

Berta Brusilovsky Filer

# De las ideas a los derechos

## Proyecto de accesibilidad cognitiva de Paracuellos de Jarama en Madrid

Hay muchas maneras de describir o hablar de la accesibilidad.

Una de las últimas frases que leí sobre este concepto, que es determinante de la calidad de vida de todas las personas, define su interés y su importancia: "la accesibilidad no requiere una gran inversión sino una correcta planificación".

Esta declaración, que es absolutamente cierta y racional, solo define una parte de la verdad ya que programar no asegura que el resultado sea el deseado, ajustado a las cualidades de todas las personas, es decir accesible.

La programación debe partir de unas claves que hay que preservar, unos principios y unos conceptos que hay que manejar en cada proyecto para que la accesibilidad pase del deseo -las ideas- al hecho y al respeto de los derechos (Convención de las Naciones Unidas y Normas de consideración a la diversidad de las personas)

En el caso de la accesibilidad

cognitiva (o inclusiva como la estoy llamando desde hace un par de meses) hay sobre todo una clave que debería estar en la mente y en el corazón del diseñador: la Imaginación<sup>1</sup> como potencia mágica creadora que, dando nacimiento al mundo sensible, produce el Espíritu en formas y en colores, y el mundo como magia divina «imaginada».

La accesibilidad -física y sensorial- se lleva a cabo a través de soluciones formales, dimensiones apropiadas, recursos que se miden, se dibujan y se materializan.

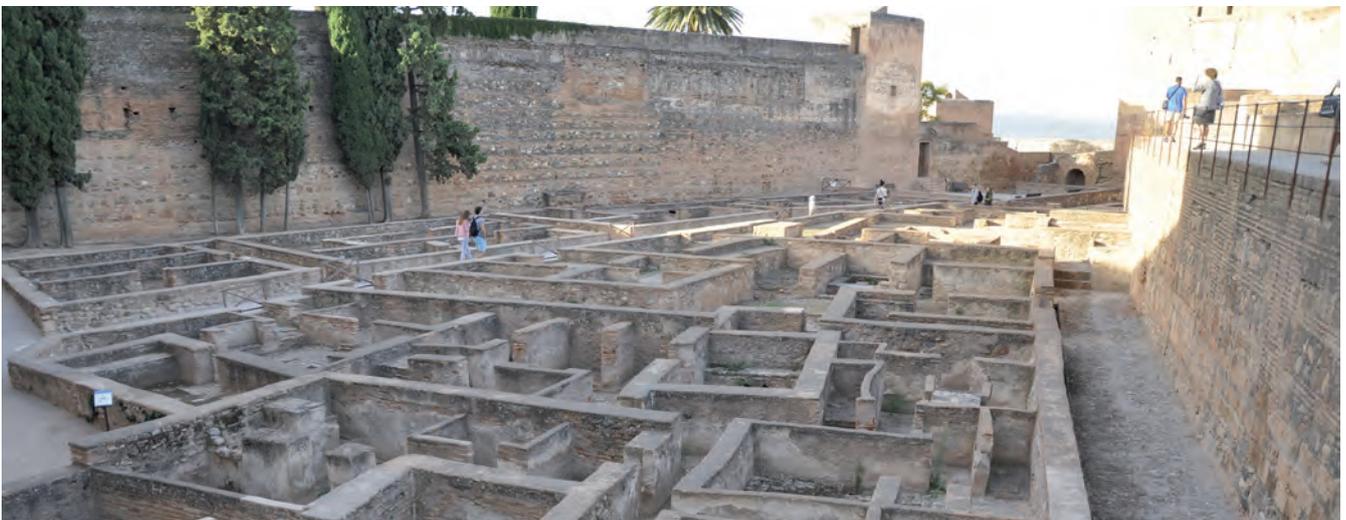
La accesibilidad cognitiva requiere que cada proyecto se lleve a cabo con una imaginación creadora que sea capaz de resolver el problema de la comprensibilidad de los espacios, una temática casi filosófica que interpreto y defino como:

-“el ajuste entre los sistemas de orientación espacial de las personas y un diseño comprensible de entornos, edificios y servicios para

conseguir su máxima movilidad y autonomía personal”.

La solución dada a los edificios de Paracuellos del Jarama para hacerlos accesibles no corresponde inicialmente a un "proyecto". Corresponde a la organización de un conjunto de conceptos o ideas -un modelo de diseño- que la imaginación convierte en un lenguaje de relaciones, formas y dimensiones; utilizando un idioma de colores, de textos escritos y gráficos, para, finalmente, convertirla en un proyecto que tiene en cuenta la accesibilidad cognitiva (diagnóstico de la situación actual en este caso o diseño de nueva planta en otros).

Elaborado por un grupo de profesionales, acompañados por usuarios con discapacidad intelectual del Centro Ocupacional Plegart-3 de Afanias haciendo la evaluación de las dificultades. Éste, y cada proyecto, se adecua y cambia de acuerdo con la creatividad de los diseñadores que utilizando unos



Laberinto de la Alcazaba de Granada (imagen cedida por La Ciudad Accesible).

<sup>1</sup> Henry Corbin (París, 1903 – París 1978). Prólogo del libro "La imaginación creadora en el sufismo de Ibn 'Arabi". Texto sin aparato crítico.

conceptos reunidos en un método consistente, se dejan guiar por las indicaciones de las personas que son las que conocen muy bien las barreras que deben sortear para movilizarse, orientarse y disfrutar de autonomía personal en entornos, edificios y servicios.

¿Por qué, para explicar conceptualmente este proyecto se coloca la imagen del edificio de la Alcazaba de la Alhambra de Granada, muy lejana en tiempo y funciones al Ayuntamiento de Paracuellos del Jarama? ¿Puede haber semejanzas? ¿Habrá diferencias?

Semejanzas sí las hay: una estructura laberíntica en ambos casos que en la Alcazaba, construida como espacio para la defensa tenía razón de ser. Diferencias sí y grandes: la complejidad debido a su carácter, la poca complejidad en el otro; dimensiones, funciones y perspectivas diferentes; pero en ambos casos estructuras laberínticas.

Al hilo de esta comparación que puede ser banal para algunos lectores, se inicia la descripción del proyecto para demostrar la necesidad de cumplir con unos preceptos o requisitos clave para la accesibilidad en cualquier entorno y edificio. Pero de manera especial si se trata de un uso público y no juega con la "desorganización" para sorprender, divertir, atraer o servir de lugar defensivo.

La condición de laberinto es la primera a superar y esto solo es posible a través de soluciones que den importancia a la presencia de los siguientes principios y componentes del diseño:

- la creación de centros focales en los accesos-salidas y en las en-

crucijadas para el direccionamiento de los usuarios

- la localización adecuada de las señales indicadoras de funciones (administrativas y ciudadanas). Esta localización es de dos tipos, la primera clara y visible, indicando una determinada función y otra, que es aquella capaz de mantener la continuidad necesaria entre un espacio y el siguiente sabiendo con qué se va a encontrar el usuario del otro lado.

A este espacio clave lo denominé sinapsis como puente: lugar ideal para colocar las señales de orientación.

A partir de estos tres conceptos básicos: laberinto (o necesidad de romper este efecto), encrucijada (como lugar clave para direccionar) y sinapsis como puente, se puede reducir la complejidad del edificio contando con la perfecta adecuación de las guías o señales con textos y gráficos como referencias.

Pero el elemento utilizado en este caso como detonante para orientar a los ciudadanos ha sido el color: diferenciador de niveles, lugares, funciones (por agrupación y segregación de gamas) a través de bandas horizontales o verticales que sobre las superficies de los espacios acondicionados y la imaginación creadora, cambiaron la imagen uniforme de los espacios, ganando en cualidades y en calidades. El color como catalizador para la rotura de muchas barreras cognitivas.

Las reducidas dimensiones de los edificios (Ayuntamiento y Centro de Mayores) facilitaron el tratamiento de los proyectos, siempre utilizando los conceptos anteriores. En aquellos casos en que la com-

plejidad y la dificultad hubiera sido mayor y si se tratara de orientar en recorridos de gran longitud y circulaciones complejas, hubiera sido necesario un tratamiento específico a través de señalamientos con marcadores o umbrales, como balizas en el camino (con luces, figuras, etc.)

Otro de los elementos clave para orientar fue la limpieza de obstáculos que limitaban y obstruían la movilidad y la comprensión: por un exceso de textos anunciadores, gráficos con indicaciones contradictorias que a través de la consulta con los usuarios fueron simplificados y consensuados (como los pictogramas de los aseos, los ascensores y los correspondientes a las diferentes concejalías). La distancia entre algunos espacios laberínticos (despachos) con los centros focales (acceso y distribuidor) debió ser resuelta a través de encaminamientos sin relieves, con flechas y pictogramas.

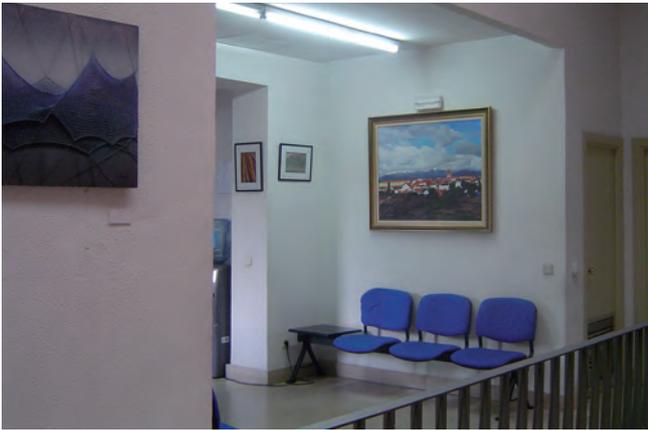
Recurriendo siempre a la sinapsis como el lugar más idóneo para la colocación de las señales orientadoras y comprensibles con textos y/o gráficos. Como en el caso de los aseos: espacios "invisibles" y escondidos en el Centro de Mayores.

Elementos semánticamente muy puros han sido los grandes pictogramas atrayendo a los usuarios desde el Centro de Mayores hacia la cafetería, a los lectores a la biblioteca, a los que buscan internet hacia la sala de ordenadores y a los aseos, diferenciados por sexo, tal como se ve más adelante en los alzados.

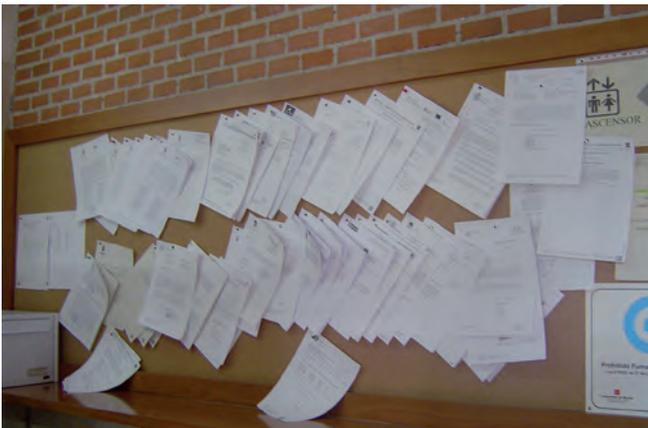
Como ejemplo se muestran los siguientes pictogramas:



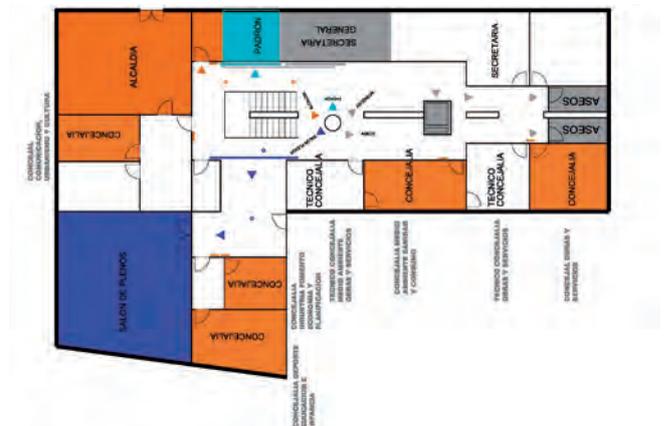
Pictogramas.



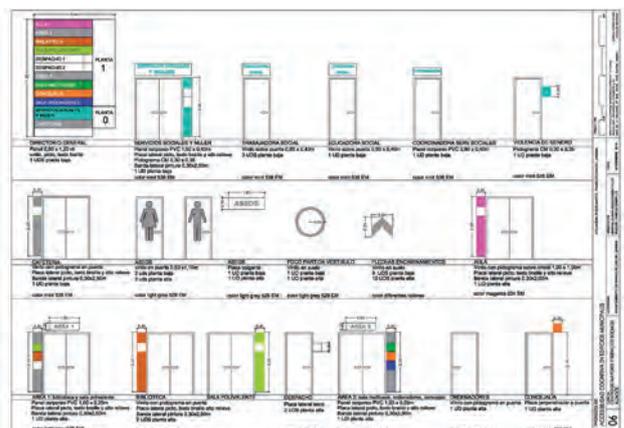
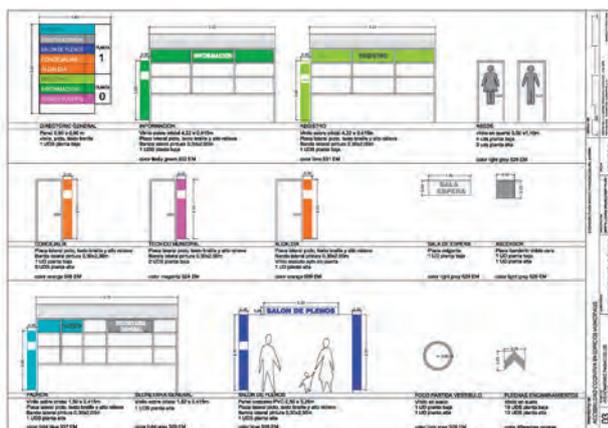
Acceso oculto a Sala de Plenos y señal de aseo señoras, imperceptible y solo para lectores.



Información gráfica (con obstáculos o inexistente).



Plantas del Ayuntamiento de Paracuellos.



Alzados del Ayuntamiento de Paracuellos y Centro de Mayores y Servicios Sociales.



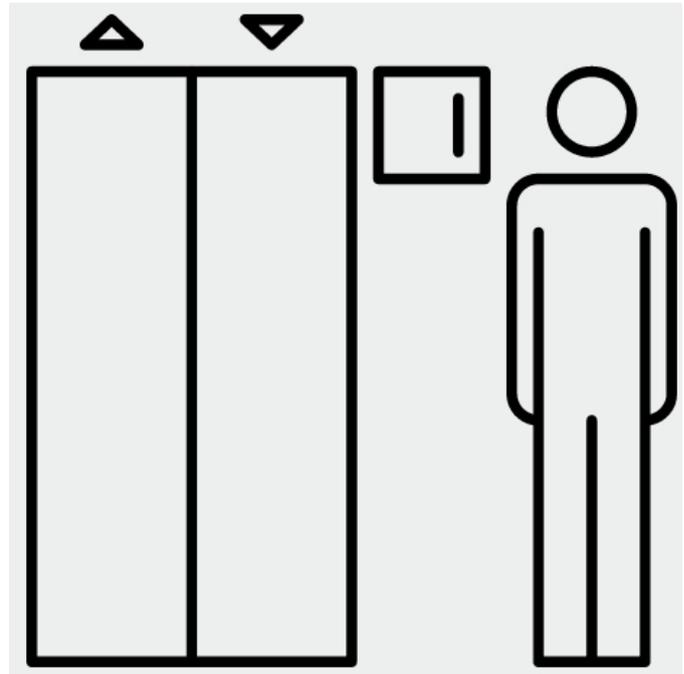
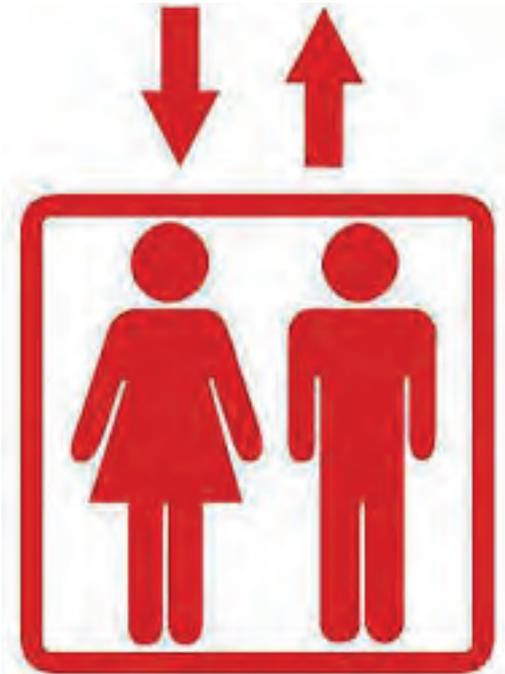
Fase de transformación y mejora, Sala de Plenos (azul) y Concejalías (naranja). Placas.

**Elaboración de pictogramas**

Los usuarios de Plegart-3 trabajaron intensamente en la selección de pictogramas discutiendo los aspectos fundamentales para evitar la desorientación y confusión cuando se mezclan figuras que pueden

tener significados diferentes, gráficamente similares. Los que más dificultaron su selección fueron los pictogramas de los ascensores que sistemáticamente mezclan la figura humana masculina o femenina, que también se encuentra en aseos

y servicios. Las flechas direccionales: arriba-abajo, adelante-detrás son las más confusas para la comprensión y orientación de los usuarios (cuando la flecha, aislada, es un indicador de semántica muy clara).



Dos pictogramas: para desorientar u orientar.

**Seguridad y emergencia**

Prestando atención a la necesidad de asegurar el acceso y sobre todo, la salida de los usuarios, las claves han sido los centros focales con información gráfica sobre el pavimento con indicaciones de dirección, que son útiles tanto para entrar como especialmente, para salir del edificio, ya que permiten reconocer la ruta realizada, volviendo, si es necesario, sobre el tramo caminado y ya conocido (con independencia de los elementos obligatorios -normas

vigentes- sobre el diseño de las diversas escalas de planos y otros elementos de seguridad en caso de emergencia).

La imagen siguiente que no pertenece al proyecto, se ofrece como alternativa ya que la misma solución dibujada en los planos del proyecto, apenas se aprecia por su tamaño. Están colocadas en el acceso y en las zonas de distribución de ambos edificios y de ellas parten mensajes o señales que encaminan al usuario, si aún no ha reconocido el lugar de su destino.



Imágenes-guía, no vinculadas al proyecto.

A estas indicaciones que remiten al origen, y que dan seguridad las

denomino "referencias de lugar" de acuerdo con su clasificación

dentro del modelo; se sintetizan con el esquema siguiente:

ATRÁS-----ESTOY AQUÍ VOY HACIA ALLÍ-----ALLI

ORIGEN

AHORA

LLEGADA

(MENSAJE 1)

(MENSAJE 1-2)

(MENSAJE 3)

Esquema.

Mensajes sucesivos con elementos de texto y figuras orientan y dan seguridad, tanto hacia adelante como hacia atrás, para reencontrarse con el origen: el acceso, ahora denominado "la salida".

Lo que resulta confuso es un mensaje sin continuidad con los anteriores y los siguientes cuando el recorrido está "enredado"<sup>2</sup>.

#### Guía de diseño

Se completó el trabajo elaborando una guía de intervención para proyectos futuros con la cual se pudiera aconsejar a los diseñadores que solicitan información a los servicios técnicos sobre cómo mejorar la accesibilidad de los entornos y edificios.

Esta guía contiene los conceptos del modelo convertidos en una nor-

mativa que orienta sobre el diseño accesible y la colocación adecuada de elementos de señalización.

Se utilizaron en esta guía los conceptos del "Modelo para Diseñar Espacios accesibles, Espectro Cognitivo", en especial aquellos relacionados con la colocación de referencias o señales, diferenciadas por su situación, tipo y concepto que apoyan: centro focal (acceso y distribuidores) encrucijadas (encuentros de varias direcciones) y sinapsis (jambas y dinteles) entre otros. Los costes de mejora e instalación, la economía de las soluciones La elección de materiales se hizo para que, respetando los conceptos del método se pudieran ajustar al presupuesto disponible.

No hubo que desechar ninguna

solución, solo acudir a materiales más económicos como las pinturas en lugar de los recubrimientos más caros, como vinilos pero preservando el Braille (Normas UNE) en placas y paneles indicadores.

#### El equipo del proyecto

Arquitecta Berta Brusilovsky  
Filer: Metodología, evaluación y diseño.

"Modelo para diseñar espacios accesibles, espectro cognitivo". Publicación de la Colección Democratizando la Accesibilidad. Volumen 1. La Ciudad Accesible, Granada.

Centro Ocupacional Plegart-3 Afanias, coordinadores, usuarios y becarios: evaluación, diseño.

Arquitecta Raquel García Campillo: invitada al proceso de proyecto y elaboración de planos.



El equipo del proyecto.

<sup>2</sup> Los usuarios denominaron al proyecto: desenredar lo enredado.