

para personas con discapacidad, sino de proyectos que permitan, a cualquier persona, acceder a la actividad en condiciones favorables.

Si éste es el objetivo, la pregunta es:

¿Cómo responder eficazmente a las necesidades de una sociedad compuesta por gente con capacidades muy variadas?

Y, centrándonos en uno de los aspectos más olvidados de la accesibilidad:

¿Cómo lograr que quienes no ven, no oyen, no pueden entrar aquí o allá, se distraen o desorientan con facilidad... entiendan contenidos que, a menudo, tampoco el público sin discapacidad logra entender?

Un **proyecto de inclusión** en un espacio patrimonial debe abordar, de modo coherente y de acuerdo con los principios del *Diseño para Todos*^{*}, dos vertientes fundamentales:

- **Acceso físico:** O eliminación de barreras que limitan la movilidad, el alcance y/o el acceso visual de las personas con discapacidad física, mayores, niñas y niños. Cuando no sea posible –por ejemplo, en edificios históricos–, la limitación debe compensarse con materiales –maquetas, ilustraciones, textos– que permitan el acceso cognitivo, es decir, que sirvan para entender el objeto o espacio al que no se puede llegar.

- **Acceso conceptual:** Se basa en un tratamiento global de la información, que contempla tanto la selección y ubicación de espacios, piezas o ejemplares, como los mediadores que apoyarán su conocimiento. **Begoña Consuegra Cano** considera que, junto a otros aspectos, debemos responder a:

La especificidad perceptiva y de comprensión de conceptos habituales, de carácter auditivo o visual, de las personas con ceguera o sordera.

Las consecuencias de la discapacidad intelectual: dificultades de ubicación espacio-temporal y comunicación, y reducida capacidad de concentración, coordinación y memorización.

La escasa formación general en conceptos básicos de áreas específicas: arte, historia, ciencias...

Para lograrlo, se inicia un **proceso de trabajo** en colaboración con la institución, que permitirá obtener:

1. **Informe** de estado actual, para detectar las dificultades existentes. Debe describir el lugar y contemplar, en detalle, tanto las barreras físicas, sensoriales y cognitivas, como las sociales: pavimentos irregulares; alarmas que no se ven; falta de información espacial; textos largos o mal redactados; ideas confusas sobre la discapacidad expresadas por quienes allí trabajan...
2. **Anteproyecto**, indicando las modificaciones necesarias para mejorar la accesibilidad: reparar pavimentos; proveer las alarmas de una señal visible; instalar planos en puntos estratégicos del itinerario; acortar frases, redactar con sencillez; facilitar al personal formación específica...
3. **Proyecto de inclusión**, que desarrolla cada una de las mejoras propuestas. Incluye el diseño de elementos físicos –líneas-guía; peanas; mecanismos– y comunicativos –creación de imágenes; redacción de textos; diseño de señales, paneles y folletos–. A su vez, este último apartado, implica:
 - a. **Seleccionar los datos** imprescindibles –espaciales, funcionales y conceptuales–, para la comprensión de la actividad y los contenidos.
 - b. **Determinar el código** adecuado a cada tipo de información: textos, maquetas, dibujos, películas...
 - c. **Estructurar las ideas:** en qué orden deben ofrecerse, con qué divisiones y qué interrelaciones –explícitas o no– les darán coherencia.
 - d. **Determinar los canales perceptivos** para cada sección, sabiendo que los datos deben estar disponibles para varios sentidos y adecuarse a las particularidades de cada uno de ellos.
 - e. Y, por último, **dar forma** –redactar textos, crear imágenes, diseñar paneles–, teniendo en cuenta las pautas que fundamentan la legibilidad: tamaño, color y contraste adecuados, sencillez y orden.

En resumen: la accesibilidad se apoya en el sentido común. Nos incumbe a todos y todas. No encarece los presupuestos –lo caro es eliminar barreras– y, como dice mi compañera **Elena Raya Blázquez**:

“la accesibilidad pasa desapercibida, lo perceptible son las barreras”.

* Uso equiparable; uso flexible; uso simple e intuitivo; información perceptible; tolerancia al error; poco esfuerzo físico; tamaño y espacio adecuados. Pueden consultarse con más detalle en:

<http://www.sidar.org/recur/desdi/usable/dudt.php>

La interpretación y el patrimonio histórico sumergido: un problema conceptual

Carlos Alonso Villalobos
Arqueólogo
Cádiz
cayac@arrakis.es

Los bienes culturales sumergidos conforman una de las tipologías patrimoniales incorporadas más tardíamente a los programas culturales. Si bien su conocimiento y delimitación conceptual ha evolucionado en paralelo a los avances tecnológicos de la disciplina encargada de su estudio (la arqueología subacuática), no deja de sorprendernos cómo, para muchos sectores sociales (incluidos no pocos técnicos y responsables culturales), la percepción de la labor del arqueólogo subacuático se confunde aún con la de los cazatesoros.

La invención del equipo de buceo autónomo a mediados del siglo XX dio un giro significativo a la arqueología que se practicaba en el fondo de mares, ríos y lagos.

La posibilidad de acceder directamente al medio subacuático y a los yacimientos allí conservados, y no sólo a las piezas rescatadas de los mismos, supuso el nacimiento de la arqueología subacuática como disciplina científica.

Pero antes de adentrarnos en la problemática que plantea la interpretación de estos bienes culturales, conviene aclarar que el patrimonio arqueológico sumergido no es un todo homogéneo. Está compuesto por elementos de tipología diversa, como los restos de antiguos puertos, fondeaderos, pecios (barcos hundidos), e incluso de antiguas ciudades hoy sumergidas como consecuencia de los cambios habidos en la morfología costera a lo largo de los siglos. En unos casos se localizan a grandes profundidades; en otros, con mejores posibilidades para el acceso y la contemplación *in situ*, enterrados a escasos metros en marismas o cauces fluviales hoy colmatados. Todo ello determina la forma de afrontar tanto su estudio como su puesta en valor, abriendo un amplio abanico de

posibilidades a la hora de redactar cualquier plan interpretativo.

Durante años, la musealización descontextualizada de piezas de procedencia subacuática rescatadas por pescadores o aficionados al buceo, fue una constante.

Ánforas, cañones y otros elementos extraídos del mar se amontonaban en salas y vitrinas.

El hallazgo de restos de antiguos barcos durante el transcurso de obras públicas y su exposición monográfica, vino a marcar una nueva etapa. Tener un barco antiguo “rescatado de las profundidades” comenzaba a ser una moda en la que *Vassa* y *Mary Rosse* marcaron los modelos.

El alto coste de este tipo de acciones, los problemas que plantea la conservación de estas naves, y las experiencias habidas con relación a su musealización, han venido a abrir nuevamente el debate.

Si hasta hace una década la tendencia era que, tras un largo proceso de restauración y estabilización, los restos de los viejos barcos de madera se exhibieran en un museo, hoy sabemos que las medidas de conservación aplicadas no han tenido el resultado esperado, no existiendo garantías de conservación para los restos musealizados. Además, los visitantes se ven más atraídos por los recursos didácticos que les acompañan en la exposición que por los propios restos de las naves, generalmente mal entendidos.

El debate es:

¿se debe continuar extrayendo y exponiendo los originales de las naves, o sería preferible proceder a musealizar las réplicas?

Con el fin de garantizar la preservación futura, lo ideal, en la medida de lo posible, es la conservación *in situ*. Todo ello está contribuyendo al replanteo de las estrategias aplicadas hasta el momento y a la discusión sobre vías de futuro.

Frente a los museos están naciendo nuevas formas de acercar a los ciudadanos este patrimonio. Centros de interpretación y parques arqueológicos subacuáticos van tomando cada vez más relevancia. El perfeccionamiento, abaratamiento y simplificación de los equipos de inmersión autónoma; la construcción de embarcaciones adaptadas para la contemplación directa o indirecta de los fondos marinos; el diseño de estructuras subacuáticas para facilitar el acceso directo del público al fondo del mar en condiciones ambientales atmosféricas; y la

posibilidad de aplicar nuevas tecnologías informáticas para la difusión, han venido a revolucionar este campo, permitiendo el desarrollo de nuevas experiencias basadas en la contemplación de los yacimientos *in situ*. Pero son respuestas costosas o restringidas a un público determinado.

La contemplación in situ de los pecios se hace, en este sentido, imposible. ¿Pero son los pecios los que debemos interpretar para la sociedad?

Desde el mundo de la interpretación el debate apenas se ha iniciado. Cada patrimonio, cada visitante, cada territorio, plantean problemáticas y exigencias diferentes. Los visitantes, turistas y, de manera especial, los escolares, son colectivos heterogéneos que deben ser atendidos con discursos interpretativos específicos. Abandonar la improvisación visionaria y trabajar desde el diseño de planes de interpretación es ya una necesidad urgente, pues de ello depende tanto el éxito de la iniciativa como, en gran medida, las soluciones técnicas a adoptar para la presentación del elemento patrimonial.

¿Cómo afrontar la interpretación en este campo? Desde nuestro punto de vista, en primer lugar, realizando una reflexión acerca de qué debemos interpretar. Hasta el presente, los objetos de atención han sido por lo general elementos muebles procedentes de los pecios (en algunos casos obras de arte como las que podemos encontrar en otras salas de los museos procedentes de yacimientos terrestres) o incluso los restos mismos de las naves que los transportaban. Pero, ¿son éstos el fin último de nuestro discurso? Pensamos que no.

Comprender un viejo barco no es posible si no se conoce la casuística que rodeó su vida

(de dónde venía, a dónde se dirigía, qué transportaba, para quién, cómo se gobernaba, qué puertos había visitado, etc.). Ésta es la finalidad de la investigación arqueológica (el conocimiento histórico), y debe ser lo primero a la hora de presentar al público la realidad de un patrimonio que se va reconociendo cada vez más amplio.

Por ejemplo, si tuviésemos hundidos frente a las costas de nuestro pueblo barcos que tomaron parte en un evento bélico naval y quisiésemos hacer una labor interpretativa sobre los mismos ¿el objeto central serían los barcos o la historia de ese conflicto? Aquí el carácter *in situ* lo da el hecho histórico (de ahí la figura de “sitio histórico” existente en algunas legislaciones para proteger los lugares concretos) y todo lo que con él se relaciona (terrestre o submarino) se encuentra “in situ”.

En este contexto, el barco, como respuesta técnica dada por los humanos a necesidades concretas de transporte,

defensa u obtención de recursos, se relaciona con las actividades que se realizaban en las costas fronteras, con el territorio donde se construyó, de donde zarpó y donde naufragó. Atarazanas, lonjas, industrias de salazones, faros, instalaciones portuarias y comerciales, etc., todos son elementos interrelacionados que explican la vida en el mar, de la que el barco es una mínima parte.

Cada zona, cada lugar, tiene sus especificidades; su propia historia de vinculación con el mar que llegó a generar tipologías diferentes. Aquí, en el territorio, en la interpretación del proceso que termina con el naufragio del barco, los “inaccesibles” pecios sumergidos frente a nuestra costa toman su sentido y revelan parte del patrimonio marítimo al que pertenecen; parte de una cultura, la del mar, desgraciadamente desconocida, y, por desconocida, olvidada y desatendida.

La creación de una oferta interpretativa plural, abierta, distribuida espacialmente en el territorio en función de los recursos, es la idea sobre la que, como arqueólogo vinculado a la difusión del patrimonio marítimo sumergido, estoy trabajando.

Basten estas breves líneas, a modo de reflexión, para incitar al debate en un ámbito de la interpretación que, por desconocido, es casi inexistente.