de la excavación | |
| Necesidades básicas: Trabajo en equipo. | |
| ¿Para qué se quiere excavar?. Definir el proyecto. | Entender y comunicar información detallada. Habilidades sociales. |
| Buscar información del lugar: cartografía, análisis SIG, fotografías, uso de drones, documentación en archivos y bibliotecas. | Manejo de ordenador. Desplazamiento físico. Entender material escrito y comunicar información. Habilidades sociales. |
| ¿Dónde se va a excavar? | Capacidad de análisis. |
| Protocolos de intervención | Toma de decisiones. |
| ¿Cómo se va a hacer? | Resolución de problemas. |
| Durante la excavación | |
| Necesidades básicas: visión. | |
| Montar cuadrícula | Fuerza del cuerpo y caminar. Trabajo en equipo. |
| Quitar sedimento | Movimiento de la mano / muñeca y del cuerpo superior. Ponerse en cuclillas o sentado en el suelo. |
| Retirar / leer estratos | Movimiento de la mano / muñeca y del cuerpo superior. Movimiento de todo el cuerpo. Ponerse en cuclillas o sentado en el suelo. Capacidad de análisis. Trabajo en equipo. |
| Documentación: Cotas, dibujos, fichas, fotografías | Movimiento de la mano / muñeca y del cuerpo superior. Habilidad numérica. Dibujo. Escribir. Manejo de cámara fotográfica. Trabajo en equipo. |
| Recogida selectiva de muestras | Destreza para coger/dejar pequeños objetos, bolsas. Escribir. |
| Después de la excavación | |
| Lavado / siglado | Movimiento de la mano / muñeca y del cuerpo superior. Escribir. Trabajo independiente. |
| Inventario | Escribir. Ordenar. Trabajo independiente. |
| Catalogación | Ordenar y catalogar. Capacidad de análisis. Escribir. Trabajo independiente. |
| Bases de datos | Manejo de ordenador. Entender información escrita. Trabajo independiente. |
| Procedimiento estadístico. | Manejo de ordenador. Cálculo numérico. Entender información escrita. Trabajo independiente. |
| Elaborar informe / memoria | Manejo de ordenador. Entender información escrita. Escribir. Capacidad de análisis. Trabajo independiente. |
| Divulgar / difundir | Manejo de ordenador. Entender información escrita. Escribir. Habilidades sociales. Trabajo en equipo/independiente. |

Figura 1: Tareas de un proyecto arqueológico tipo y sus necesidades físicas y cognitivas. Fuente: Samaniego

| Necesidades | Capacidades a manifestar por el arqueólogo |
|---|--|
| Entender y comunicar información detallada | |
| · Puedo comprender información a través de algún medio. | |
| · Puedo comunicar información detallada. | |
| Habilidades sociales | · Puedo mezclarme con gente nueva con facilidad. |
| Ordenar y catalogar | · Puedo clasificar monedas en sus diferentes tamaños y valores . |
| Trabajo en equipo | · Puedo concentrarme más de 15 minutos. · Puedo encontrar soluciones a problemas prácticos fáciles. |
| Trabajo independiente | · Puedo trabajar con confianza y sin supervisión. |
| Movimiento de la mano / muñeca y del cuerpo superior | · Puedo recoger y dejar objetos pequeños. · Puedo sujetar una paleta con la mano. |
| Ponerse en cuclillas o sentado en el suelo. | · Puedo ponerme en cuclillas o sentado en el suelo con las piernas hacia un lado. |

Figura 2: Cuestionario para evaluar las habilidades del equipo de investigación. Fuente: Samaniego 2016

rico es parte de las obligaciones de todo arqueólogo. Divulgar eficazmente significa pensar en todos los públicos utilizando las técnicas que beneficien a la totalidad del público. Incapacidades transitorias, derivadas de la edad, inexperiencia tecnológica, idioma, cultura, nivel educativo o localización geográfica diferente son situaciones que requieren una forma distinta de hacer llegar el contenido. Aunque no se tenga una discapacidad legalmente reconocida, el empleo de pautas accesibles mejora la lectura y facilita el entendimiento del contenido más allá de las limitaciones personales, tecnológicas o del entorno (Samaniego, 2016). Una divulgación, difusión y formación para todos. El sistema informático de evaluación de habilidades consiste en una plataforma web que sigue las directrices accesibles de usabilidad y de diseño normalizadas a nivel europeo, con la función de cruzar las necesidades físicas y cognitivas requeridas para cada tarea dentro del trabajo arqueológico (Figura 1) con las capacidades que cada alumno manifieste en el cuestionario (Figura 2). El resultado analiza las tareas arqueológicas donde el alumno puede potenciar sus habilidades siendo su propia motivación la que determinará cuál de ellas es capaz de hacer, no siendo un diagnóstico facultativo o condición social quien lo determine.

Si la tarea a realizar fuera la catalogación de piezas arqueológicas, vemos en la Figura 1, que las necesidades para realizarla son: ordenar y catalogar, capacidad de análisis, escribir, trabajo independiente. Para una persona con síndrome de Asperger estas necesidades se convierten en una oportunidad, por tanto en una actividad terapéutica, porque supone desarrollar sus fortalezas: habilidades académicas, áreas de interés reducidas pero obsesivas, literalidad, gran memoria mecánica por secuencias establecidas, rutinas, facilidades de memoria por hechos concretos.

Conclusión, un arqueólogo con síndrome de Asperger podría convertirse en un especialista en catalogación de piezas arqueológicas, reconocido y valorado por el equipo de investigación.

4. Impacto en la ciudad de Elche

No cabe duda de que muchos son los elementos que repercutirían en la ciudad de Elche con la puesta en marcha del Centro de Formación Arqueológica Inclusiva en el Parque Arqueológico de La Alcudia de Elche, tanto en un aspecto social en la ciudad como sobre su oferta turística. Elche tiene mucho avanzado sobre accesibilidad urbanística y arquitectónica, incluido el sector servicios. La creación

del centro supondría un empuje para completar la cadena de la accesibilidad también en el parque arqueológico. Por citar solo uno de los elementos importantes, el aeropuerto internacional de Elche (Alicante) está en continuo auge en cuanto al número de pasajeros internacionales⁵ y su diseño cubre las pautas del diseño para todos.

Sobre el turismo en la ciudad, indiscutiblemente un centro como el que hemos definido sin parangón en el mundo, supone crear eventos específicos para potenciar la investigación, la formación y la difusión científica como referente o el turismo internacional. La fama mundial de la Dama de Elche y su reconocimiento internacional también hemos de aprovecharlo. Otro factor a tener en cuenta son las redes de conocimiento que se extienden por todo el mundo. En el campo de las humanidades hay que destacar la Red de Institutos Europeos de Estudios Avanzados⁶. Destinado principalmente a investigadores en Ciencias Humanas y Sociales, ha incorporado recientemente a la Universidad Autónoma de Madrid y al Instituto de Estudios Avanzados en Península ibérica y del área hispánica, *Madrid Institute for advanced study*⁷. No he podido acceder a la información sobre discapacidad pero es de entender que es o será en breve una de las prioridades, ya que el proyecto se encuadra en el contexto del Campus de Excelencia Internacional de la Universidad Autónoma de Madrid.

Bibliografía

- Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L., (2013): IES Arqueológico. La arqueología como recurso para trabajar las competencias básicas en la educación secundaria. *Clío 39. History and History teaching*. <http://clio.rediris.es/n39/recursos/egeaarias.pdf> Consultado: 19/05/2017
- Espinosa Ruiz, A. y Bonmatí Lledó, C (editores científicos), (2013): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*. Ed. Trea, Gijón.
- Ruiz Zapatero, G. (2009): ¿Qué arqueología enseñar en la universidad del siglo XXI. *Complutum*, Vol. 20(2), pp. 225-238.
- – (2016): Presente y futuro de la Arqueología en España. Luces, sombras y desafíos. *Rescate* Vol. I: pp. 53-75.
- Samaniego Espinosa, Ana (2015): Las trabas para una formación arqueológica inclusiva. *Panta Rei*, pp. 63-75.
- – (2016): Arqueólogos con discapacidad. Arqueología inclusiva” *Dama*, 161-

5. <http://www.ine.es/dyngs/IOE/es/fichaPlan.htm?cid=1259946126720> Consultado: 19/05/2017

6. <http://www.eurias-fp.eu> Consultado: 19/05/2017

7. www.madrid-ias.eu Consultado: 19/05/2017



Acciones de accesibilidad cognitiva al patrimonio cultural material e inmaterial desarrolladas por el Centre Talaies y el Grup de Danses Centener (La Vila Joiosa, Alicante).

Vicenta Llinares Pérez

Resumen

El Grup de Danses Centener de La Vila Joiosa (Alicante, España) tiene como finalidad la recuperación, interpretación y difusión altruistas del patrimonio cultural material e inmaterial de la música y bailes del folclore de la Comunidad Valenciana en el ámbito local, nacional e internacional, a través de eventos e intercambios culturales. La colaboración con el Centre Ocupacional y Residencia Comarcal Les Talaies de La Vila Joiosa, para personas con discapacidad intelectual, aporta un valor social a este patrimonio inmaterial, y la prolongada relación con el centro noruego de vacaciones Solgårdén (Hacienda del Sol) lo ha convertido en un recurso de turismo inclusivo para la multidiscapacidad.

Palabras clave

Discapacidad intelectual, multidiscapacidad, turismo inclusivo, folclore, danza tradicional

Summary

The Dance Group Centener from La Vila Joiosa (Alicante, Spain) has the purpose of recovery, interpretation and dissemination of the material and immaterial cultural heritage of music and dances of folklore from the Valencian Community in local, national and international levels, through cultural events and exchanges. The collaboration with the Occupational Center and Regional Residence Les Talaies of La Vila Joiosa, for people with mental disabilities, brings a social value to this intangible heritage. The long relationship with the Norwegian holiday center Solgårdén has made it become a resource inclusive tourism for multi-disabled people.

Keywords

Mental disability, multi-disability, inclusive tourism, folklore, traditional dance

Los objetivos del Grup de Danses Centener de Villajoyosa son la investigación, recuperación y difusión del patrimonio inmaterial cultural (música y danzas) y folclore del rico y variado folclore la Comunidad Valenciana, heredero de muy diferentes tradiciones e influencias.

Otro de los objetivos principales desde el nacimiento del grupo en 1995 es la accesibilidad cognitiva al patrimonio inmaterial mediante la convivencia social, favoreciendo la integración de las personas

con discapacidad cognitiva, que con frecuencia se une a otras discapacidades, especialmente motrices.

La música y el baile aparecen como factores motivacionales y afectivos de vital importancia para el estado personal y la calidad de vida de las personas con discapacidades mentales, tanto intelectuales como psíquicas, fundamentalmente en el disfrute y recreación, al ver que pueden disponer de la oportunidad de acceder a la misma oferta de ocio que los demás. Ello también les brinda una oportunidad, de gran importancia para ellos, de relación social.

El Grup de Danses Centener de La Vila Joiosa ha ejercido desde hace 22 años una labor muy importante de investigación, recuperación e interpretación de música y danzas del folclore tradicional valenciano de los siglos XVIII y XIX, así como de la indumentaria y complementos asociados a ellas, y de otros aspectos etnográficos tales como juegos, canciones y tradiciones populares, partiendo de una tradición puramente oral.

También ha ido recuperando y restaurando objetos antiguos de gran valor cultural que sigue usando en actuaciones y eventos.

Está formado por miembros de todas las edades, y ejerce una labor didáctica mediante una Escuela de danzas radicada en el barrio rural de la Ermita de San Antonio. El objetivo es siempre hacer cultura de proximidad.

El Grup da accesibilidad cognitiva a este patrimonio mediante colaboraciones con otras instituciones. Para cumplir el objetivo anteriormente mencionado de la eliminación de barreras sociales realiza actividades de danzas tradicionales con usuarios del Centro Ocupacional y Residencia Comarcal "Les Talaies" de la Vila Joiosa, no solamente en ensayos sino también en actuaciones públicas.

Los materiales, la metodología, los objetivos perseguidos y las características de dicha actividad (como el esfuerzo, la precisión o el ritmo) son los adecuados para las personas a las que van dirigidos, siempre con el seguimiento de personal especializado por parte del propio Centro. Con ello se favorece el disfrute y la diversión, y se potencia el valor educativo e inclusivo de la danza como expresión corporal y actividad socializadora.

Los usuarios y usuarias del centro que habitual-



Figura 1. Danzas de barrio en la Ermita de Sant Antoni, donde radica la sede del grupo.

mente ensayan y actúan con el grupo se consideran efectivamente miembros del mismo, y los ensayos con otros adultos y niños en la sede del grupo suponen también un enriquecimiento para éstos, porque constituyen una auténtica escuela de inclusión y respeto hacia la diversidad, ya desde edades muy tempranas.

Por otra parte, en 1972 abrió sus puertas en Villajoyosa un gran centro vacacional noruego, la "Hacienda del Sol" (Solgården), que es un referente del diseño universal en las instalaciones turísticas de la Costa Blanca (<http://www.solgarden.org/es/>). El Grup Centener ha desarrollado desde sus inicios en este centro actuaciones de bailes tradicionales con periodicidad quincenal. En ellas se explican las características de la indumentaria y el adorno y complementos personales de los siglos XVIII y XIX, y se introduce una pieza sencilla en la que se invita a las personas del público, especialmente a aquellas que tienen una o (con frecuencia) varias discapacidades, a bailar.

La naturalidad y la paciencia con la que los miembros del grupo actúan ante la diversidad funcional es en buena parte efecto de la convivencia con los usuarios del centro les Talaies, y resulta de gran utilidad en la relación con el numeroso público con discapacidad que encontramos en Solgården.

El necesario contacto físico que caracteriza a una actividad como el baile resulta de gran interés

para la integración de personas con discapacidad intelectual. Al mismo tiempo, cuestiones como el equilibrio corporal, la psicomotricidad, el control del vértigo, el ritmo o la superación del cansancio o de un déficit de atención (frecuentes en ellos), se ejercitan de una forma lúdica y social, y al verse envueltos en danza y música, y en el ambiente distendido de un ensayo amateur, lo hacen de una forma divertida y desenfadada, que propicia un mayor efecto de los resultados.

La labor desarrollada por el Grup de Danses Centener contribuye a la accesibilidad cognitiva al patrimonio cultural material e inmaterial; a la inserción social de personas con diversidad funcional; y al desarrollo de un turismo inclusivo que en Villajoyosa tiene un hito privilegiado en el centro Solgården.

El poner en contacto al individuo con la cultura, con el arte y la tradición popular, posee un carácter comunitario, ayuda a integrarlo en un colectivo local, refuerza su identidad y su autoestima.

De todos es sabida la dificultad para la animación del ocio en personas en situación de dependencia, en gran parte por el acceso inapropiado y las barreras arquitectónicas aún existentes. Los espacios siguen sin estar adaptados a las necesidades de esos usuarios. No es el caso de la sede del Grup de Danses Centener, puesto que cumple con la normativa vigente (ascensor para salvar alturas, baños adaptados, etc).



Figura 2. Participación del público en las actuaciones de Solgården.

La oferta de actividades para estos colectivos no acaba de ser lo rica que debiera... sin descontar los prejuicios que la sociedad tiene en determinadas ocasiones sobre estas personas.

Cada miembro del Grup Centener convive desde el respeto hacia el individuo. La dinámica de grupo se





Figura 3. Bailes con usuarios y usuarias del Centro Les Talaies de Villajoyosa.

pone en marcha en cuanto llega el grupo de Talaies, que a la vez que se divierten memorizan pasos, letras de canciones y melodías. Es, por tanto, una acción educativa no solo para ellos, sino también para los miembros del grupo, especialmente los más jóvenes. De esta forma, el patrimonio cumple plenamente su función social —esa de la que muchas veces carece por un mal planteamiento de su puesta en valor—, contribuyendo a generar una sociedad más equilibrada y respetuosa con la diversidad.

En cuanto a la larga trayectoria de actuaciones en el Centro Solgård, suponen la conversión del patrimonio inmaterial en un recurso turístico inclusivo.

Bibliografía

- Domínguez Arranz, Almudena; García Sandoval, Juan; y Lavado Paradinas, Pedro (2015): *II Congreso Internacional de Educación y Accesibilidad en Museos y Patrimonio: En y con todos los sentidos, hacia la integración social en igualdad*. Actas del congreso celebrado en Huesca los días 2, 3 y 4 de mayo de 2014. Universidad de Zaragoza, Máster en Museos: Educación y Comunicación, Huesca. [en línea]. <http://www.mastermuseos.es/blog/publicaciones/actas-del-ii-congreso-internacional-de-educacion-y-accesibilidad/> Consultado: 1/4/2017.
- Doncel Recas, Paula (2016): "Turismo accesible", en Vera Rebollo, J. F. (coord.): *El turismo en Alicante y la Costa Blanca*, Canelobre 66, Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert, pp. 388-395.
- Espinosa Ruiz, Antonio, y otros (2013): "Museología inclusiva para las personas con limitaciones psíquicas e intelectuales", en Espinosa, A. y Bonmatí, C. (ed.): *Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural*, Ed. Trea, Gijón, pp. 147-162.
- Godard, F. (2010): *Équipements culturels et handicap mental* [en línea], Ministère de la Culture et de la Communication, París.
- www.culture.gouv.fr/handicap/pdf/handicapmental2010.pdf . Consultado: 1/4/2017.
- Nouvel, Th. (dir.) (2010): *Guide pratique de l'accessibilité. Pour vos accompagner dans vos démarches en matière d'accessibilité en faveur des personnes en situation de handicap mental*, 2ª ed., Unapei. www.unapei.org/IMG/pdf/GuideAccess.pdf . Consultado: 1/4/2017.

Actividades etnológicas en Novelda contada con los cinco sentidos. Una trilogía con mucho sentido, mármoles y piedra natural, azafrán y especias, uvas y vinos como activos turísticos en la Comarca del Medio Vinalopó de Alicante

Verónica Quiles López
David Beltrá Torregrosa

Resumen

En Novelda se encuentra el Museo Comercial e Industrial de Alicante y su provincia (MUCOIN). MUCOIN refleja la identidad Industrial y Comercial de Alicante y su provincia y los signos de modernización del último siglo y medio desde la llegada del ferrocarril MZA a Alicante. Una de las labores de esta institución privada es realizar actividades fuera del museo con la administración pública, instituciones o asociaciones y empresas privadas. Una de ellas se realiza en las instalaciones de MarmolSpain, empresa elaboradora y transformadora de la piedra natural ubicada en dicha población, que permite desarrollar en el Showroom ponencias, exposiciones y actividades didácticas para personas con limitaciones funcionales en la vista. Se trata de mostrar presente y pasado de tres sectores o pilares económicos que conforman una trilogía como son el sector del mármol y de la piedra natural, azafrán y especias y, uva y vino.

Palabras clave

MUCOIN, actividades etnológicas, talleres didácticos

Abstract

You can find the Commercial and Industrial Museum of Alicante and its province (MUCOIN) in Novelda. MUCOIN reflects the Industrial and Commercial identity of Alicante and its province and the signs of modernization of the last century and a half since the arrival of the railroad MZA to Alicante. One of the tasks of this private institution is to carry out activities outside the museum with the public administration, institutions or associations and private companies. One of them is carried out in the facilities of MarmolSpain, a company that manufactures and transforms the natural stone located in this population, which allows the development of lectures, exhibitions and didactic activities for people with functional limitations of sight. The main aim is showing present and past of three sectors or economic pillars that make up a trilogy such as the marble and natural stone sector, saffron and spices and grapes and wine¹.

Keywords

MUCOIN, ethnological activities, didactic workshops

1. Antecedentes

1.1. Historia del Barrio de La Estación (Novelda)

El municipio de Novelda se encuentra en la Comarca del Medio Vinalopó. Unos de sus barrios situados al Norte, a unos 2 km del núcleo urbano es el llamado de La Estación, ligado íntimamente a la línea ferroviaria del Eje del Vinalopó inaugurado y presidido por la Reina Isabel II el 26 de mayo de 1858 con la apertura del tramo Almansa-Alicante (Beltrá, Lucas y Ortega, 2008a, 2008b). Los únicos productos manufacturados a escala industrial, eran los paños y papel de la revolucionaria ciudad alcoyana. El resto de productos que se ofrecieron eran frutos de la tierra, del mar o artesanales (Beltrá, Lucas, y Ortega, 1999).

Inicialmente la Estación se llamada simplemente Novelda. La llegada de las vías del tren y la construcción de un edificio para Estación de Novelda y Aspe, fueron la primera piedra del progreso y despegue comercial de la ciudad (Abad, Beltrá, Lucas y Ortega, 2001a, 2001b). Unido a ello, la cercanía de las canteras de la afamada piedra de Novelda, o de Bateig, en el paraje que lleva su nombre, hizo que se instalaran junto al edificio del Ferrocarril, las tres primeras industrias del sector de la piedra natural en nuestro valle del Vinalopó. Las familias pioneras, José Pérez Sánchez, posteriormente Nicasio Pérez, Ramón García Navarro, junto a sus hijos Ramón y Pedro García Romero, y la familia Asensi, capitaneada por el fundador José María Asensi Pastor, secundado por los Asensi Villaplana, fueron los artífices en las décadas entre 1870 - 1880 de los cimientos de esta industria pétreo (Beltrá, Lucas y Ortega, 1994, 1998, 2010).

Desde la creación de La Estación, se facilitó la carga y exportación de productos alicantinos hacia el interior de la península, donde se suministraba productos más perecederos, agrícolas, o productos pesados, como es el caso de la piedra natural. La Estación, sería testigo además del boom de la exportación vinícola de la Comarca, gracias al puerto de Alicante, por donde salían los caldos para el consumo en Europa. También el comercio del azafrán, Oro Rojo de "La Mancha" (Llamazares, 2009), era exportado por Noveldenses a la India y Japón desde 1880 (Quiles y Beltrá, 2016). En la actualidad en el barrio se encuentra una gran empresa de envasado

1 Queríamos agradecer a la técnico en Turismo y compañera MUCOIN, Esther Sanchis Sánchez, por la traducción del resumen de este trabajo.



de especias, azafranes, infusiones y edulcorantes y varias empresas de servicios al sector del mármol, que fabrican embalajes de madera. Con sus oportunidades y debilidades, el Barrio ha sabido subsistir y permanecer con su especial carácter.

La empresa MarmolSpain se asienta en el Barrio de La Estación desde 1963, basándose en la elaboración y transformación de dos de los materiales alicantinos mundialmente conocidos como son Crema Marfil (Pinoso) y Rojo Alicante (Carravasa, La Romana). Sucesivamente va ampliando su gama de colores con mármoles y travertinos procedentes de Italia, Grecia, Turquía y especialmente Portugal. Actualmente, MarmolSpain, trabaja con fuentes de materia prima de los 5 continentes, aportando así una extensa y variada gama de colores y funcionalidades, con más de 500 referencias entre granitos, mármoles, ónices, travertinos, pizarras, areniscas, y piedras semi preciosas.

Cuenta con un Showroom de 1.000 m², diseñado para exponer las piedras y mármoles y es el escenario de las actividades didácticas que llevamos realizando. En este espacio y a fin de atender a una necesidad social y cultural proponen que entre sus objetivos, se encuentren la difusión del conocimiento de la industria de la piedra natural y el fomento del desarrollo socio-económico de las zonas en donde opera. En el Showroom se realizan todo tipo de actividades mostrando presente y pasado de tres sectores o pilares económicos que conforman la trilogía mencionada (Beltrá, Lucas, y Ortega, 1999) y una amplia muestra de toda la economía alicantina en el último siglo y medio de industrias pioneras y sectores tradicionales Made in Alicante (Beltrá, 2015; Beltrá y Ors, 2015).

Por este motivo se planteó que en las instalaciones del Showroom se instalara una exposición permanente –en la actualidad se está ampliando esta oferta museística- dedicada a la trilogía noveldense; la piedra natural y mármol, el azafrán y las especias y la uva de mesa y vino (Abad, 2017), que además de acercar varios sectores al público en general, daría impulso al Turismo Industrial y de Interior de la provincia de Alicante. Las visitas organizadas desde Novelda, siempre se dirigen hacia el Santuario de Santa María Magdalena, en el cerro del Castillo de La Mola, muy próximo al Barrio de La Estación, y entre Novelda y el cerro, los turistas recorren el Barrio donde paran para disfrutar de la oferta de Turismo Industrial que les ofrece MarmolSpain y las Bodegas Casa Cesilia, donde suelen finalizar con una visita a la Bodega y cata de vinos, con posibilidades de la posterior comida.

Por otro lado, las tierras de la Comarca del Medio y el Alto Vinalopó se explotan la actividad vitivinícola



Figura 1. Tablas en el patio exterior de MarmolSpain y Estación de Novelda MZA al fondo y bloques de piedra extraídos de la cantera a golpes de pico por canteros

donde se sitúan los mayores productores vinícolas de fondillón dentro de la D.O. de Alicante además gozan una segunda D.O. de Uva Embolsada, única en España cultivada en el Medio Vinalopó (Abad, Beltrá, Lucas y Ortega, 2002). Ubicada en el término municipal de Pinoso, se encuentra el Monte Coto de mármol Crema Marfil la cantera abierta más grande del mundo y el Centro de Interpretación Casa del Mármol y del Vino (Quiles y Pérez, 2014).

1.2. La colección del Museo Comercial e Industrial de Alicante y su provincia - MUCOIN

La colección que David Beltrá Torregrosa atesora en el MUCOIN, recopila, documenta y conserva las huellas que han dejado en el último siglo y medio todo el conjunto de más de cuarenta sectores (actuales y desaparecidos) de toda la geografía alicantina. La colección cuenta con un ingente patrimonio industrial mueble que se calcula en unos 100.000 objetos entre maquinaria, productos, facturas, acciones, carteles, tarifas, muestrarios, mapas y planos, fotografías, postales... relacionados con los sectores comerciales e industriales. Así pues, la colección del museo es amplia y original porque describe un territorio económico y no se circunscribe a un producto o ciudad, como ejemplos conocidos de museos locales ligados a un producto o sector. Además, no existe en la actualidad un museo con carácter provincial construido desde de la etnología y/o arqueología industrial (Quiles, 2016).

Desde el punto de vista antropológico, el MUCOIN refleja una parte muy importante de la sociedad e identidad alicantina. Sería una buena tarjeta de presentación de la historia y experiencia del conjunto de productos y servicios, Made in Alicante o Made in Costa Blanca que sin duda, sería una óptima promoción de productos y marcas de la Comunidad Valenciana (Beltrá, 2016).

2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto es fomentar las buenas prácticas sobre el Patrimonio Industrial

a través de experiencias sensoriales. Por un lado, se promueve el Turismo Industrial visitando una fábrica activa, con todo lo que ello implica de experimentar nuevas sensaciones, en segundo lugar, se da a conocer la historia local a través del acercamiento de tres sectores punteros que en la actualidad existen y en tercer lugar, se potencia el Turismo Inclusivo a través de actividades adaptadas y sin barreras comunicativas que favorezcan el entendimiento de todo este Patrimonio Etnológico.

3. Metodología

Esta actividad se ha realizado con diferente público (escolar, profesional y turístico) y como experiencia piloto, se realizó una visita con un grupo de personas con limitaciones funcionales en la visión a través de la institución ONCE, donde participaron cincuenta mayores con sus acompañantes, desarrollando la actividad sensorial en su máxima expresión.

Comenzamos describiendo los elementos permanentes que existen en la actualidad en el Showroom de MarmolSpain que representan los sectores descritos anteriormente.

Ambiente mármol: imagen cantera, maqueta máquina de aserrado, maqueta camión como elemento de transporte, maqueta de tableros, carritos para movimiento de tableros en la fábrica, muestras de diferentes piedras naturales y acabados, herramientas de cantero y publicidad (Beltrá, Lucas y Ortega, 1998, 2010) (Beltrá, 2014).

Ambiente uva: imagen de un viñedo embolsado, cepas, cántaros de vino, saquitos para embolsar la uva, cajón para contener los saquitos, cesto de mimbre y embalajes y publicidad (Abad, Beltrá, Lucas y Ortega, 2002).

Ambiente especias: imagen azafraneras trabajando, mesa de trabajo, carteritas, cajas, etiquetas, cajón de azafrán, cucharitas raseros, precintos y publicidad como marcas registradas y las caras registradas (Beltrá, Lucas y Ortega, 2005).

Actividad didáctica piedra y mármol: empezamos enumerando los orígenes de más de 100 piedras naturales de todos los continentes. Continuamos explicando las diferentes tipologías (caliza, arenisca, lumaquela, pizarra, mármol, granito, cuarcita, travertino, onix, semi preciosa) y los diferentes procesos industriales y sus diferentes acabados (bruto, pulido, apomazado, exfoliado, abujardado, arenado, cepillado o envejecido) a través del tacto, donde además experimentamos las diferentes temperaturas y sonidos (Beltrá, Lucas y Ortega, 1994, 1998).



Figura 2. Taller táctil de la piedra natural en el Showroom de MarmolSpain. Diferentes tipologías y acabados. Colección MUCOIN

Actividad didáctica uva y vino: en primer lugar explicamos el origen de los viñedos y cuando se deja de cultivar uva de vino y comienza la uva de mesa. Aquí utilizamos los propios elementos del embolsado de la uva de mesa y contamos la historia de la propia denominación de origen. Se explica el proceso de envasado y comercialización, y como colofón, se realiza una cata de vinos y dependiendo de la temporada, una cata de uvas. La experiencia sensorial está basada en el gusto, olfato y tacto.

Actividad didáctica azafrán y especias: mostramos en recipientes cerrados 15 especias diferentes. Describimos su origen, cualidades y usos culinarios o rituales, en su caso. Pasamos a la experiencia sensorial, olfateando, tocando y degustando. Y por último explicamos el peculiar proceso de envasado y su comercialización como ejemplo de ruta de las especias, Made in Spain y los casos de noveldenses por Bombay y Japón (Quiles y Beltrá, 2016).

4. Conclusiones

La confección de Rutas de Turismo Industrial permite fortalecer la red Patrimonial, Comercial e Industrial de la Comarca, lo que a su vez aumenta el atractivo global del territorio, impulsando la diversificación del tejido productivo al generar nuevas sinergias. Con ello se cierra un círculo productivo del territorio, donde conviven actividades vinculadas al Sector Primario y Secundario, pero nace un nuevo foco de interés capaz de estimular el Sector de Servicios. Por tanto, se contribuye a poner en marcha una red de valores que repercute positivamente en los propios sectores productivos implicados. La puesta en marcha de esta actividad contribuye a reforzar los valores de marca y la buena imagen de las empresas exportadoras de piedra y las empresas manufactureras. Es necesario desarrollar instrumentos educativos y divulgativos que permitan estimular a la población por el interés por su pasado y por la conservación de su legado patrimonial. Para ello es imprescindible la puesta en marcha de iniciativas de esta índole que generen un estímulo hacia las nuevas propuestas de ocio y tiempo libre (Quiles, Martínez y Riquelme, 2016) a





Figura 3. Exposición permanente en el Showroom de MarmolSpain dedicado a la uva embolsada DO Medio Vinalopó. Colección MUCOIN

través del compromiso de la administración pública y empresas privadas para el desarrollo de diferentes programas desde la educación patrimonial (Quiles, 2014).

Bibliografía

- Abad, I. (2017): Museo Comercial de Novelda. La historia de un pueblo a través de sus marcas. *Revista La Estación - Fiestas Novelda* 2017, pp. 52-53. Novelda.
- Abad, J., Beltrá, D., Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (2001a): Los pilares económicos y la cuestión social de la Novelda entre siglos. En Payá, C.; Pellín, J.L.; Abad, J.; Beltrá, D.; Lucas, J. y Ortega, J.R. (coords.). *Novelda de villa a ciudad 1901*, Novelda. pp. 37- 50.
- Abad, J., Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (2001b): Signos de modernidad. En *Novelda de villa a ciudad 1901*, Novelda, pp. 87-96.
- Abad, J.; Beltrá, D.; Lucas, F. J.; Ortega, J. R. (2002): Denominación de origen para uvas de lujo. *Revista Ciutat de Novelda*, Periòdic Independen, nº5, Novelda. pp. 33-40.
- Beltrá, D. (2014): "La Industria de la piedra natural en Novelda, una visión histórica". *Jornadas de la Piedra Natural en Novelda*. Recyslurry. 17 de junio. Casa Museo-Modernista. Novelda.
- Beltrá, D. (2015): *Made in Alicante. La industrialización en los pueblos de la provincia*. Conferencia organizada por Grupo Antón con motivo de la exposición temporal "Hacen falta aparadoras. Más de cien años de publicidad en Elche". 15 de abril. Museo Arqueológico y de Historia de Elche (MAHE).
- Beltrá, D. (2016): moderador en la mesa redonda "Historias que marcan. Marcas con historia". 2 de febrero. Lonja del Pescado del Ayuntamiento de Alicante.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (1994): La Industria del mármol. En: *Revista Novelda: Centro Mundial del Mármol-Marzo*, pp. 10-15. Novelda.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (1998): La consolidación de la industria del mármol en nuestra comarca (1920-1960). En *Revista Novelda: Centro Mundial del Mármol-Marzo*, pp. 46-52. Novelda.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (1999): *La Vid, el azafrán y el mármol*. En *Los inicios de la modernización en Alicante. 1882-1914*. Alicante. Caja de Ahorros del Mediterráneo.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (2005): Caras registradas. Betania, *Revista de Fiesta de Novelda*. Novelda. pp. 82-85. Novelda.



Figura 4. Taller olfativo del azafrán y especias en el Showroom de MarmolSpain. Colección MUCOIN

- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (coords.) (2008a): *150 anys de ferrocarril a Novelda*. Novelda.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (2008b): El Ferrocarril, 150 años de influencia económica. En Beltrá, D.; Lucas, F. J.; Ortega, J. R. (coords.), *150 anys de ferrocarril a Novelda*, Novelda. pp. 54-62.
- Beltrá, D.; Lucas, F. J. y Ortega, J. R. (2010): La piedra natural y el mármol en Novelda, su origen y devenir. En *Revista El Salt* nº21, pp. 26-29. Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert.
- Beltrá, D. y Ors Montenegro, M. (2015): *Acciones Alicantinas*. Edita Museo Comercial - David Beltrá.
- Llamazares, E. (2009): Oro Rojo en la mesa. *Revista Magazine Iberia Senda*, pp. 48-55. Ediciones reunidas SA Grupo Zeta.
- Quiles, V. (2014). La transmisión del patrimonio UNESCO ilicitano (el Misteri d'Elx, el palmeral y el centro de cultura tradicional - Museo Escolar de Pusol) en las escuelas de la ciudad. En O. Fontal, A. Ibáñez y L. Martín (coords.), *Reflexionar desde las experiencias. Una visión complementaria entre España, Francia y Brasil*. Actas del II Congreso Internacional de Educación Patrimonial, pp. 297-307. Madrid: IPCE/OEPE. [En línea] Disponible en: http://media.wix.com/ugd/79b507_680ae82d4e754f5ba6718ca15129a33e.pdf
- Quiles, V. (2016): El Museo Comercial de Alicante y provincia. Un museo que no existe pero que está. En *V Jornadas de Arqueología Comunidad Valenciana. Investigació, valorització i difusió del patrimoni cultural*. 16, 17 y 18 de diciembre 2016. MUVIM, Valencia. Valencia. Sección de Arqueología CDL Alicante.
- Quiles, V. y Beltrá, D. (2016): La Ruta del Azafrán, una Ruta de las Especies, Made in Spain. *Noveldenses por Bombay y Japón*. En *Jornadas La ruta de la seda. Repensando otras rutas comerciales*. Asociación de Jóvenes Investigadores de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Valencia (PANGAEA). 2, 3 y 4 de noviembre 2016. Valencia.
- Quiles, V., Martínez, M. y Riquelme, M. (2016): La educación y el turismo como herramientas clave para la preservación de los recursos patrimoniales de Sant Joan d'Alacant. En R. Roig-Vila (Ed.), *EDUCACIÓN y TECNOLOGÍA. Propuestas desde la investigación y la innovación educativa*, pp. 1812-1822. Barcelona: Octaedro. ISBN 978-84-9921-848-9. [En línea] Disponible en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787>
- Quiles, V. y Pérez, C. I. (2014): Centro de interpretación MÁRMOL/LEVANTINA/TRADICIÓN. En Quiles, V. y Rocamora, A. (comisarios) de la instalación permanente Casa del Mármol y del Vino de Pinoso (Alicante).

La accesibilidad integral de los parques infantiles de la ciudad turística de Benidorm. Parques infantiles accesibles para todos.

Pilar Jiménez Estévez

Resumen

Con este artículo, se pretende dar a conocer la importancia de la accesibilidad en los parques infantiles de Benidorm, que en la actualidad es, una asignatura pendiente: tanto los parques como los elementos de juego deberían ser accesibles para todos los niños; esto crearía un espacio inclusivo, en el que los niños y niñas se divirtieran juntos.

La sugerencia de soluciones para crear un parque infantil accesible e inclusivo, puede ayudar a encontrar criterios a la hora de programar los parques infantiles de Benidorm.

Palabras clave

Parques infantiles, juegos, niños, accesibilidad, inclusión.

Abstract

This article is intended to make public the importance of accessibility in the playgrounds of Benidorm, which at present is a pending issue: both parks and game elements should be accessible to all kids; this would create an inclusive space, where children would have fun together.

The suggestion of solutions to create an accessible and inclusive playground, can help to find criterion when programming playgrounds in Benidorm.

Keywords

Playgrounds, games, children, accessibility, inclusion.

1. Generalidades y Características de los Parques Infantiles Accesibles.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Todos los niños necesitan espacios de juego donde compartir su tiempo. El juego es una actividad

importantísima para favorecer el desarrollo físico, psicológico y social de los niños. Los niños con limitaciones para la actividad también desean columpiarse, balancearse, escalar, o tirarse por un tobogán. Cuando los niños con y sin diversidad funcional juegan juntos aprenden a apreciar las capacidades de los demás y las similitudes entre ellos, a vivir en igualdad, sin que las diferencias sean un obstáculo.

En la Declaración de la Convención sobre los Derechos del Niño de la Organización de Naciones Unidas se lee:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.¹

Este derecho debería ser extensivo a todos los niños y niñas.

El diseño de parques infantiles que puedan ser disfrutados por niños y padres con limitaciones para la actividad resulta esencial para su integración, desde una temprana edad. El diseño de estos parques infantiles contemplando los requisitos especiales de los niños con diversidad funcional permitirá su participación y cooperación con otros niños, favoreciendo, al mismo tiempo, la generación de un cambio en la percepción y las actitudes que hacia ellos tiene la sociedad en general.

A continuación, indicamos los elementos principales que garantizarán la accesibilidad integral en parques infantiles según la Orden VIV/561/2010 donde se publica la Aprobación del Documento Técnico que desarrolla las Condiciones Básicas de Accesibilidad y no Discriminación para el Acceso y la Utilización de los Espacios Públicos Urbanizados.²:

1.1. Elementos que garantizarán la accesibilidad integral en parques infantiles.

- Elementos generales. Se deberá contemplar la accesibilidad de los transportes públicos hasta el área del parque, de las zonas de aparcamiento y de los itinerarios peatonales.

1 Principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño. ONU 1959 https://es.wikipedia.org/wiki/Declaración_de_los_Derechos_del_Niño.

2 Orden VIV/561/2010, de 1 de febrero, por la que se desarrolla el documento técnico de condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación para el acceso y utilización de los espacios públicos urbanizados. BOE nº 61, 11-03-2010.



- Áreas de juego. Para reducir riesgos, las áreas de juego deberían estar separadas por grupos de edad (por ejemplo 2-5 años y 5-12 años) y correctamente señalizadas. Para ello, será necesario utilizar dibujos o textos fácilmente comprensibles por los niños. Las áreas de juego deben ser zonas en las que se favorezca la comunicación sin crear situaciones de aislamiento. Deben existir rutas accesibles desde los puntos de entrada y salida del área hasta los elementos de juego y entre estos últimos. Se deben crear senderos contrastados táctil y visualmente que diferencien las zonas de paso de las de recreo.
- Rutas accesibles entre los elementos de juego. Deben existir rutas accesibles que: conecten los elementos a nivel del suelo; conecten la salida de un elemento en altura con la entrada de otro; y conecten los elementos a nivel del suelo con las rampas o sistemas de transferencia que permitan acceder a los elementos elevados. Deben asegurarse la ausencia de obstáculos verticales u horizontales en las rutas; debe comprobarse la anchura e inclinación de las rutas; la existencia de al menos un espacio de maniobra en cada elemento en altura, al que se debe poder acceder con silla de ruedas; se comprobarán las medidas del espacio de maniobra; las protecciones en los bordes de la ruta y la existencia de pasamanos en las rutas elevadas. Los elementos de juego en altura pueden estar conectados a través de rutas accesibles innovadoras como tubos para avanzar a gatas o arrastrándose, o dispositivos para rodar.
- Acceso a los elementos de juego. Se deberán incluir rampas o sistemas de transferencia compuestos por plataforma, peldaños y soportes. Se debe evaluar la distancia de alcance del sistema y la distancia entre el punto de transferencia y el elemento de juego elevado. Paralelo al sistema de transferencia, debe existir un espacio libre para aparcar la silla de ruedas. Los peldaños de transferencia deben registrar un incremento menor en su altura en las áreas destinadas a los niños más pequeños. En estructuras de juego blandas debe existir al menos un punto de entrada a una ruta accesible.
- Puntos de entrada y asientos en un elemento de juego. Se deberá comprobar la existencia y la altura de puntos de entrada y asientos donde los usuarios puedan sentarse o hacer una transferencia.
- Elementos de juego. Pueden ser columpios con y sin plataforma para silla; deslizadores;

con arena en mesas con una altura adecuada para silla de ruedas; aros para encestar con una altura adecuada para silla de ruedas; elementos de juego facilitadores de la comunicación y la cooperación (por ejemplo teléfonos de juguete); reproductores de DVD para reproducir películas y karaokes con subtítulos, etc. Al menos uno de cada tipo de elementos de juego a nivel del suelo debe tener su salida y entrada conectadas a una ruta accesible. Al menos el 50% de los elementos de juego en altura deben encontrarse en una ruta accesible mediante la utilización de rampas o sistemas de transferencia. Se deberá evaluar los rangos de alcance y los espacios libres en los elementos.

- Pavimentos. Los pavimentos de las zonas de juego, rutas, espacio libre y espacio de maniobra deben ser de un material atenuante del impacto, como caucho reciclado o fibra de lana, y antideslizante, tanto en seco como en mojado. Se utilizará una textura y color distintos para las zonas de paso y las de recreo. Deberán existir franjas señalizadoras en el inicio de escalones o desniveles. Los pavimentos deben revisarse con frecuencia y mantenerse adecuadamente.

Además, indicamos las claves principales a considerar en la selección de elementos de juego desde el concepto de diseño universal:

1.2- Elección de elementos de juego desde el diseño universal o diseño para todos.

- Elige una variedad de cosas divertidas con las que cualquier niño podría jugar.
- Elige elementos que favorezcan la actividad física y elementos que favorezcan la actividad social.
- Ofrece oportunidades a todos para balancearse, rodar, jugar de forma interactiva, comunicarse, oscilar, escurrirse, hacer sonidos y música, equilibrarse, escalar, cavar, arrastrarse, rebotar, etc.
- No asumas que los niños con limitaciones "pueden", "no pueden" o "no quieren" hacer ciertas cosas. Lo mejor es investigar, preguntar, etc. Deja que ellos te indiquen cuáles son sus límites, dentro de los márgenes de seguridad, claro está.

2. Benidorm y su accesibilidad en los parques infantiles.

Benidorm como ciudad turística tiene una pobla-

ción importante con diversidad funcional. Podríamos estar manejando la cifra aproximada de 400 personas menores usuarias de parques infantiles accesibles.

Desde mi experiencia como trabajadora social durante once años en la Asociación de Minusválidos de Benidorm (ASMIBE) y para conocer mejor la realidad de los padres y madres de los niños con diversidad funcional, contactamos con varios de ellos, para realizarles una breve encuesta sobre los parques infantiles de Benidorm y su accesibilidad. Para ello contamos con la colaboración de las Asociaciones ASMIBE, INTEGRA, INCLÚYENOS y AERBECO.

Las conclusiones que se sacaron al realizar la encuesta fueron:

- El espacio de juegos debe ser accesible y seguro.
- Existencia de gran necesidad de espacios de juegos inclusivos y la reivindicación de la accesibilidad en parques infantiles.
- Para los niños que tengan alguna discapacidad física es importante contar con suelos compactos para poderse mover sin dificultad y en los que pueda acceder con la silla de ruedas,



Figura 1. Vista general parque infantil de la Plaza Ciudad de Manizales



Figura 2. Vista general parque infantil de la Glorieta Carrasco

rampas, reposacabezas, asientos amplios, barandillas, áreas antivuelco, etc.

- A los niños que tengan dificultades visuales les puede ayudar tener indicadores táctiles en el suelo, como distintos materiales sobre los mismos o vallar el espacio de juego para facilitar la orientación, usar braille para explicar la actividad, colores contrastados para que los niños se orienten en el parque.
- Ofrecer oportunidades de juego sencillas, con diferentes niveles de dificultad para superar, o disponer de pictogramas que señalen y expliquen las actividades, puede ser un apoyo para los niños que presenten una discapacidad intelectual.
- Incluir una ruta lógica que recorra el área de juegos o estructuras donde los niños puedan estar solos si lo necesitan puede resultar muy útil a los niños con autismo.

2.1- Parques Infantiles de Benidorm:

- Parque Infantil de la Plaza Ciudad de Manizales.
- Parque Infantil de la Glorieta Carrasco.
- Parque Infantil del Parque L´Aigüera (Parte Baja).
- Parque Infantil L´Aigüera (Parte Alta).

2.2. Mediante la observación realizada a los diferentes parques infantiles de Benidorm, arriba detallados, podemos decir que:

- La mayor parte de los parques infantiles de Benidorm cuenta con un máximo de cinco elementos de juego.
- En casi todos los parques el pavimento es de grava y cemento.
- En todos los parques infantiles hay los siguientes elementos de juego: balancines, juegos de muelle, toboganes, columpios y algún conjunto.
- Sólo en un caso, en el parque infantil L´Aigüera (parte alta) existe un juego adaptado para personas con movilidad reducida.
- Se ha observado la ausencia de juegos de rotación, juegos simbólicos, areneros y paneles interactivos, elementos que son demandados por las familias de las personas con diversidad funcional.

2.3. Siguiendo los criterios de que los elementos de juego deben ser de diseño universal o diseño para todos, y después de haber analizado todas las instalaciones públicas de juegos infantiles podemos añadir que:



- La accesibilidad en los parques infantiles de Benidorm es un reto pendiente. Se debe contemplar que tanto los parques como los elementos de juego cumplan ciertos requisitos para crear verdaderos lugares inclusivos en el que todos los niños y niñas se diviertan juntos.
- Se deberían redactar unas directrices respecto a qué criterios deben cumplirse para considerar un parque infantil accesible. En este caso resulta de una gran utilidad el estudio "Parques Infantiles Accesibles" de Jorge Palomero Ferrer (2015), que enuncia los siguientes puntos:

a. Se propone una clasificación de los elementos de juego en diferentes grados de accesibilidad, que permita discernir entre elementos sin accesibilidad, elementos con criterios de accesibilidad universal y elementos específicos para niños con alguna discapacidad.

b. Para conocer las necesidades reales de los padres y madres de niños con discapacidad se ha realizado una encuesta gracias a la colaboración de diversas asociaciones, centros docentes y de rehabilitación.

c. Se proponen una serie de directrices para considerar un parque infantil como accesible (elementos de juego según discapacidad, pavimento, seguridad según normativa, etc.).

Por nuestra parte emplazamos tanto a las asociaciones implicadas en este tema como a las diferentes administraciones públicas que se genere un debate al respecto para difundir y ampliara los conocimientos necesarios y suficientes para tratar este tema.

No obstante, también se debe destacar una laguna a este respecto, y es concretamente sobre las posibilidades de incluir tecnologías interactivas incorporando elementos que apoyen las referencias sonoras, visuales o de posición con elementos innovadores de bajo coste. Todo ello supondría desarrollar un interesante campo de innovación en los parques de juegos infantiles.

Finalmente, este análisis quiere poner de manifiesto que la creación de un parque infantil accesible es un proyecto de instalación urbana muy interesante y de gran rentabilidad social y económica, puesto que se encuentran dentro de un rango presupuestario asumible por las diferentes administraciones públicas.



Figura 3. Vista general del parque infantil de L'Aigüera (Parte baja)



Figura 4. Vista general del parque infantil de L'Aigüera (Parte baja)

3. Conclusiones.

Observamos en la actualidad, que los parques infantiles de la ciudad de Benidorm no se encuentran adaptados para la integración de todos los niños, con y sin diversidad funcional. Este déficit, que por lo demás pasa inadvertido para la población no afectada, supone un problema importante tanto para los niños-usuarios, que no pueden acceder ni utilizar las instalaciones, como para sus padres, que no disponen de espacios de recreo, donde sus hijos interactúen en condiciones de igualdad con otros usuarios de su edad.

El objetivo deseable sería que la mayor parte de los parques infantiles de Benidorm contara con criterios de accesibilidad universal, donde pudieran jugar juntos todos los niños, independientemente de sus capacidades. Además, la reivindicación de la accesibilidad en los parques infantiles permite concienciar a la sociedad y a los gestores públicos, acerca de la necesidad de promover la accesibilidad universal y el diseño para todos a través de una propuesta ampliamente apoyada y percibida como algo necesario por la sociedad.

Bibliografía.

- Carlos Gonzalbo y Asociados S.L. *Diseño de la Ciudad* nº 72. Febrero de 2010: "Proyectando parques infantiles para todos: las áreas de juegos inclusivas". pp 79-84.
- Aldemar, Concha (et al.) 2004: *Manual de Parques Accesibles de la Comunidad Valenciana*. Generalitat Valenciana. Consellería de Bienestar Social.
- Costa, M (et al.) Ibi. 2001: *Juego y Accesibilidad en los Parques Infantiles*.
- Centro Tecnológico AIJU.
- Unión de Discapacitados del Principado de Asturias (UMA). 2008: *Manual de Parques Accesibles*. Ayuntamiento de Gijón. Sección Parques y Jardines.
- Ministerio de Vivienda. Edita: Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. 2010: *Accesibilidad en los Espacios Públicos Urbanizados*.

Webgrafía: <http://parquesinfantilesaccesibles.blogspot.com.es/>. Consultado el 10-09-2016.



Accesibilidad y didáctica en el Museo Histórico de Aspe

María T. Berná García

Resumen

El presente artículo aborda la importante labor educativa llevada a cabo desde el Museo Histórico de Aspe. Una institución que desde sus orígenes apostó por la didáctica y la accesibilidad, desarrollando numerosas actividades didácticas e implementando recursos específicos en este sentido. Una entidad que entiende la educación informal desarrollada desde los museos como algo primordial e influyente en la formación de grandes y pequeños.

Palabras clave

Museo, accesibilidad, didáctica, educación, interpretación.

Abstract

This article addresses the important educational work carried out by the Historical Museum in Aspe. An institution that from its origins has opted for pedagogical approach and accessibility within the community, developing from existence numerous didactic activities as well as implementing specific resources in this regard. An entity that understands that informal education may become a primordial and influential fact in the personal development of children and adults.

Keywords

Museum, accessibility, didactic, education, interpretation.

La didáctica y educación han sido prioritarias en el Museo Histórico de Aspe desde sus orígenes, viéndose reflejado en las actividades organizadas y en los recursos materiales. El propio museo nació al amparo de unos docentes que junto a sus alumnos se encargaron de recopilar la primera colección museográfica en 1996¹, al tiempo que elaboraban un sinfín de contenido educativo a través de diversos proyectos materializados en recopilaciones gráficas, itinerarios culturales y exposiciones etnográficas.

Desde entonces y hasta hoy el MHA ha ido incrementando considerablemente sus fondos y ha llevado a cabo un nuevo proyecto museográfico (ini-

ciado en 2013), que a día de hoy se encuentra en su última fase de finalización. Una intervención que no solo ha permitido ampliar sus instalaciones sino también mejorar sus recursos expositivos, didácticos y de conservación (Berná, 2017).

Desde el museo, entendemos la educación no como algo acotado y dirigido únicamente a los centros escolares, sino como un recurso orientado a la sociedad en general. Las audiencias principales de nuestra oferta didáctica proceden tanto de la educación formal (siendo los centros educativos los usuarios más numerosos) como de familias, cen-



Figura 1. Talleres de prehistoria. Fuente: elaboración propia.

tros de día con diversidad funcional o diferentes agrupaciones (Grupo de Habilidades Sociales del Ayuntamiento de Aspe, Asociación de Alzheimer, Tercera Edad, Amas de Casa, Residencia de ancianos...). Esta variedad de audiencias nos ha hecho tener en consideración los contenidos y materiales aportados, adaptando el esquema de aprendizaje al que los usuarios fueran capaces de manejar (Asensio y Pol, 2002: 77).

Decía Robert Anderson: "soy de los que no creen que los objetos hablen por si solos"², priorizando el aspecto pedagógico en los museos actuales. Ante esta necesidad de acercar los objetos a los visitantes, se hace prioritario ofrecer un discurso comprensible acompañado de las estrategias y herramientas necesarias.

A lo largo de los años hemos querido ejercer como

1. Para una mayor información sobre el MHA se pueden consultar otros artículos en Berná, M. T. (2012, 2015 y 2017).

2. Entrevista a Robert Anderson, director del Museo Británico, realizada por Juan Carlos Merino en La Vanguardia, 4 de julio de 2001, en <http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2001/07/04/pagina-36/34183437/pdf.html> (consultado: 18/07/2016).

centro de educación patrimonial donde el trabajo educativo desarrollado no se limitara a lo vivencial con las piezas expuestas, sino que además éstas se combinaran con materiales auxiliares ayudando a generar un discurso crítico dentro del propio museo (Amengual, 2015: 48).

Como señalábamos al comienzo de este artículo, la didáctica ha marcado el Programa de difusión del museo. Empleando diferentes recursos como maletas, fichas o guías didácticas e itinerarios interpretativos. No contentos con ello, hemos querido ir un paso más allá movidos por el objetivo de ofrecer recursos didácticos y de accesibilidad no sólo en las visitas dirigidas y desarrolladas por el personal del MHA sino también en las individuales, para que puedan ser utilizados de forma autónoma.

Recientemente se han diseñado cinco espacios didácticos e interactivos diseminados a lo largo del museo, gracias a los cuales se han ampliado los contenidos siguiendo el guión museográfico y ofreciendo diferentes herramientas para públicos variados.

Los recursos interactivos nos permitirán explicar los distintos procesos y el funcionamiento de algunos materiales a través del uso simultáneo de distintos niveles de comunicación (Serrat y Font, 2005: 262). En todo momento se ha buscado una interactividad útil, que proporcione algo más allá de la manipulación y permita ahondar en contenidos y procesos a veces complejos de explicar de otro modo. Una interactividad manual, emocional o también mental, con la que el visitante reflexione antes y después de la visita (Serrat y Font, 2005: 259).

Por medio de un equipamiento integrado en la exposición los usuarios pueden intermediar y disfrutar de una visita participativa, que persigue un acercamiento a la interpretación de lugares y de la cultura material expuesta, tratándose muchas veces de elementos conservados parcialmente que precisan de grandes dosis de abstracción para poder imaginar cómo serían en su origen. La arqueología es una disciplina que precisa en mayor medida de esa ayuda hermenéutica, que hace necesaria una provisión de recursos atractivos y comprensibles, ya que sus contenidos a veces resultan distantes precisamente por esa dificultad que los aleja del gran público.

Entre las soluciones planteadas se exhibe un corte estratigráfico que nos permite explicar el método de excavación. Cinco cajones muestran el registro arqueológico contenido en estratos de diferentes periodos históricos. La apertura de los cajones permite al visitante explorar e identificar el paso del tiempo y la cultura material propia de cada contexto.

Se presentan tres yacimientos emblemáticos (el Edificio h de Tres Hermanas, el Castillo del Río y el Castillo del Aljau) a través de maquetas táctiles, acompañadas de una precisa topografía en el caso de Tres Hermanas. Han sido realizadas en poliácido láctico o PLA, un material translúcido que permite una fácil interpretación. Aparecen iluminadas desde su interior y reconstruyen los bienes tanto en su estado actual como en el que presentarían originariamente.

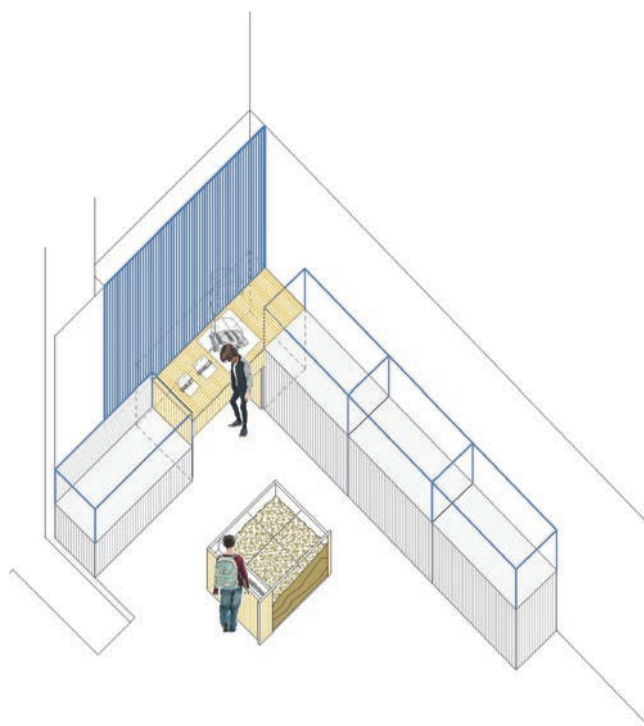


Figura 2. Primer prototipo del Módulo de didáctica y accesibilidad integrado en la Sala de Prehistoria y Antigüedad. Fuente: Rocamora Arquitectura y Diseño.

Las maquetas van acompañadas de ilustraciones e información escrita en la gráfica frontal, ofreciendo una explicación de las mismas para su correcta comprensión.

Por otro lado, se ha realizado una selección de réplicas de piezas representadas en el museo. A partir de éstas se han abordado de manera global cuestiones tan variadas como la cerámica, el adorno, la iluminación o la numismática. Nociones como la evolución tecnológica en cerámica, armamento o herramientas se aprecian a partir de la comparativa de objetos elaborados en distintas épocas. Gracias a su manipulación los usuarios pueden experimentar a través del tacto aspectos que con la simple observación no sería posible percibir: dureza, peso, texturas, reverso de los materiales... Un hacha pulimentada, una falcata o los dientes de sílex de una hoz que se exhiben en vitrina de manera parcial aquí aparecen de forma completa y a tamaño real.



En estos espacios el factor lúdico se dispone estratégicamente para ofrecer información, al tiempo que invita a la reflexión sobre los contenidos aportados. Un juego de preguntas, situado en bandejas desplegadas, invita a los usuarios a participar y buscar solución al acertijo planteado. A través de pulsadores se desvelan los distintos medios de iluminación empleados a lo largo de la historia. Al mismo tiempo se profundiza en el diseño y funcionamiento de objetos de interés como las lucernas, a partir de una reproducción completa y de una en sección. (Fig. 5)

Buscando ser accesibles

El diseño museográfico ha tenido muy presente la accesibilidad en todo el recorrido del museo, a pesar de que no ha sido posible alcanzar la accesibilidad total.

Nuestro primer acercamiento en este sentido partió de una propuesta trasladada al Departamento de Didáctica del MARQ, el cual cuenta con amplia experiencia en este ámbito. Ese primer apoyo y asesoramiento nos dio el soporte necesario para la implementación de recursos adaptados (braille) a través de la ONCE. La estrecha colaboración con esta última organización nos ha permitido definir las necesidades junto a los colectivos implicados directamente y en base a ello poder dirigir nuestros medios de la manera más acertada.

Buscábamos conseguir un museo luminoso³, que presentará un alto contraste cromático para facilitar la visibilidad a las personas con dificultades



Figura 4. Reproducciones de armas y herramientas. Fuente: elaboración propia.

señalización de texturas en algunos puntos destacados, y la instalación de pasamanos en rampas y escaleras o el uso de vitrinas bajas ...

Con todo ello hemos intentado proporcionar un recorrido que permita una visita autónoma y fácil. Finalmente, nos disponemos a diseñar un plano de orientación, el cual haga la experiencia más accesible.

El proyecto contempla un itinerario específico, des-

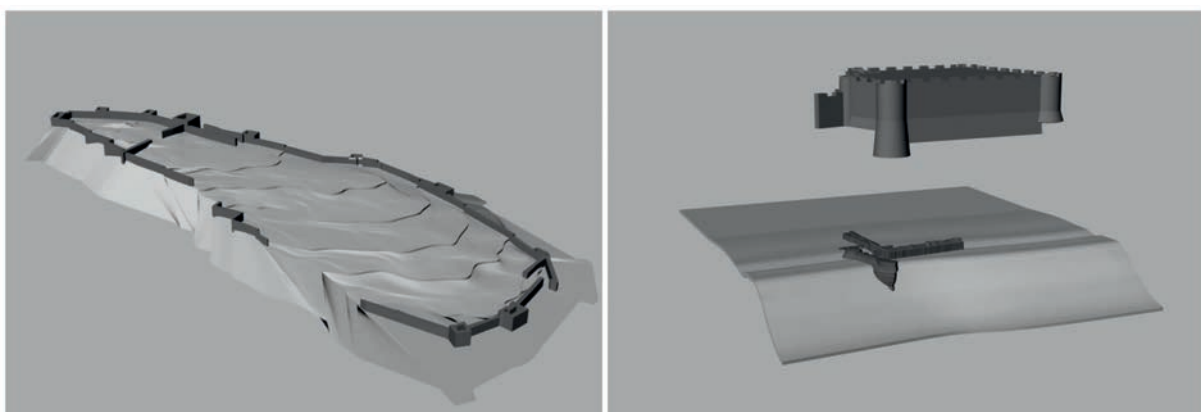


Figura 3. Diseño de las maquetas del Castillo del Río y el Castillo del Aljau. Fuente: Rocamora Arquitectura y Diseño.

de cualquier tipo. Al mismo tiempo, elegimos una tipografía sencilla con un tamaño suficiente para que pudiese ser leída sin problemas, así como una

tinado a los colectivos con necesidades especiales, para el que se han escogido diferentes piezas exentas de cada ámbito de la exposición. En éste los visitantes puedan tocar un sillar islámico decorado,

3. Siendo conscientes de la dificultad en conseguir unas condiciones lumínicas ideales que sean óptimas para todas las personas con deficiencia visual (Hermida, 2016: 46).



Figuras 5 Usuarios haciendo uso de las réplicas y juego de preguntas y luces. Fuente: elaboración propia.

una cruz del s. XVIII o diversos elementos empleados en la elaboración del vino y el aceite (estrujadoras, prensas, toneles, bombas de extracción...). La experiencia táctil se acompaña de una guía explicativa y se complementa con la manipulación de las réplicas, para aquellos objetos que no pueden ser tocados, y de maquetas.

Un nuevo audiovisual para las salas de arqueología relata la historia de Aspe de manera sencilla y breve; un viaje desde los orígenes hasta nuestros días que incluye la narración subtitulada, en castellano e inglés, pensando en las personas con dificultades auditivas y las de habla inglesa.

Otras medidas adoptadas han sido la elaboración del nuevo díptico del museo, donde también se ha tenido en cuenta a las personas con déficit visual, con la elección de colores y tipografía. De igual manera, la confección de hojas de sala incluyen varios idiomas (inglés, francés y valenciano) además del braille.

Otra de las medidas acogidas recientemente es la inclusión de Zonas de descanso; para ello se han ubicado en tres puntos de la exposición permanente elementos destinados principalmente para las personas mayores o con problemática de desplazamiento y fatiga.

Queda pendiente la accesibilidad en el espacio vir-



Figura 6. Visitas teatralizadas (2016), Itinerarios Moriscos, judíos y cristianos en Aspe (2007) y *Paisajes culturales. Asentamientos en Aspe a lo largo de la historia*, DIM (2016). Fuente: Archivo Ayuntamiento de Aspe y MHA.

tual, con el diseño de la nueva web. Además, nos gustaría avanzar en cuestiones de virtualización con el fin de hacer accesible el patrimonio mueble e inmueble municipal de manera asequible. También ofrecer tecnologías de localización para facilitar el acceso al museo.

Siempre con la ayuda de la interpretación

Si queremos romper con la dinámica decimonónica de aquellos museos aburridos que sacralizaban a los objetos por el hecho de ser antiguos, deberemos apoyarnos en la interpretación y en sus posibilidades para lograrlo. Por ello, la implementación de las cuestiones didácticas comentadas anteriormente tendrá mayor efectividad si se acompañan de una buena interpretación. El uso de estos espacios se complementa, cuando se solicita, de un guía que invita y acompaña en el descubrimiento del museo y la historia depositada en él. FIGURA 6

Aunque la interpretación nació orientada a los espacios naturales, con el tiempo se extendió al patrimonio cultural. Jorge Morales (2001: 63), ampliando las aportaciones de Freeman Tilden, supo reunir de manera certera los principios que debía contener la interpretación para despertar el interés por el patrimonio: ser un eficaz instrumento de gestión, estimular la participación activa y el uso de los sentidos, ser inspiradora, sugerente, dirigirla al público en general, transmitir mensajes claros y breves y tener como finalidad la conservación del patrimonio. Bajo esos principios y pautas hemos enfocado nuestras acciones dentro del Programa de difusión del museo, ya sean en las visitas guiadas, talleres, itinerarios, visitas teatralizadas o el diseño de materiales.

Ojala seamos capaces de ofrecer lo necesario para cumplir con la afirmación de Mikel Asensio y Elena Pol: "cuando un visitante entra en un museo comienza una aventura por el conocimiento" (Asensio y Pol, 2002: 143). Conseguirlo, acercando el museo a cualquier persona, parte de nuestro reto y responsabilidad.

Bibliografía:



- Asensio, M.; Pol, E. (2002): *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Aique, Buenos Aires.
- Amengual, I. (2015): *A ras del suelo. La educación en museos como encrucijada de discursos, pedagogías, experiencias compartidas y mucho más*. Ed. Trea, Gijón.
- Berná, M. T. (2015): "Pasado y presente en el Museo Histórico de Aspe". *Aspe a la luz de la arqueología*. Berná, M. T. y Tordera, F. (coords). Ayuntamiento de Aspe, Aspe. pp. 156-167.
- Berná, M. T. (2017): «El Museo Histórico de Aspe. Creación y evolución de un Museo local en el Medio Vinalopó (Aspe, Alicante)». *Boletín del Museo Arqueológico Nacional* 35/2017. pp. 25-34.
- Hermida, G. (coord.) (2016): *Criterios técnicos de accesibilidad al patrimonio cultural y natural para personas con discapacidad visual*. Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), Madrid.
- Morales, J. (2001): *Guía práctica para la interpretación del patrimonio*. Consejería de Cultura Junta de Andalucía. Sevilla.
- Serrat, N.; Font, E. (2005): "Técnicas expositivas básicas". *Museografía didáctica*. Ariel, Barcelona.

Acciones inclusivas de puesta en valor del pecio romano Bou Ferrer (Villajoyosa, Alicante)

Antonio Espinosa Ruiz
 Carlos De Juan Fuertes
 José Antonio Moya Montoya
 Consuelo Matamoros de Villa
 Franca Cibecchini
 Jaime Molina Vidal
 Antoine Ferrer

Resumen

Presentamos las acciones de diseño universal aplicado a la museografía y los proyectos de acción cultural en relación con el pecio romano Bou Ferrer situado frente a las costas de Villajoyosa (Alicante).

Palabras clave

Diseño universal, accesibilidad, arqueología subacuática, pecio, virtualización

Abstract

We discuss in this paper the criteria of Universal Design applied to museography and public management of the Bou Ferrer Roman shipwreck, near Villajoyosa (Spain).

Keywords

Universal Design, accessibility, underwater Archaeology, shipwreck, virtualization

El Proyecto Bou Ferrer está codirigido por los Dres. Arqueólogos Carlos de Juan y Franca Cibecchini y liderado por la Dirección General de Cultura de la Generalitat Valenciana, con la participación de Universidad de Alicante —a través de su Fundación General, del Instituto Universitario de Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico (INAPH) y el Equipo Patrimonio Virtual—; el Ayuntamiento de Villajoyosa —a través de Vilamuseu— y el Club Náutico de Villajoyosa, además de la participación de diferentes universidades e instituciones científicas españolas y extranjeras.

El Bou Ferrer recibe su nombre de los apellidos de sus descubridores, Antoine Ferrer y José Bou, y los trabajos sistemáticos desde 2006 han revelado que se trata de una enorme nave imperial (más de 30 metros de eslora por 12 de manga) con más de 300 toneladas de porte que transportaba desde Cádiz hacia el puerto de Roma, Ostia, un cargamento formado principalmente por salsas de pescado béticas y lingotes de plomo de gran tamaño (entre 69 y 72 Kg, muy por encima del peso ordinario de estas

piezas) con sellos que nos hablan del control directo por el *Curator Aquarum* del emperador Nerón. La nave intentó probablemente alcanzar el último puerto de la Península en esta singladura, la ciudad romana de *Allon* (Villajoyosa), con la esperanza de resolver algún grave problema que la terminó hundiendo fuera de su ruta entre los años 64 y 68 dC, a tan solo 1 Km del actual puerto de Villajoyosa.

Se trata de un proyecto integral que tiene muy en cuenta las recomendaciones de la UNESCO sobre la gestión del patrimonio subacuático, desde la investigación interdisciplinar hasta la extracción de materiales y su conservación; la difusión museística en el Taller del Bou Ferrer y la Navegación Antigua



Figura 1. Elena Prous durante su inmersión en el Bou Ferrer en 2014.

de Vilamuseu y a través de exposiciones temporales en diferentes sedes; una importante divulgación en los medios de comunicación y en la web y redes sociales; la posibilidad de visitas guiadas al propio





Figura 2. Recursos sensoriales en el Taller del Bou Ferrer y la Navegación Antigua de Vilamuseu.

yacimiento orientadas a un turismo experiencial, que tienen un fuerte carácter educativo del colectivo de buceadores, con el fin de convertirlos de meros espectadores a cómplices en la protección del patrimonio; de protección con la participación e implicación de la Comandancia de la Guardia Civil de Alicante a través del Grupo Especial de Actividades Subacuáticas (GEAS), así como de la Policía Local y otros cuerpos y fuerzas de seguridad del Estado; e incluso de formación de nuevos profesionales, con cursos especializados de diferentes universidades (como las de Valencia, Cádiz o la de Marburg, en Alemania) que han realizado o realizan sus prácticas subacuáticas en el yacimiento, una actividad que ya comenzó en 2003 con el Curso internacional de nuevas tecnologías aplicadas a la Arqueología subacuática realizado dentro del proyecto ANSER (Anciennes Routes Maritimes Méditerranéennes) de la Unión Europea, en el que participaron la Diputación de Alicante a través del Marq, el Ayuntamiento de Villajoyosa a través de Vilamuseu, el Taller de Imagen de la Universidad de Alicante y la Generalitat Valenciana. Tras el impulso del Proyecto ANSER comenzó el actual proyecto en 2006, promovido por la Dirección General de Cultura y Patrimonio de la Generalitat Valenciana y codirigido por Carlos de Juan y Franca Cibecchini, que ha sabido aunar esfuerzos de diferentes entidades en los ámbitos local, auto-

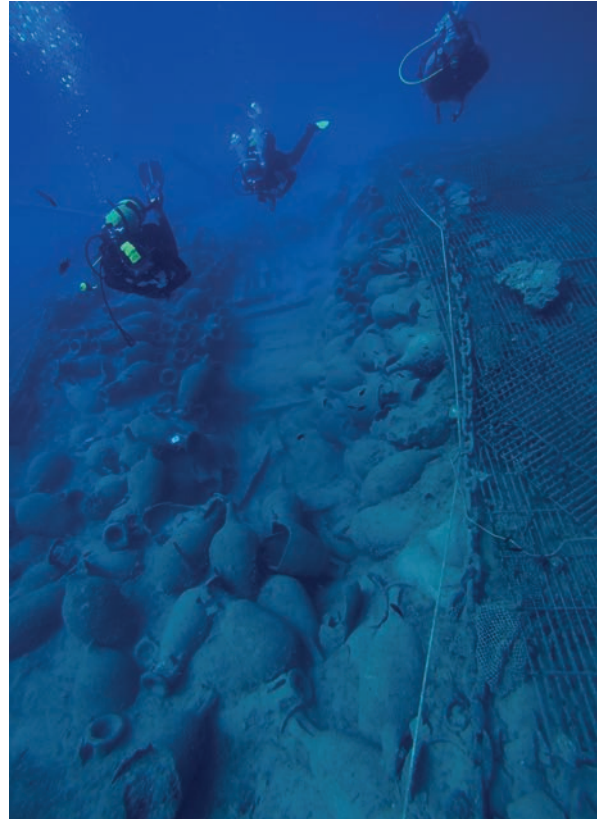


Figura 3. Visitas guiadas al pecio durante la campaña de 2014.

nómico e internacional, coordinando las aportaciones de cada una y constituyéndose en un ejemplo de colaboración institucional y en un proyecto emblemático de la investigación valenciana.

Dentro de este marco general del proyecto, la accesibilidad es un eje transversal que se plasma en las diferentes acciones de difusión. Así, el proyecto desarrolla iniciativas pioneras de inclusión de todos los públicos en un patrimonio cuyo acceso está normalmente limitado a los científicos o a lo sumo a una pequeña parte de la población.

Por un lado el proyecto de visitas guiadas subacuáticas, que ya ha cumplido cinco ediciones, se desarrolla en los meses de verano desde el año 2013. Se ofrece la posibilidad de realizar inmersiones a buceadores/as no científicos con titulación deportiva, lo que ya supone facilitar el acceso a un bien patrimonial normalmente inaccesible, por motivos de seguridad y conservación. El proyecto va más allá, dando esta opción a buceadores/as con limitaciones funcionales, con el apoyo de la empresa local Ali-Sub.¹ Se han realizado ya algunas inmersiones de este tipo, y dentro de las condiciones de participación que se hacen públicas cada año se especifica claramente que el proyecto está abierto a las personas con cualquier discapacidad que

1. Véase la entrada de Elena Prous en el blog También debajo del agua en <https://tambiendebajodelagua.com/2014/07/11/a-poc-a-poc-el-bou-ferrer/> (Consultado el 20/11/2017).

cumplan los requisitos necesarios, como la titulación de buceo, el reconocimiento médico o una experiencia mínima acreditada. Estas inmersiones han llevado incluso al Club Náutico Local y al Ayuntamiento a plantear mejoras en la accesibilidad física de la zona.

En segundo lugar cuidamos la existencia de recursos sensoriales en las exposiciones temporales sobre el pecio y en el Taller del Bou Ferrer y la Navegación Antigua de Vilamuseu: textos accesibles en macrotipo, redactados con criterios de interpretación del patrimonio y lectura fácil; pictogramas de comunicación aumentativa de ARASAAC; textos en braille; vídeos en lengua de signos española accesibles a través de una WebApp autogestionada la que se accede mediante códigos QR; audiodescripción en diferentes idiomas (al menos castellano, valenciano e inglés); piezas originales táctiles (sarmientos de vid, ánforas, residuo seco del fango que rellena de las ánforas...) y reproducciones 3D de otras (particularmente las más frágiles o incluso alguna tóxica al tacto, como los lingotes de plomo con sellos imperiales); recursos olfativos (brea de la impermeabilización de las ánforas), etc.

Otro medio inclusivo que ayuda a romper las barreras que impone el medio submarino son los recursos audiovisuales como la virtualización de la excavación subacuática, desarrollada en un proyecto igualmente pionero por el Grupo Patrimonio Virtual de la Universidad de Alicante. La fotogrametría nos aporta una imagen de conjunto imposible

de observar, porque la visibilidad y la profundidad del pecio, situado en un fondo fangoso y en mar abierto, no lo permite en estas costas. Este proceso nos lleva a la virtualización de las excavaciones, que ya es una realidad, y que pone al alcance visual de todas las personas la experiencia de sumergirse en las tres dimensiones del mayor pecio en excavación en el Mediterráneo. Para conseguirlo ha sido necesario desarrollar un complejo proceso de investigación que permitiera adaptar las herramientas de fotogrametría al medio subacuático. Con estos recursos se abren en un futuro próximo las puertas a experiencias de realidad virtual en Vilamuseu y en exposiciones temporales. Esto también es inclusión, siendo el buceo por su naturaleza, como decimos, una experiencia restringida a una minoría de la población.

El Proyecto Bou Ferrer es un ejemplo de que este tipo de iniciativas científicas pueden producir, si cuenta con las necesarias sinergias, resultados inclusivos, aplicando el diseño universal a la acción cultural y al diseño expositivo.

Este planteamiento integral de los objetivos de investigación, protección, conservación y puesta en valor del pecio Bou Ferrer, junto a su carácter de yacimiento de extraordinario valor científico y en muchos aspectos excepcional —como su gran envergadura, su carácter de flete imperial, sus implicaciones históricas o las características singulares de su cargamento— ha llevado a la UNESCO² a incluir el 'Proyecto Pecio Bou Ferrer: Un naufragio romano para la sociedad' entre los primeros siete yacimientos del Registro Mundial de Buenas Prácticas en materia de protección, conservación y difusión del Patrimonio Cultural Subacuático. Este reconocimiento se suma a su declaración, en 2014, como Bien de Interés Cultural, el primer pecio valenciano que obtiene la máxima categoría de protección patrimonial.

La aplicación de recursos accesibles a la difusión de los resultados del proyecto Bou Ferrer, en diferentes ámbitos, es novedosa en el ámbito europeo y marca pautas a seguir en un futuro por otros proyectos, rompiendo barreras tradicionales impuestas por las limitaciones del medio subacuático y por una museografía no inclusiva.

Bibliografía

- Azuar Ruiz, R., y Espinosa Ruiz, A. (Dir.) (2004): El proyecto europeo ANSER en la Comunidad Valenciana. *Memoria de actividades 2003-2004*. Diputación de Alicante, Alicante.
- De Juan Fuertes, C.; Cibecchini, F., y Miralles, J. S. (2014): "El pecio Bou Ferrer (La Vila Joiosa, Alicante). Nuevos datos sobre su cargamento y primeras evidencias de la arquitectura naval", en *I Congreso de Arqueología Náutica y Subacuática Española* (Cartagena, 14, 15 y 16 de Marzo de 2013), Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Madrid.
- De Juan Fuertes, C.; Cibecchini, F., y Ventó, E. (2008): Intervención arqueológica subacuática en el pecio Bou-Ferrer (Alicante, España): resultados preliminares de la campaña 2006, *V Jornadas Internacionales de Arqueología Subacuática, Comercio, redistribución y fondeaderos: la navegación a vela en el Mediterráneo*, Universitat Internacional de Gandia, Universitat de Valencia, Valencia, pp. 269-277.
- — (2011): El pecio romano Bou Ferrer, un velero de comercio naufragado en la costa de la Vila Joiosa, La Vila Joiosa, Arqueología i Museu, Diputació Provincial-MARQ, Serie Museos Municipales en el MARQ, Alicante, pp. 178-197.
- De Juan Fuertes, C.; Cibecchini, F., y Ventó, E. (2012): El pecio altoimperial de Bou Ferrer. (La Vila Joiosa, Alicante). Estado actual de la investigación, Actas de las Jornadas de ARQUA 2011, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Madrid, pp. 109-116.
- Espinosa Ruiz, A. (en prensa): Vilamuseu, el nuevo museo de Villajoyosa. Un museo volcado a la interpretación, el diseño universal y la participación social, Museos.es, pp. 11-12 (2015-2016), Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Cibecchini, F.; De Juan Fuertes, C., y Ventó, E. (2007): Il Bou Ferrer. Protezione i studio di un relitto del I secolo nelle acque di Villajoyosa (Alicante, Spagna), *Archaeologia Maritima Mediterranea: An International Journal on Underwater Archaeology* 3, Istituti Editoriali e Poligrafici

2. <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/underwater-cultural-heritage/underwater-cultural-heritage/best-practices-of-underwater-cultural-heritage/the-bou-ferrer-shipwreck-spain/> (Consultado el 20 de noviembre de 2017).



- Internazionale, Pisa-Roma , pp. 43-56.
- De Juan, C. y otros (2016): Jornada «El pecio Bou Ferrer de Villajoyosa: un yacimiento romano extraordinario». Museo Arqueológico Nacional, 26 de noviembre de 2015"; Boletín del Museo Arqueológico Nacional, 34, pp. 457-474.
 - Moya, J. A. (2014): Gestión del patrimonio sumergido en España: investigación y puesta en valor de un naufragio del s. I d.C., en Rubio, L. y Ponce, G. (Eds.): *Gestión del Patrimonio: entre la conciencia crítica y la cohesión social*, Publicaciones de la Universidad de Alicante, Sant Vicent del Raspeig.
 - Moya, J. A. (2015): Los paisajes virtuales del patrimonio sumergido: un modelo de comunicación transmedia, en Rubio, L. y Ponce, G. (Eds.): *IV Encuentro Iberoamericano de Gestión del Patrimonio*, Universidad Autónoma Metropolitana de México, México.
 - Moya, J. A. (2017): Fotografía y fotogrametría subacuática aplicadas al patrimonio cultural sumergido, Universidad de Alicante, Sant Vicent del Raspeig.
 - Vicent, N., Rivero, M. P. y Feliu, M. (2015): "Arqueología y tecnologías digitales en educación patrimonial" *Educatio Siglo XXI*, 33, nº 1, pp. 83-102.

RELACIÓN Y DATOS DE DE LOS AUTORES



| Nombre | Institución | email |
|--|---|---|
| Alemán Selva, Tatiana | PREDIF (Plataforma Representativa Estatal de Personas con Discapacidad Física), | taleman@predif.org |
| Aragall, Francesc | Design for All Foundation | aragall@designforall.org |
| Asensio, Mikel | Universidad Autónoma de Madrid | mikel.asensio@uam.es |
| Azcárate Luxán, Matilde | Universidad Complutense de Madrid | matilde@ucm.es |
| Beltrá Torregrosa, David | MUCOIN | davidbeltra@museocomercial.es |
| Berná García, María T | Museo Histórico de Aspe | maria.berna@ayto.aspe.es / museo@ayto.aspe.es |
| Bonet, Imma | Design for All Foundation | ibonet@designforall.org |
| Bonmatí Lledó, Carmina | Vilamuseu (Red de Museos y Monumentos de Villajoyosa) | carmina.bonmati@villajoyosa.es |
| Bueno Sequera, Francisco Javier | Fundación UNED. Grupo de Montaña de la ONCE en Madrid | francisbueno@ono.com FBS@once.es |
| Cabezas, Nuria | Universidad de Granada | nerinur5@gmail.com |
| Cano Vaquero, Yasmina | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | yasmina.v007@gmail.com; |
| Casanovas López, Raquel | ORCID: 0000-0003-4790-531X Doctoranda Universitat de Girona | alu.1924747@campus.udg.edu |
| Castro, Yone | Universidad Autónoma de Madrid | yone.castro@uam.es |
| Cecilia Espinosa, Mariano | Universidad de Murcia | mariano.cecilia@um.es |
| Cibecchini, Franca | Codirectora del Proyecto Bou Ferrer. Département des recherches archéologiques subaquatiques et sous-marines (DRASSM, Francia). | franca.cibecchini@culture.gouv.fr |
| Consuegra Cano, Begoña | FPI Departamento de Servicios Sociales y Fundamentos Histórico Jurídicos (UNED) | bconsuegra@der.uned.es |
| De Frutos González, Ester | Museo Nacional del Prado | esther.defrutos@museodelprado.es |
| De Iriarte Rodríguez, Rocío | Departamento de Comunicación y Programas Públicos del Museo nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC). | rociodeiriarte@mncn.csic.es |
| De Juan Fuertes, Carlos | Codirector del Proyecto Bou Ferrer | arqueologiadelmar@gmail.com |
| De La Torre Sánchez, Christian Enrique | Benemérita Universidad Autónoma de Puebla | christian.e.delatorre@gmail.com |
| Díaz Díaz, Teresa | Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) | tdd@once.es |
| Dobaño Príncipe, Alex | Avanti Avanti Studio | alex@avanti-avanti.com |
| Ekdesman Levi, Daniela | EQUIPO NodoCultura | info@nodocultura.com |
| EPoveda Hernández, Ioi | Museo Arqueológico y Etnológico Municipal Dámaso Navarro - Ayuntamiento de Petrer (Alicante) | eloibiar@gmail.com |
| Espinosa Ruiz, Antonio | Director de Vilamuseu (Red de Museos y Monumentos de Villajoyosa) | Antonio.espinosa@villajoyosa.es |
| Fernández-Bermejo, Mariela | Doctoranda por la Universidad de Granada (UGR) | marielafernandezbermejo@arquitecto.com |
| Ferrer, Antoine | Club Nàutic de la Vila Joiosa | direccion@cnavila.org |



| | | |
|--------------------------------------|--|---|
| Frías Castillejo, Carolina | Ajuntament de l'Alfàs del Pi | cfrias@alfas.com |
| García Guixot, Ester | EXTRARRADIO | eguixot@gmail.com |
| García Herrera, Ángela | Ayuntamiento de Buenavista del Norte | turismo@buenavistadelnorte.es |
| García Muñoz, Óscar | Plena Inclusión Madrid | oscargarcia@plenamadrid.org |
| García Sandoval, Juan | Conservador de Museos de la Dirección General de Bienes Culturales y de la Consejería de Cultura y Portavocía de la CARM | juangarciasandoval@gmail.com |
| García, Patricia | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | patgarciafuentes@gmail.com |
| Garrigós i Albert, Immaculada | Arqueòloga i gestora cultural i del patrimoni | immagarrigos@gmail.com |
| Grassini, Aldo | MUSEO TATTILE STATALE OMERO | aldo.grassini@museoomero.it |
| Grevtsova, Irina | EUHT CETT, Universidad de Barcelona (UB) | Irina.Grevtsova@cett.cat |
| Hernández Rofa, Jordi | Gerencia de Servicios de Espacios Naturales Área de Territorio y Sostenibilidad Diputación de Barcelona | hernandezrj@diba.cat xarxaparcs@diba.cat |
| Hernández Sánchez, Adriana | Benemérita Universidad Autónoma de Puebla | adna0909@hotmail.com |
| Herranz Martínez, Violeta | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | fbienal@fundaciononce.es |
| Jiménez Estévez, Pilar | Trabajadora Social y Formadora en Turismo Accesible | pje71@hotmail.com |
| Laumain, Xavier | Arquitecto en la École Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Val de Seine (Francia) y fundador de ARAE Patrimonio y Restauración. Agente local del Consejo de Europa. | araekids@gmail.com |
| Lavado Paradinas, Pedro José | Ateneo y Museo Utopía. Profesor del Máster de la Universidad de Zaragoza y de UNED Centro de Madrid | museoutopia@gmail.com |
| Lillo Bernabeu, María | Universidad de Alicante | maria.lillo@ua.es |
| Llinares Pérez, Vicenta | Grup de Danses Centener. Directora del Taller de Grabados del Centro Ocupacional y Residencia Comarcal de Discapacitados Psíquicos Les Talaies - Asociación de Minusválidos de Villajoyosa (ASMIVI). | centalli@hotmail.es |
| López García-Gallo, Pilar | Departamento de Comunicación y Programas Públicos del Museo nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC). | pilarg@mncn.csic.es |
| López Goñi, Andrea | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | andrealopezgoini@yahoo.es |
| López Sabater, Angela | Arquitecta en ARAE Patrimonio para niños. Coordinadora los talleres y actividades en torno a la didáctica patrimonial. | araekids@gmail.com |
| Lucerón Asensi, Pablo | estudiante en prácticas en el Museo de Alfarería de Agost junio-julio 2016 | pabloluceronasensi@gmail.com |
| Lucha Ojeda, Fran | Oxytours | hola@oxytours.com |
| Luján García, Julio | Asociación Alicante Accesible | julujuan@hotmail.es |
| Macón Gutiérrez, Ana Isabel | Universidad de Valladolid | ana.i.macon@gmail.com |
| Martín Portugués, Inmaculada | Universidad de Sevilla | inmamartinportugues@gmail.com |
| Martínez Matallín, Elisa | Mediadora cultural | info@elisamatallin.com |
| Martínez, Tania | Universidad de Barcelona | tania.martinezgil@ub.edu |

| | | |
|---|--|---|
| Matamoros de Villa, Consuelo | Servicio de Patrimonio Cultural de la Generalitat Valenciana | matamoros_con@gva.es |
| Melero Bellmunt, Josep | Gerencia de Servicios de Espacios Naturales Área de Territorio y Sostenibilidad Diputación de Barcelona | melerobj@diba.cat xarxaparcs@iba.cat |
| Menéndez, Sergio | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | osmoseando@gmail.com |
| Molina, Jaime | Universidad de Alicante | Jaime.molina@ua.es |
| Montinaro, Antonella | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | fbienal@fundaciononce.es |
| Moratilla Pérez, Iván | Museo Nacional del Prado | ivan.moratilla@gmail.com |
| Moya Montoya, José Antonio | Universidad de Alicante | ja.moya@ua.es |
| Navalón-García, Rosario | Instituto Universitario de investigaciones Turísticas. Dpto. Análisis Geográfico Regional y Geografía Física. Universidad de Alicante | r.navalon@ua.es |
| Navarrete Mazariegos, Javier | Jefe de Servicio de Uso Público. Dirección General de Gestión del Medio Natural y Espacios Protegidos. Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio. Junta de Andalucía. | javier.navarrete.m@juntadeandalucia.es |
| Olalla Luque, M^a | Universidad de Granada | maria1789@hotmail.com |
| Olcina Domenech, Manuel H. | Director Técnico del MARQ | molcina@diputacionalicante.es |
| Panelli Sarraf, Viviane | Museus Acessíveis y PPGmus - Universidad de Sao Paulo | vsarraf@gmail.com |
| Pérez Jimenez, Rafael | Director del Área de Arquitectura de la Diputación de Alicante | rperezj@diputacionalicante.es |
| Puyuelo Cazorla, Marina | Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño Universitat Politècnica de València | mapuca@ega.upv.es |
| Quiles López, Verónica | MUCOIN | veronicaquiles@museocomercial.es |
| Rius Font, Lluís | Oficina de Patrimonio Cultural de la Diputación de Barcelona | riusfl@diba.cat |
| Rodríguez Canal, Sara | Departamento Cultura y Ocio. Dirección de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE | sarasmoon15@gmail.com |
| Rodríguez Pomares, Olga | Artista, profesora y doctora en Bellas Artes por la Universidad de Murcia | olgaiarte@hotmail.com |
| Rodríguez-Manzaneque y Escribano, M^a José | ex directora del Museo de Alfarería de Agost | rodriguezmanzaneque@gmail.com |
| Ronda Femenia, Ana M^a | Fundación Universitaria La Alcudia de Investigación Arqueológica. Universidad de Alicante | ana.ronda@ua.es |
| Rovira-Beleta Cuyás, Enrique | Consultoría Rovira-Beleta Accesibilidad SLP. Profesor de Accesibilidad en la School of Architecture - UIC Barcelona. Barcelona – España | enrique@rovira-beleta.com |
| Ruiz Ángel, Gemma | Museo de Arte Sacro de Orihuela | gemma@museodeartessacro.es |
| Sala Pérez, Gema | Coordinadora Departamento de Didáctica y Accesibilidad de la Fundación C.V. MARQ | gsala@diputacionalicante.es |
| Salvado González, Jose María | Universidad Complutense de Madrid | jmsalvad@ucm.es |



| | | |
|--|--|-------------------------------|
| Samaniego Espinosa, Ana | Universidad de Alicante | atse@alu.ua.es |
| San Nicolás del Toro, Miguel | Jefe de Servicio de Patrimonio Histórico de la Dirección General de Bienes Culturales de la CARM | miguel.sannicolas@carm.es |
| Santacana, Joan | Universidad Autónoma de Madrid | jsantacana@ub.edu |
| Sibina Tomás, Joan | Arquitecto y museógrafo | joansibina@joansibina.com |
| Soler Díaz, Jorge A. | Director Unidad de Exposiciones y Difusión del MARQ | jsolerd@diputacionalicante.es |
| Stoffel, Ana Mercedes | MUSEÓLOGAS | mercedes.stoffel@gmail.com |
| Tejada Cruz, Antonio | Prof. Investig. Universidad Rey Juan Carlos (URJC) y Presidente de La Ciudad Accesible | antonio.tejada@urjc.es |
| Tendero Fernández, Fernando E. | Museo Arqueológico y Etnológico Municipal Dámaso Navarro - Ayuntamiento de Petrer (Alicante) | museo@petrer.es |
| Tendero Porras, Mercedes | Fundación Universitaria La Alcudia de Investigación Arqueológica. Universidad de Alicante | mercedes.tendero@ua.es |
| Torres Aguilar Ugarte, Patricia | EQUIPO NODOCULTURA | patricia@nodocultura.com |
| Victor, Isabel | MUSEÓLOGAS | isabelvictor150@hotmail.com |
| Vilaplana Sanchis, Susana | Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana | vilaplana_sus@gva.es |
| Vilar Cie, Begoña | Ayuntamiento de Buenavista del Norte | aedl@buenavistadelnorte.es |
| Zepeda Arias, Nayeli | EQUIPO NODOCULTURA | info@nodocultura.com |



ORGANIZADO POR:



MARQ
MUSEO ARQUEOLÓGICO DE ALICANTE



:.vila.:"museu

PATROCINADO POR:




www.marqalicante.com