

La accesibilidad desde Asepau



El componente artístico en la cadena de accesibilidad. El diseño escénico



Maria Monseny i Triquell

Socia de Asepau
Diseñadora, gestora cultural
[@mariamonsenytriquell](#)

El acceso universal a la cultura implica garantizar el acceso a los entornos y a los contenidos en los diferentes estadios de su cadena de accesibilidad, entre ellos, aquellos que permiten la recepción de la componente artística de los proyectos culturales.

La implementación de medidas de acceso universal, desde la creación artística y cultural, hasta su recepción por parte del público, debe tenerse en cuenta en la medida que, no hacerlo, rompería la cadena de forma directa.

La incorporación del diseño universal en la creación cultural

En las artes escénicas, el diseño escénico, es decir, el diseño del contexto de una pieza teatral, de danza, de circo..., contiene gran parte de la información artística de una propuesta. Éste hecho lo convierte en uno de los ejes a los que se dirige la implementación de estrategias de acceso universal. A menudo se pueden encontrar muestras en forma de visitas táctiles, modelos y audio descripciones. Sin embargo, la distancia artística entre dichas estrategias y la pieza original, limita la recepción del mensaje estético. Un buen ejemplo de ello se da en la distancia sensorial y artística que se da entre conocer el espacio escénico sobre el mismo escenario o a través de un modelo a escala. Otro caso sería la aproximación a un vestuario a través del tacto o a través de un audio-descripción.

En este contexto, se abre una gran posibilidad en el campo del diseño escénico: promover la proyección de espacios escénicos, de vestuarios y de otras estrategias creativas que permitan resolver, durante el mismo proceso de diseño, diferentes requerimientos de accesibilidad universal.

De la misma manera se resuelven otros condicionantes en los diseños, como la resistencia de los materiales usados, las posibilidades de montaje y desmontaje o las condiciones atmosféricas a las que deberá afrontarse la propuesta

Se trata de generar un espacio escénico que no solo sea apto para todos los públicos, sino que también sea capaz de transmitir las mismas sensaciones e informaciones estéticas, con el mínimo de diferencias.

Se trata de generar un espacio escénico que también sea capaz de transmitir las mismas sensaciones e informaciones estéticas, con el mínimo de diferencias.

Estrategias de diseño universal en el diseño escénico

Se vislumbra dos corrientes de trabajo en este sentido. Por un lado, la aplicación de estrategias dirigidas a la creación de la propia pieza. Por otro, aquellas dirigidas a la creación de implementos auxiliares a la propia pieza como serían los modelos a escala, el material en lectura fácil, las visitas táctiles, etcétera.

En el primer panorama, existen diversas herramientas muy básicas para llegar al objetivo buscado. A continuación, se proponen algunas:

- Incorporación del contraste cromático en los diferentes elementos de un espacio escénico.
- Diferenciación por bloques de color de una orden de personajes.
- Incorporación de elementos sonoros en los vestuarios, que permitan conocer los espacios vitales de cada personaje.
- Incorporación de la subtitulación, sobretitulación o las lenguas de signos en la dramaturgia y la creación de personajes.
- Hacer uso de estrategias creativas alternativas a las habituales para ampliar el marco de percepción de todo el público asistente.
- Usar las posibilidades multisensoriales de los productos gastronómicos.
- Recurrir a las relaciones sinestésicas, que puede permitir el trabajo de la materialidad y las sensaciones transmitidas.

Hay dos estrategias de trabajo: las dirigidas a la creación de la propia pieza y a la creación de implementos auxiliares.

En el segundo caso, el trabajo de los elementos de apoyo puede formar parte del mismo proyecto de diseño. Aquí, los elementos se convierten en productos que contienen información artística imprescindible en la obra. Un ejemplo sería convertir el modelo a escala del espacio escénico en el elemento que, además de explicar el espacio escénico, también explica los alrededores. También sería un ejemplo, la incorporación en el mismo proyecto creativo del diseño de elementos gráficos accesibles.

En todos los casos, se hace imprescindible prescindir de aquellas soluciones que obstaculizan el acceso a parte del público. Las famosas luces estroboscópicas o la elección de espacios de exhibición no convencionales que no son accesibles, son un caso habitual en eventos efímeros como festivales o ferias.

Ejemplos prácticos

En las imágenes de este artículo, se puede ver un ejemplo de implementación de algunas de las estrategias nombradas anteriormente.

En primer lugar, un caso de uso de productos gastronómicos para la ampliación del marco de percepción. Se trata de un prototipo alimentario que acompaña la pieza de ópera Guillermo Tell, en la que un pequeño pastelito (no libre de todos los alérgenos) expresa la idea esencial de la obra. Simula una dulce manzana que, al ser mordida por cada asistente, libera un espeso líquido rojo. Se establece una relación con las consecuencias que podía tener para el hijo de Guillermo Tell en la historia. En ella, el niño sostiene una manzana sobre su cabeza. Su padre, Guillermo, debe acertar con su flecha a esa manzana. Si este fallaba al apuntar y, por lo tanto, el niño moriría, Guillermo tenía preparada una segunda flecha. Con ella pretendía matar al conde que le retó a acertar la manzana. A partir de ese momento, se desencadena una trágica historia.

El producto consigue, no solo ampliar el marco de percepción, sino también hacerlo de forma igual entre todos los asistentes. Así, el pastel, se convierte en un elemento escénico más que permite al público recibir la pieza operística desde un punto estético común.



Prototipo alimentario para aumentar la percepción en la pieza de Ópera Guillermo Tell.
Fuente: Joan Vicent Cantó.

Otro ejemplo muestra como incorporar el diseño universal en la creación de personajes. Se trata del personaje de Polsim: un personaje propio de las fiestas navideñas de la ciudad de Balaguer, encargado de traer la luz y la magia a la ciudad. El personaje se comunica gracias a la LSC (Lengua de Signos Catalana), mientras suena su propia voz en off, presentándose esta como el pensamiento del personaje. Polsim, además es la narradora en todos los acontecimientos del ciclo de navidad. También hace de intérprete al resto de personajes y a las familias que se comunican con ellos. Por otro lado, su vestuario, sin ser negro absoluto, permite el contraste suficiente entre torso y manos y su patrón es adaptable, no limitante y el material en contacto con el cuerpo es libre de BPA.



Polsim, el personaje que conduce el ciclo de navidad de la ciudad de Balaguer.
Fuente: Mingo Armingol

Por último, un caso en el que el diseño del espacio y de los elementos que lo ocupan, se concibe dando privilegio a la accesibilidad como factor de diseño. Se tiene en cuenta la capacidad de aprehensión y de deambulación de todo el público. En consecuencia, se genera una escenografía accesible que permite una interacción cómoda e interesante para todo el público por igual.



Escenografía para el estreno de la película Alcarrás, en Lleida. Fuente: Blue Collectors

El acceso universal a la cultura

El acceso universal a la cultura se ve distorsionado a menudo con la aplicación de medidas de acceso finalistas. Una pieza escénica no va a ser accesible si no se contempla que el público no solo la vea, la escuche, palpe su vestuario o esté en el mismo recinto en que se ejecuta, sino si lo hace con la posibilidad de recibir el mismo placer estético y artístico, con independencia de su condición.

Es por ello que el diseño universal merece una atención en el campo del diseño escénico, y es que el inmenso tesoro que supone el acceso a la cultura, es ineludible para cualquier miembro de nuestra sociedad.

Una pieza escénica no va a ser accesible si no se contempla que el público no solo la vea, la escuche, palpe su vestuario o esté en el mismo recinto en que se ejecuta, sino si lo hace con la posibilidad de recibir el mismo placer estético y artístico.

Glosario

- **Las artes escénicas.** El teatro, la danza, el circo, etcétera. Es decir, todas aquellas actividades artísticas que pueden desarrollarse en un escenario, frente a un público.
- **Dramaturgia.** Conjunto de obras dramáticas de un autor o autora, época o lugar, o escritas en una lengua determinada.
- **Relaciones sinestésicas.** Relaciones entre percepciones de una misma sensación a través de distintos sentidos.
- **Luces estroboscópicas.** Es la luz que viene de una fuente luminosa que emite destellos breves en una rápida sucesión. Este tipo de luz se utiliza principalmente para señalizaciones de advertencia o peligro, como pueden ser las alarmas, sirenas, indicadores anticolidión, etcétera.
- **Voz en off.** Una voz en off es una técnica de producción que permite a creadores, empresas y educadores narrar una historia sin aparecer en pantalla.
- **BPA.** El bisfenol A (BPA) es una sustancia química que se utiliza principalmente en combinación con otras sustancias para fabricar plásticos y resinas y que puede resultar tóxico para la salud de las personas.