

Turismo intelectual y arqueología: La aprehensión lúdica del pasado

Matilde González Méndez
Carlos Otero Vilarriño
M^a del Mar Bóveda López

Laboratorio de Arqueología y Formas Culturales
Grupo de investigación en Arqueología del paisaje
Universidad de Santiago de Compostela.

Sólo de formas de aproximación que se tornen caleidoscopios múltiples cabría obtener perspectivas prometedoras. Si no a la visión total o real que no existe, sí al menos tomas plurales que se acerquen, reiteren y prosigan.

Rosa M^a. Rodríguez Magda

Resumen

Este trabajo tratará de explorar los presupuestos sobre los que se puede fundar la configuración de una oferta de turismo intelectual basada en la utilización de bienes históricos y arqueológicos como atracción. Nuestra aproximación surge desde la Arqueología del Paisaje como estrategia de investigación arqueológica que pretende estudiar y después ilustrar al público los paisajes sociales que se suceden a lo largo del tiempo y la Educación Social, como estrategia pedagógica que agrupa diferentes iniciativas y prácticas educativas de naturaleza compleja y multidimensional de cara a favorecer el desarrollo integral de las personas y la convivencia social.

Palabras claves:

Patrimonio arqueológico / Patrimonio cultural / Arqueología del paisaje / Turismo intelectual / Divulgación / Educación social

Punto de Partida: la relación entre turismo intelectual y arqueología

El trabajo que aquí presentamos parte de varias evidencias. La primera es que **el pasado es cada vez más tema de actualidad**. Sus restos, cada vez más atractivos al público. Basta echar una ojeada a la

prensa para darse cuenta de que los bienes arqueológicos e históricos son noticia cotidiana en sus múltiples formas, estados y procedencias: excavados, restaurados, alterados, expuestos, destruidos, españoles, europeos, africanos... todos ocupan un espacio de la prensa diaria.

La segunda realidad, es que **el patrimonio arqueológico, como el cultural en general, se entiende cada vez más como recurso turístico** y económico de muchas zonas. Algunas recomendaciones y normativas de la UE¹ así lo muestran al fomentar el turismo cultural y al promocionar como nuevos yacimientos de empleo trabajos de valorización del patrimonio cultural. También lo indican los folletos y propaganda que tratan de la promoción turística de ayuntamientos, comarcas, comunidades autónomas... en los que el patrimonio arqueológico e histórico se ofrece como atracción, motivación de la visita.

Finalmente, la tercera evidencia, contrastada a lo largo del trabajo cotidiano, es que **el patrimonio arqueológico hoy tiene escaso sentido para el público** en general. Esta circunstancia se muestra ante la queja generalizada de los profesionales que tienen que ver con los bienes patrimoniales de que se destruye constantemente si la Administración competente no está "a pie de obra" para impedirlo, ante el hecho de que no puedan dejar de demandar una mayor educación del público de cara a conseguir más respeto hacia los bienes patrimoniales², ante la evidencia, cotidianamente constatada, de que nadie, o muy pocos, se duelen por la alteración o destrucción de los bienes arqueológicos.

A pesar de que tales evidencias parecen contradecirse entre sí, las dos primeras con la tercera, hemos de reconocer que en el viaje, recorrido en el espacio pero también metáfora de acceso al tiempo pretérito, los lugares históricos encuentran una de las posibilidades más claras para su valoración social, pues son cada vez más, una de las atracciones de los *paquetes* turísticos y, paralelamente, objeto de promoción por parte de las Administraciones y gobier-

Si la visita a elementos y atracciones históricas y arqueológicas pretende ser una experiencia intelectual debe ofrecer aquello que le falta a los vestigios para convertirse en fuente de acceso al pasado y además debe ofrecerlo desde las condiciones que se dan en el tiempo libre del turista: ocio, diversión etc.

nos que tratan de potenciar el desarrollo social de áreas rurales y que intentan promocionar el empleo.

Si admitimos las evidencias anteriores podremos reconocer también que **la estrecha compenetración que parece existir entre arqueología y turismo no es casual** pues ambos fenómenos son manifestaciones de una forma socio-política específica: la de los estados occidentales del capitalismo avanzado, bajo los que se abriga la *sociedad de consumo y del bienestar*.

En efecto, derivados de nuestro actual entramado social, los factores que alimentan el desarrollo del turismo en sus modalidades alternativas (entre las que se encuentra el turismo intelectual) son los mismos que promueven la aproximación al pasado y a sus vestigios. Aunque tales factores son múltiples, fundamentales para el desarrollo del turismo cultural e intelectual son los siguientes:

El incremento y diversificación de las opciones de tiempo libre, pues de una parte ha hecho crecer y pluralizar la oferta de turismo y de otra ha llegado a ampliar al infinito la variedad temática de las aficiones hasta alcanzar al interés por el pasado y el gusto por acceder a sus restos.

El afán preservacionista y ecologista de la sociedad, pues derivado de hechos tales como la consciencia de que se ha perdido la opción de detener la oleada de destrucción medioambiental, de la percepción del futuro como algo incierto o incluso hostil, surge el afán de apearse a al pasado y conservar el medio.

No obstante, tales aspiraciones conservacionistas no logran que el ciudadano se conforme con saber que se preserva el mayor número posible de áreas con valores bióticos e históricos, sino que suelen llevar aparejada la necesidad de acceder y disfrutar de tales lugares.

De nuevo volvemos a encontrar parejos turismo y pasado con independencia de que la aspiración de viajar a zonas natural e históricamente bien conservadas encierren la paradoja de que cuanto más gen-

te las visite antes se desvanecen sus valores naturales y culturales (González 1996: 46-7)³. Con todo, motivaciones como estas son las que hacen que el patrimonio cultural se pueda integrar muy bien en la oferta y en la práctica de algunas de las modalidades de turismo alternativo.

No obstante, a pesar del afán del público en visitar yacimientos y lugares históricos, los estudios que tratan de averiguar la motivación de la visita indican que el interés que mueve al turista es el simple disfrute con el viaje y el paseo (Prentice 1993). De hecho, aunque en su origen (el *Gran Tour* del s. XIX) el turismo era un fenómeno sobre todo cultural, en sus desarrollos actuales el turismo es un fenómeno fundamentalmente recreacional y no intelectual. No obstante, hemos de convenir que:

- un turismo que se llame intelectual debe posibilitar la generación de valores cognoscitivos a sus practicantes.
- cuando el patrimonio histórico y arqueológico pretende utilizarse como atracción de este tipo de turismo, debería ser bajo la condición de poder generar una aproximación y comprensión del pasado en el que funcionaban estos bienes.

Llegados a este punto tanto a la arqueología como a las disciplinas que trabajan con el patrimonio histórico en general le surge una pregunta ¿Se puede convertir una experiencia recreacional como es el turismo en una experiencia educativa, intelectual, como es la aproximación al pasado a partir de la visita a bienes históricos y arqueológicos?

Nosotros creemos que sí aunque, para ofrecer turismo que permita generar valores cognoscitivos e intelectuales sobre el pasado, no basta con mostrar y ofrecer el acceso a determinados elementos procedentes de él.

Para ofrecer la posibilidad de aproximarse al pasado es preciso conjugar las características y expectativas

del turista que visita monumentos y yacimientos con los requerimientos que tales elementos históricos presentan para, desde ellos, evocar el pasado del que fueron parte. Veamos entonces cómo se puede articular visita y conocimiento.

Circunstancias del turista tipo y mecanismos de acceso al pasado

Los estudios realizados en torno al tipo de individuo que visita elementos históricos y arqueológicos (Prentice 1993), a pesar de la diversidad en las motivaciones y tipos de público que muestran, esbozan el perfil de un turismo caracterizado socioeconómicamente como practicado por individuos de mediana edad, con un nivel de formación medio o alto, trabajadores de "cuello blanco" y con un buen poder adquisitivo.

Con independencia de estas características que nos sugieren que la demanda de acceso a bienes históricos proviene de un público medianamente formado y con ciertas expectativas culturales, se puede decir que su proximidad al (o aprehensión del) pasado es muy débil.

Esta debilidad se agudiza cuando hablamos de los visitantes que no encajando en este perfil se introducen episódicamente en el circuito del turismo intelectual; la existencia de viajes organizados para diferentes colectivos y la integración del patrimonio arqueológico en *paquetes* de oferta turística cada vez más amplios y heterogéneos incrementa el número de un tipo de visitantes no necesariamente interesados por el Patrimonio, y por ello con más dificultades para que encuentren una satisfacción intelectual.

Aunque parezca difícil, se pueden admitir tales carencias si asumimos la tesis de Lowenthal (1998) de que al pasado se accede a través de tres recursos: la historia, la memoria y los vestigios y examinamos como funcionan estos mecanismos desde un punto de vista general en el conjunto de la sociedad actual, pues de esta forma podremos entender que las nociones que sobre el pasado posee el común de los ciudadanos son muy vagas e incompletas.

La **memoria**, en su *dimensión individual*, como memoria de una persona, no tiene capacidad para acceder y por lo tanto aprehender el pasado anterior a la propia experiencia de vida. Por eso la memoria individual no funciona como fuente de comprensión del pasado remoto si no existe un aprendizaje previo que permita entender al pasado como tiempo anterior y distinto al presente, con su propia dinámica.

Por su parte, la *dimensión social* de la memoria, el conjunto de pautas de comportamiento, saberes y tradiciones que una generación hereda de la anterior, a diferencia de lo que ocurre con los individuos de sociedades tradicionales⁴, hoy apenas funciona para los individuos de la sociedad occidental.

Para no alargar en exceso la argumentación entenderemos por sociedades tradicionales a aquellos grupos anteriores a la industrialización y la mecanización del campo con un modo de aprehensión cultural fundamentalmente oral, cuya enculturación se desarrolla primero en el seno de la casa y luego en el de la comunidad, que poseen un conocimiento muy detallado del medio, del entorno en el que viven, que mantienen una intensa relación con el espacio utilizado y cuyos apéndices tecnológicos son aún a escala humana. Así por ejemplo, trabajan la tierra en contacto muy directo con ella y no sobre un tractor o cualquier otra máquina o se desplazan a "velocidades humanas" percibiendo las circunstancias y accidentes territoriales y paisajísticos que atraviesan y no sólo enormes distancias recorridas.

Circunstancias como las anteriores permiten entender que en las sociedades tradicionales los restos del pasado aparezcan integrados en el presente social de las comunidades en forma de leyendas, mitos o folclore mientras que en la industrializada hayan desaparecido. Un ejemplo muy concreto de esto nos lo ofrece Galicia donde los elementos arqueológicos visibles en el paisaje eran reconocidos por los vecinos de su entorno como obra de *mouros*: habitantes míticos de características no humanas, pues o bien viven bajo la tierra, o son enanos o muy peludos, poseen poderes mágicos, etc.

Con independencia de que las historias que relacionan *mouros* y elementos arqueológicos no ofrezcan una explicación científica del origen, uso y significación de tales elementos, esta mitología, transmitida de forma oral, de generación en generación, permite ofrecer sentido a los bienes tanto como al lugar y al territorio que significan. De hecho contribuyen a conformar el *sentido del lugar* (Walsh 1995) cuyo extravío hoy tanto se llora sobre todo en el mundo anglosajón.

Con el advenimiento de la modernidad y la sociedad industrial esta significación de los elementos del pasado visibles en el paisaje ha desaparecido de la experiencia cotidiana y sus fórmulas de construcción y transmisión se han vuelto fundamentalmente analíticas y escritas. En la enculturación ahora la escuela juega un papel fundamental, la transmisión del conocimiento es fundamentalmente escrita, los restos del pasado excavados, investigados e interpretados. Simplificando un poco se puede decir que la memoria social sobre el pasado se ha vuelto historia (González 1999).

La **historia**, como memoria escrita derivada del estudio e interpretación de los restos del pasado, se aprehende y se integra en el conjunto de la sociedad a través de la formación reglada y la lectura de libros específicos. No obstante, bien sea por el sobredimensionamiento del saber histórico, su ampliación y diversificación, bien sea por la fragmentación del discurso histórico en historias múltiples, o incluso por otras razones, el saber histórico como herra-

mienta de representación del pasado sólo funciona para una minoría de profesionales, especialistas o entusiastas de estos temas pero, la formación reglada general que recibe el común de los ciudadanos no genera nociones sobre el pasado muy comprensivas (González 1999).

Finalmente, los **vestigios** que como apunta Lowenthal (1998), si bien permiten una aproximación muy directa al pasado, pues nos ponen en contacto con algo tangible procedente de él, no son una forma autónoma de acceso al pasado, sólo funcionan como tal cuando previamente se reconocen como elementos procedentes de un tiempo anterior al presente. Por eso se puede decir que los vestigios, por si solos, en general no llegan para evocar el momento histórico al que representan.

Llegados a este punto, si la visita a parques arqueológicos y bienes históricos en general pretende ser una experiencia intelectual debe ofrecer aquello que le falta a los bienes para convertirse en fuente de acceso al pasado y además debe ofrecerlo desde las condiciones del turista: nociones vagas sobre el pasado y ambiente de relajación y esparcimiento.

Visto como funcionan los recursos para acceder al pasado se podrá entender que, si la visita a elementos y atracciones históricas y arqueológicas pretende ser una experiencia intelectual debe ofrecer aquello que le falta a los vestigios para convertirse en fuente de acceso al pasado y además debe ofrecerlo desde las condiciones que se dan en el tiempo de ocio del turista y que mencionábamos arriba: ocio, diversión etc.

¿Se trata entonces de ofrecer simplemente nociones vagas sobre el pasado y ambiente de relajación y esparcimiento, o podemos a través de la historia ofrecer el sentido que la tradición social ha vaciado? Nosotros pensamos que es posible lo segundo. Acerquémonos al modo de hacerlo.

Fundamentos para una oferta de turismo intelectual basado en el patrimonio histórico

Con el fin de aproximar al turista-tipo al medio sociocultural en el que funcionaron los vestigios que se le ofrecen resulta necesario aunar ambas realidades: turismo y patrimonio histórico a través de la actual forma de aprehensión del pasado: la historia, teniendo siempre presente que el saber histórico de la generalidad del público es confuso y que el turismo ha de ser ocio.

En lo que se refiere al turismo, para comprender su finalidad recreacional y poder integrarlo en una experiencia intelectual, debemos tener en cuenta los factores que intervienen en que el tiempo libre⁵ sea considerado como tiempo de ocio (aquel que se utiliza para hacer turismo, ya sea recreativo o intelectual) y saber qué connotaciones posee:

1. En primer lugar se debe disponer de un tiempo no ocupado por el trabajo o cualquier otra circunstancia. Aunque parezca una obviedad, es necesario especificar que el tiempo libre es el que queda una vez se resta, del tiempo de no trabajo, el tiempo ocupado por otras obligaciones (sean éstas semi profesionales, familiares, religiosas, etc.)
2. En segundo lugar, el ocio supone que durante el tiempo libre el individuo actúa con plena autonomía y obtiene placer personal con su actividad.
3. En tercer lugar, conseguir una situación de ocio requiere que las actitudes con las que las personas afrontan su tiempo libre lleven a la libre elección de la actividad y a su libre realización. Supone además, el disfrute durante el transcurso de la acción o actividad, y la satisfacción de necesidades personales aún cuando la actividad tenga finalidades colectivas.

Es decir, para que las actividades de ocio sean realizadas con éxito, deberían ser fuente de experiencia personal y social enriquecedora. Si queremos que el patrimonio arqueológico e histórico forme parte de una experiencia enriquecedora de ocio y aprehensión intelectual para un público que desconoce su sentido habrá que enseñar a valorar los bienes, aproximando al público a su lógica y significado.

Una fórmula para ello, tal y como hemos argumentado en otros trabajos (Criado y González 1994; González 1995) es hacer permeable el espacio y los elementos que en él se muestran ilustrando ambos a través de una **narrativa** o argumento comunicativo que, derivado de la investigación, permita otorgar contexto y significado a los bienes que se exponen al público. Se trata con ello de educar en la defensa y protección del patrimonio a través del acercamiento del turista a los vestigios pues la primera e indispensable condición para aprender a respetar y valorar, es conocer:

Toda actividad realizada en este sentido debe, entonces, provocar el aprendizaje y la reconstrucción permanente del conocimiento adquirido, de manera que el conocimiento se convierta en instrumento privilegiado de reflexión y de actuación racional. Y es que partimos de que, el tiempo para el ocio y la distensión no debe darse por perdido desde el punto de vista educativo.

Quiere decir esto que, tal y como se muestra en la Educación Permanente y en la Educación de Adultos, transformadoras del sujeto en artífice de su propia educación, la educación se prolonga a lo largo de toda la vida y no se limita únicamente a la escuela o a las instituciones educativas formales.

En efecto, una de las prioridades de la Ley 9/1992 de Educación y Promoción de Adultos gallega⁶ es la formación para el ocio y la cultura, incidiendo en que la Educación y Promoción de adultos tiene que ser también promoción y enriquecimiento de nuestra cultura.

Aunque no es objeto de este trabajo ya que nos centramos en un tipo de visitante muy concreto, el turista, no debemos olvidar que las visitas a vestigios organizadas desde instituciones formales de la educación son un complemento indispensable para conseguir una adecuada comprensión de lo tratado en el aula y para fomentar el respeto por el medio cultural en los niños y adolescentes.

En lo que se refiere al patrimonio histórico, cuando los bienes históricos y arqueológicos se disponen al público hemos de aceptar que, lo que en principio se ofrece de éste, más que la materialidad del vestigio, es de un lado una experiencia formada por la conjunción de la contemplación, deambulación o cualquier otra forma de contacto con el vestigio, y de otro, los valores intelectuales, en el sentido más general del término, que el observador puede derivar de este contacto. Estos últimos proceden de las nociones e ideas que el público tiene a cerca del vestigio y del pasado del que procede. Por eso a la hora de ofrecer experiencia intelectual es preciso:

En primer lugar dotar a los bienes de contexto y significado. Esto significa ofrecer los bienes al público ilustrados a través de una narrativa que les confiera sentido y que permita integrarlos en el momento histórico del que formaron parte. Esto es lo que para algunos sería la *interpretación del patrimonio* (Wickham-Jones 1988: 186-7).

En efecto, lo que generalmente se entiende por interpretación del patrimonio no es interpretación sino la explicación de una interpretación anterior; concretamente la que el especialista realiza sobre el registro arqueológico e histórico, generalmente transmitida en lenguaje sencillo. Por eso, partiendo del hecho de que hoy al pasado remoto nos aproximamos desde el estudio y la investigación distante, defendemos la proposición de actividades y fórmulas de comunicación de narrativas que posibiliten al público cosas tales como:

1. Distanciarse y objetivar lo que del pasado se cuenta.
2. Recuperar la oralidad como fórmula de transmisión de la memoria social.
3. Motivar y animar al visitante a aproximarse al pasado que se muestra.
4. Generar el diálogo, las preguntas y la discusión entorno a la narrativa que sobre el pasado se le ofrece.

Finalmente es preciso hacer ver al visitante que lo que se ilustra no son verdades objetivas y absolutas sobre el pasado sino sólo las interpretaciones que se generan en el contexto de estudio de los bienes. El volcado de esta interpretación generada en el contexto de la investigación a una forma comprensible por un público no experto no es interpretación, sino explicación o ilustración.

Alguno diría a esto que la llamada interpretación del patrimonio, la dotación de contexto y significado es lo que permite a su vez al público interpretar los restos que se le ofrecen pero, no nos engañemos, según lo que hemos argumentado en el apartado anterior el público apenas posee herramientas para interpretar de forma autónoma los restos de un pasado remoto, y en general se sirve de las explicaciones que se le ofrecen desde el ambiente técnico y experto.

Llegados aquí alguno diría que lo que estamos proponiendo es "despotismo intelectual", no obstante creemos que no es sino divulgación tal y como se hace desde otros campos del saber. Por otro lado, al público siempre le queda la opción de aceptar o no la explicación e ilustración de un elemento del pasado que por lo general no conoce.

Por eso, los especialistas y técnicos que trabajamos en la documentación, investigación y divulgación del patrimonio (y aquí nos referimos a arqueólogos, e historiadores tanto como especialistas del campo de la educación), hemos de ser conscientes de la importancia que tiene ofrecer narrativas, explicaciones e ilustraciones basadas en el estudio e interpretación del registro histórico y arqueológico, narrativas que ofrezcan explicaciones generales y no meros detalles anecdóticos, que una vez vividos no dejan otra huella que el fugaz recuerdo de un rato ameno y entretenido.

En segundo lugar, es preciso que las narrativas que se ofrecen al público para ilustrar al patrimonio histórico confieran sentido a los bienes que se muestran y al momento histórico del que formaron parte. En efecto, si uno de los problemas que hoy encuentra el discurso histórico para llegar al espectador es el de su atomización en temáticas especializadas múltiples, creemos que es preciso integrar los estudios parciales en narrativas generales que, derivadas de la investigación, den cuenta de otros modos de vida y sociología distintos a los nuestros. Así por ejemplo, para dar sentido a un castro de la Edad del Hierro, lo ideal sería ofrecer una narrativa que, además de ilustrar la configuración o técnica constructiva del yacimiento, explique como creemos que era el universo social y cultural de los hombres y mujeres que habitaron ese yacimiento.

En tercer lugar debemos reconocer la importancia de la dimensión espacial de los vestigios, sobre todo para el turista intelectual pues se trata de acceder tanto al pasado como a un espacio semantizado por unos vestigios que le dan sentido. En efecto el pasado al que queremos acercar al visitante es algo más que la sucesión de acontecimientos (esta ordenación es una construcción de la historia); es también la huella de la racionalidad, la cultura y las manifestaciones de las sociedades pretéritas.

Pero a medida que el pasado se hace más remoto, se resiste más a ser objetivado en estos parámetros, pues de una parte el caudal de vestigios y documen-

tos desciende hasta ser insuficiente para hacer otra cosa que no sea detenerse en aspectos muy específicos de tal o cual cultura, o dar explicaciones muy genéricas. Al mismo tiempo aumentan las diferencias entre el modo de pensar del presente y el del pasado, hasta el punto que no podemos aplicar directamente nuestra racionalidad o nuestra perspectiva a los fenómenos del pasado y por lo tanto nuestra capacidad para explicarlos es menor.

En cuarto lugar, creemos que es preciso ofrecer contexto y significado a través de fórmulas de percepción y actividad intelectual no basadas tanto en el estudio como en la pedagogía del ocio y del juego pues, al fin y al cabo, el turismo se desenvuelve y desarrolla en el contexto del ocio.

En efecto, la ampliación del concepto de educación a más ámbitos que aquellos que ofrece la educación reglada (Educación Permanente o Continua), o el reconocimiento de la actividad lúdica por parte de la pedagogía como útil en el crecimiento intelectual y social de la persona, abre el camino al juego, en la pedagogía del ocio y del tiempo libre, como fórmula para desarrollar expectativas culturales e intelectuales en el tiempo libre.

En todas estas demandas el papel de las fórmulas de comunicación así como el de los guías, animadores socioculturales y educadores, es fundamental porque permiten reconducir actitudes, incitar a la actividad intelectual y entretener ilustrando. No obstante su actividad debe dirigirse siempre desde el conocimiento del objeto que se muestra, algo que deben aportar los profesionales que con el objeto trabajan.

En este sentido y por poner un ejemplo, un tipo de actividad que se está poniendo de moda en parques arqueológicos, museos, casas de personajes históricos o castillos, sobre todo de países anglosajones, son las llamadas *Historias Vivas* o animaciones teatrales que fomentan un clima de expectación alrededor del objeto expuesto al público y motivan la participación del visitante a través del juego, en este caso, a través de la dramatización. Concretamente, mediante la interpretación o el juego de rol, la persona disfruta de la fantasía y aprende a través de sus propios descubrimientos.

Este tipo de aprendizaje, proporciona a los sujetos la capacidad de desarrollar nuevos conocimientos a partir de los que ya poseen. Incide, sobre todo, en potenciar habilidades de pensamiento y en ejercitar conductas reflejo de actitudes y normas de comportamiento. Su eficacia viene dada en gran medida porque las actividades en las que los sentidos toman parte permanecen durante más tiempo en nuestro recuerdo, por tanto, complementan el bagaje teórico adquirido en diferentes situaciones a lo largo de la vida, con actividades o viajes en los que se descubre que lo que se estudia o lee tiene aplicación es muy efectivo e importante para el desarrollo integral de la persona.

No obstante, es preciso distinguir entre el juego como medio para la animación y motivación intelectual en un contexto de relajo y el juego como un fin en sí mismo. En los albores del tercer milenio y en una sociedad como la nuestra donde el tiempo del ocio es cada vez mayor, muchas veces el patrimonio histórico y arqueológico se ofrece como excusa para el juego y a la diversión como único fin.

Así se pueden entender algunos de los *events* y algunas de las actividades de animación de entornos históricos y arqueológicos, configuradas como meros juegos o representaciones teatrales cuyo único propósito es el vacío entretenimiento. Este tipo de actividades se prestan a la crítica por parte de algunos profesionales del patrimonio, y, aunque particularmente pensamos que la utilización de estos métodos con finalidades distintas de la animación sociocultural no los invalida, es necesario recalcar que la realización de un itinerario didáctico que incluya actividades de este estilo, no debe consistir simplemente en entretener un *paseo romántico* o el tiempo que dure la *representación de una batalla*. No se trata de ofrecer un suceso concreto como por ejemplo una batalla sino más bien el contexto que permite comprender tal hecho puntual. Para ello se puede usar la representación de la batalla pero ésta tendrá un antes y un después.

El educador o el equipo pedagógico, siempre en estrecha colaboración con el especialista, el arqueólogo, ha de efectuar una programación pormenorizada en donde se expongan, fundamentalmente, los objetivos perseguidos con la actividad educativa, se organicen los conocimientos que se pueden adquirir y las actividades que se van a efectuar *in situ* para que el aprendizaje se produzca, para que los valores intelectuales y cognoscitivos sobre el pasado, de los que anteriormente hablábamos, se generen.

Por eso, para acercar el patrimonio al visitante en el tiempo del turismo y el viaje, hemos de valorar las posibilidades que se ofrecen desde el juego y la Pedagogía del ocio y del tiempo libre, aunque para ello tengamos que distinguir entre aquellas actividades que nos ofrecen la simple inmersión en un suceso concreto y puntual del pasado, como pueden ser algunos *events*, y aquellas que realmente nos permiten evocar otras formas de vida distintas a las nuestras.

Por otra parte, además de las actividades que se realizan *in situ*, no hay que olvidar que, de acuerdo con la Psicología del Conocimiento, se debe posibilitar un estudio posterior; más profundo, de los temas tratados en los juegos, en las animaciones, etc. Por ello, es adecuado preparar guías o materiales didácticos que sean acordes con las actividades realizadas y que contengan las explicaciones pertinentes para asentar los conocimientos. Por supuesto, siempre teniendo en cuenta el tipo de persona que interactúa con el patrimonio⁷ y las características del elemento patrimonial que es mostrado o se intenta explicar y que también interactúa con el visitante⁸.

En definitiva, la actividad didáctica y su seguimiento debe ser planificada desde su comienzo, hasta su fin, aunque éste tenga lugar en otro entorno que no sea el del yacimiento, el del vestigio. En este sentido, tampoco podemos olvidar la importancia de la evaluación de las actividades realizadas y del conjunto del proceso.

Es sumamente importante recoger la opinión del visitante sobre el desarrollo de la experiencia y de sus actividades, sean del tipo que sean (itinerario guiado con audio guía, historia viva en determinados pun-

tos, visita libre, etc.), así como las propuestas de mejora o sugerencias para poder efectuar un proceso de retroalimentación que funcione como motor de cambio en el planteamiento didáctico. Como resultado de la evaluación podremos valorar el resultado educativo de la actividad, que es, en definitiva, lo que se persigue.

Mejorando el resultado de la actividad lúdico-pegógica preparada para aproximar el pasado al público quizás sea más comprendido y apreciado.

Bibliografía

ANTONA DEL VAL V (coord.). 1994. *Jornadas sobre Patrimonio*. Madrid: Fundación Cultural Banesto.

BARBI ALONSO, V. y CARRERA RAMÍREZ, F. 1995. La protección del patrimonio arqueológico inmueble: un incómodo reparto de tareas y responsabilidades. En *Actas del XXII C N A I* (Vigo, 1993), 241-5. Vigo: Xunta de Galicia y Ayuntamiento de Vigo.

BRAUDILLARD, J. 1993. *La ilusión del fin. La huelga de los acontecimientos*. Barcelona: Anagrama. (1ª ed., ed. or. *L'illusion de la fin ou la grève des événements*. París: Gallilée).

CRiado BOADO, F. y GONZÁLEZ MÉNDEZ, M. 1994. La puesta en valor del patrimonio arqueológico desde la perspectiva de la arqueología del paisaje. En *VVAA. Conservación arqueológica. Reflexión y debate sobre teoría y práctica*. Cuadernos del IAPH, III: 58-75. Sevilla: Junta de Andalucía.

GONZÁLEZ MÉNDEZ, M. 1995. La concepción de un proyecto de valorización social del patrimonio arqueológico. El plan de Toques como referente. *Archivo Español de Arqueología*, 68: 225-241. Madrid.

1996. Viajes a vestigios. Incitación del consumo a la arqueología. En *VVAA. Difusión del Patrimonio*. Cuadernos del IAPH VII. pp 44-59. Sevilla: Junta de Andalucía.

1999. *Investigación y puesta en valor del patrimonio histórico: planteamientos y propuestas desde la Arqueología del Paisaje*. Santiago: Universidad de Santiago de Compostela.

LOWHENTAL, D. 1998. *El pasado es un país extraño*. Madrid: Akal. (ed. or. 1985. *The past is foreign country*. Cambridge: Cambridge University Press).

PINILLOS, J. L. 1980. *Principios de psicología*. Madrid: Alianza Editorial.

PRENTICE, R. 1993. *Tourism and Heritage attractions*. Londres: Routledge.

QUEROL, A. MARTÍNEZ NAVARRETE, M. I., HERNÁNDEZ, F. CERDEÑO, L y ANTONA, V. 1995. The value of archaeological heritage: an analysis by the Professional Association of Spanish Archaeologist (APAE). *Journal of european archaeology*, 3 (1): 233-46. Glasgow.

WALSH, K. 1995. A sense of place. A role for cognitive mapping in the posmodern world?. En I. Hooder, M. Shanks, A. Alexandri, V. Buchli, J. Carman, J. Last y G. Lucas (eds.). *Interpreting archaeology*. pp 131-8. Londres: Routledge.

WICKHAM-JONES, C.R. 1988. The road to Heri-Tat: Archaeologist and interpretation. *Archaeological Review from Cambridge*, 7 (2): 185-193. Cambridge.

COM (94) 74 Final. Informe de la comisión al Consejo al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social sobre *Las acciones comunitarias que afectan al turismo* (decisión del Consejo 92/421/CEE. N° catálogo: CB-CO-94-104-ES-C).

Ley 9/1992 do 24 de xullo, de Educación e Promoción de Adultos. Publicada en el Diario oficial de Galicia (D.O.G.) del 6 de agosto de 1992.

Notas

1. Como puede ser la COM (94) 74 Final.

2. Los comentarios en los que se reconoce la idea que subyace a estos hechos, la de que el patrimonio histórico poco interesa a la generalidad del público son múltiples (Antona coord. 1994: 14, 21-27; Barbi y Carrera 1995: 241; Querol et. al 1995: 244).

3. Tal y como apunta Braudillard (1993) comentando la actual situación del patrimonio cultural: la abstracción del valor se basa en el hurto a su disfrute.

4. De forma similar a lo que sucede con las primitivas que por brevedad no trataremos aquí. En cualquier caso, un análisis más extenso de la comprensión y consideración del pasado y de los elementos procedentes de él en ambas sociedades se ofrece en González 1999.

5. Desde una perspectiva psicopedagógica, dichos factores son importantes ya que posibilitan la situación de ocio activo y favorecen la consecución de un aprendizaje significativo.

6. Ley 9/1992 de 24 de julio de Educación e Promoción de Adultos, D.O.G. 6 de agosto de 1992.

7. Deben prepararse materiales y actividades diferentes para las visitas turísticas de fin de semana y para los de grupos de escolares.

8. De igual modo, no puede explicarse de manera similar el valor artístico de la Catedral de Santiago y el valor artístico de un petroglifo, de una cazoleta.