

Bienvenidos. Soy Costa Badía y hoy me encargaré de mostraros el maravilloso mundo de la accesibilidad. Vamos a ver si realmente los museos son para todo el mundo, teniendo en cuenta que vivimos en una sociedad en la que ningún ser humano es igual a otro.

Quiero decirte que, aproximadamente, un 10 % de la población tiene diversidad funcional, y un 40 % la llegará a tener en algún momento de su vida.

Este recorrido se desdobra en dos formatos: una grabación sonora y un texto adaptado a lectoescritura accesible, como parte de la apuesta del Museo por la accesibilidad aprovechando sus posibilidades narrativas.

Volviendo a los museos. Podemos hablar de los siguientes tres conceptos pensando en cualquier persona, no solo en aquellas con diversidad funcional:

- **Diseño universal.** Es aquel que se hace accesible desde su construcción y forma parte de la arquitectura y el diseño de un proyecto. Es el más utilizado en EE. UU. y en Japón. Este modelo se va implantando también en otros lugares, como Europa.
- **Diseño inclusivo.** Con inclusión y accesibilidad razonables, se lleva a cabo por fases, poco a poco, en función de las posibilidades que se tengan en el lugar. Es el más extendido en la cultura anglosajona.

- Diseño para todos. En este caso no solo deben ser accesibles las salas del Museo, sino todos sus espacios: la entrada, la información, la tienda, los baños, el sitio web, y si hay algo que no es accesible se debe informar de que no lo es. Este concepto lo vemos en toda Europa.

Vamos a tomar como punto de partida la entrada al Edificio Sabatini del Museo Reina Sofía.

Para ponerte en contexto, te explico que este edificio se construyó como hospital en el siglo XVIII, en estilo neoclásico, como otros de los grandes museos de España.

Como buen ejemplo de arquitectura neoclásica, el gran problema de accesibilidad son las escalinatas. En este caso, se pueden evitar bordeando toda la plaza y subiendo por la rampa, o bien accediendo por la otra entrada, la del Edificio Nouvel, que sí está a pie de calle.

En la misma plaza del Edificio Sabatini también hay escalones pero no están señalizados. Una persona ciega o con baja visión podría darse un buen golpe.

Empecemos: vamos a entrar. El personal del Museo debe estar atento a las necesidades de cualquier visitante.

Es posible que escuches unos pitidos en la entrada, vienen del arco detector de metales. Por ejemplo, a alguien que le pita la hebilla del cinturón.

Quizá también sientas corrientes de aire que provengan del claustro o del jardín que tienes enfrente, nada más atravesar la entrada.

¡Ah, bueno! Y también puede que notes variación en la luminosidad del espacio.

Presta atención y, si te apetece, en un momento dado puedes intentar escuchar y discernir los ruidos y las conversaciones que hay a tu alrededor. Si eres una persona sorda y estás leyendo esto, también sería interesante que intentes averiguar qué dice alguna de las otras visitantes que vienen al Museo, Puedes averiguar en qué lengua se comunican.

Pero sigamos con la visita, esto solo era un juego por si en algún momento quieres probar.

Una vez hayas salido de la zona de la entrada, gira a la derecha y estarás en el claustro. Este es el eje principal del edificio Sabatini, y dentro hay un jardín que también se puede visitar.

En el claustro puedes comprobar, arrastrando un poco los pies, la rugosidad del suelo pavimentado con piedras y medir su tamaño tomando como referencia tu calzado.

Para saber cuánto camino tienes que recorrer hasta llegar al ascensor al que nos dirigimos, sitúate en la parte derecha del claustro, pégate a la pared, y tócala con tu mano. Ve contando las columnas, en la sexta habrá un hueco. Métete ahí. Para tenerlo como referencia, notarás en el suelo una leve inclinación hacia arriba. Es una rampa para que puedan acceder las sillas de ruedas.

Sigue pendiente de la pared, tócala. Comprobarás que hay diferentes texturas.

Avanzando hacia el ascensor, encontrarás una puerta abierta justo antes de llegar a este. A partir de la puerta, calcula dos metros y medio. Puedes ayudarte con tu zancada: una persona alta suele dar pasos de un metro de largo, y si eres una persona bajita, duplica los pasos.

Así, encontrarás los ascensores. Como referencia, te diré que hay tres ascensores.

De todas formas, si eres una persona ciega y vas sola al Museo, si en algún momento te pierdes, yo te animaría a decirlo en voz alta: «¡Me he perdido!», «¿dónde está el ascensor?». Seguro que hay alguien cerca que te puede

ayudar y es divertido, quizás quien te dé apoyo sea una futura amistad.

Una vez dentro de los ascensores, ten en cuenta que el panel de los botones no está en braille. Si no lo ves, procura, como te decía, aliarte con alguien que ande cerca.

También debes saber que el panel está muy alto y no es accesible para personas en silla de ruedas, de talla baja, o incluso para niños.

El *Guernica*, nuestro objetivo, está en la segunda planta, en la sala 206. Dentro del ascensor pulsa el botón con el número 2 y enseguida estaremos ahí.

Cuando llegues, el camino es como el de la planta de abajo pero al revés. Según sales del ascensor, camina recto hasta llegar otra vez a la parte de arriba del claustro, cuya planta también es cuadrada. Ahí, gira a la derecha.

Ahora voy a ponerte en el audio un clip de música que dura 28 segundos, que será aproximadamente el tiempo que tienes que andar recto.

[Clip musical I]

Ahora, gira a la izquierda.

De nuevo, voy a ponerte otro clip de audio de 1 minuto y 15 segundos. Camina y disfruta de las sensaciones que te otorga recorrer este espacio con música.

[Clip musical II]

¡Hola de nuevo! Ten cuidado, que ahora entramos ya en las salas de la Colección, hay que ponerse series.

Notarás que hay de nuevo una pequeña rampa, entra y quizás notes una disminución de la luz.

Ya estamos cerca de nuestro objetivo, llegar a la joya de la corona del Museo: el Guernica.

En estas últimas salas no hay accesibilidad para personas ciegas o con baja visión, y tampoco puedes tocar las paredes para tenerlas como referencia.

Pero lo que parece una desventaja, es una oportunidad. Disfruta y pon en práctica tu creatividad.

Toma las estrategias que te he contado como referencia y, a partir de ahí, crea las tuyas propias.

Cada persona puede inventarse una estrategia personal para llegar al final. Incluso una misma, si hace el recorrido más de una vez, puede crear tantos finales como quiera.

Para eso, voy a describirte el espacio que hay antes de llegar a la meta lo más objetivamente posible.

Sitúate en el espacio que te decía, con poca iluminación, teniendo a tu espalda la puerta con la rampa por la que has entrado, gira a tu izquierda, y avanza.

Entrarás en una sala más iluminada que la anterior, esta es bastante larga. Sigue adelante.

Continúa y llegarás a otra sala también muy luminosa. Ahí, en la pared de tu izquierda, está la meta:

¡EL *GUERNICA*!