

- *Muy copado, por suerte existimos quienes creemos en interpretar, entender, cuidar y darnos cuenta que al comprender el medio ambiente, simplemente nos conocemos a nosotros mismos. Muchas gracias. Nicolás.*
- *Interesante, muy interesante. Queda claro que dominan la técnica, les gusta y están convencidos. La verdad que me sentí bien. Muchas gracias. Elvira Demasi, Prado, Montevideo, Uruguay.*
- *¡Espectacular! Me gustó mucho y además creo que voy a poder aplicar un montón de cosas que hoy me llevo al trabajo que hago con los adultos.*
- *Me gustó mucho el Poder Interpretar. Gracias por la buena onda, la claridad y los conceptos revalorizando lo Educativo. Me pareció muy interesante el dar la hojita con los principios.*

Por nuestra parte, la experiencia de coordinar un taller para público específico que trabaje exclusivamente en recreación ha sido muy enriquecedora. Para muchos la recreación es un mero entretenimiento.

Para nosotros la recreación es parte de la educación no formal. Cuenta con objetivos educativos, métodos, herramientas y personas especializadas. Tiene una intencionalidad y para esto debe ser planificada.

Las actividades recreativas, sean con chicos o no tan chicos, son un espacio de mutuo crecimiento y aprendizaje, donde se propone educar a los participantes y lograr cambios actitudinales en sus vidas, donde se gestan valores junto al otro. Muchas de las actividades recreativas se desarrollan dentro del tiempo libre de la gente, esto hace que ellos sean libres de participar en las mismas. Por esto nos pareció importante compartir con ellos, que trabajan en esta disciplina, las herramientas interpretativas. Creemos que en este evento comenzamos a abrirle una puerta a la interpretación dentro del ámbito recreativo en la Argentina.

¡No me toquen los... BOTONES!

Fernando Ramos
INECO, A Coruña
fernando@ineco-ambiente.com

(Fernando es miembro de la AIP y director de comunicación de INECO, una empresa que –entre otras cosas– diseña exposiciones para centros de visitantes.)

Quienes por razones de nuestro oficio, por amor o por compromiso con los espacios naturales (¿no es lo mismo?), o por simple masoquismo al fin, visitemos los centros de visitantes que ahora surgen como setas por todo el solar patrio... (todavía no venenosos pero algunos casi alucinógenos) habremos observado que la mayoría de los módulos interactivos (participativos o como se llamen) ¡no funcionan!

Si obviamos el caso de que, a veces, tampoco funcionan las luces de los paneles retroiluminados, y hasta la iluminación general y básica del edificio (*palabrita del Niño Jesús*), podríamos preguntarnos:

¿Por qué no interactúan los interactivos?
 ¿Por qué no funcionan los botones?

Una respuesta fácil y habitual suele ser:

“Es que la gente (los visitantes) los maltrata”

“Usted no sabe cómo son..., ni se lo imagina”

“Es que aquí vienen muchos niños y esos... ya se sabe”

Y, sin embargo, ¿cuántas veces no habremos visto, cómodamente apoyados en la barra de un bar (probablemente intentando olvidar la visita al último centro) cómo niños **y adultos** maltratan salvajemente a máquinas tragaperras y recreativas ¡Yo he visto como, para disparar más rápidamente a marcianitos, un sujeto frotaba rápidamente una moneda de canto sobre el botón mortífero!

Y... ¿Les pasa algo? ¿Se estropean?
 ¿Dejan de funcionar los botones?

¿Quizás el hecho crucial de que cuando dejan de funcionar, el propietario y el arrendatario también dejan de percibir beneficios haga que las diseñen correctamente y hasta que las mantengan

cuando haga falta? ¿Quiere esto decir que a nadie le importa que los interactivos de los centros de visitantes no funcionen? No quiero seguir en esta línea, que entra directamente en temas de gestión. ¡Dios y mis asesores económicos me libren! Pero sí hablaré de cómo diseñar botones que funcionen dentro de varios días (incluso dentro de varios años), y hasta que resistan un uso no sólo “normal”, sino hasta cruel.

Y ya que empezamos hablando de las máquinas tragaperras, les aconsejo que se fijen en ellas.

Cuando doy algún curso de diseño aplicado a la comunicación (lean ustedes *interpretación*) suelo poner como ejemplo de diseño brillante y modélico, no al encumbrado diseñador de materiales “culturales de lujo”: los carteles de un museo, los folletos de representación de un ayuntamiento, etc., sino al que diseña los sobres de Sopas *Maggi* o las cajas de galletitas que compra nuestra hija, etc. Todos éstos son ejemplos de diseños realizados por personas con profundos conocimientos de la mente humana, de nuestros deseos y percepciones más profundas (o apoyados por alguien que los tiene). Aplican sus conocimientos buscando en nosotros una reacción muy concreta: que cojamos la caja de una estantería y despreciemos TODAS las que están al lado, de otras marcas probablemente igual de buenas (o malas), y quizás incluso más baratas. ¿No es eso algo parecido a lo que queremos en una exposición, que nuestro producto tenga credibilidad y poder de atracción, como primer paso para poder tocarles... ¡la fibra”?

¿Cómo lo consiguen?

Usando con maestría los conocimientos acumulados durante años de estudio de la mente humana (y de cómo vaciarnos la cartera).

Las máquinas *tragaperras* no son una excepción: además de resistentes, suelen tener diseños de apariencia *hortera* para mentes refinadas, pero que buscan provocar reacciones en SU PÚBLICO. Sus colores, tamaños, diseños, sonidos, la ubicación, tamaños y colores de sus botones, TODO ESTÁ PENSADO PARA ATRAER A SU PÚBLICO Y FACILITAR SU USO. Haciendo predecible (y, por tanto, fácil, motivador, no frustrante) el resultado de cada una de nuestras acciones sobre la dichosa maquina.

¿Por qué no diseñar con la misma maestría nuestros módulos para centros de visitantes? Por supuesto, con un gusto más refinado y que no rompa la “atmósfera interpretativa y evocadora” que queremos crear, pero asegurándonos que funcionen y atraigan al personal.

Hablemos de ello:

Con los botones bien puestos

Hoy en día (en pleno siglo dieci... ¡veintiuno!) ya existen botones que no se rompen (en el siglo XX también existían).

Los de las máquinas *tragaperras* son un ejemplo, pero no el único. Cajeros automáticos, máquinas industriales, dispensadoras de todo tipo de cosas, etc., tienen superado desde hace mucho tiempo el asunto de la resistencia al vandalismo, al uso intensivo y a la limpieza frecuente (¡que tampoco es “moco de pavo”!). Aunque hay una relación coste/calidad bastante directa, existen ejemplos de buena calidad a precio competitivo.

Debido a que los interactivos que se diseñan para los centros suelen realizarse en muy pocas unidades (a menudo sólo uno), no suele compensar diseñar botones *ad hoc*, pero

existe en el mercado un suficiente surtido de botones resistentes que pueden (más o menos) encajar en nuestras necesidades de diseño: tamaño, color, aspecto, posibilidades de impresión, de retroiluminación.

¡El tamaño es importante!

Digan lo que digan, el tamaño es una referencia importante. Mide su valor sobre los otros (botones), indica jerarquía de uso y, por tanto, la importancia de su función. Un botón grande indicará que su función es vital para lo que queremos hacer: comenzar a “interactuar”, parar el proceso, dar una orden vital para el desarrollo de la actividad, etc. En cambio, uno más pequeño simboliza una jerarquía menor, una parte media del proceso, la elección de una opción (de un sonido, por ejemplo). Evidentemente, en un “interactivo” pueden convivir en armonía botones de varios tamaños, siempre y cuando se tenga en cuenta lo anteriormente explicado.

¡Ya se pueden revestir de una gran variedad de colores!

¡Abajo la monotonía de los botones sosos! Pero... ¡Cuidado! Los colores tienen mensajes no por ocultos, menos potentes.

Un botón de color rojo, advierte al observador de que su función puede ser

excesivamente determinante, sirve para parar procesos, intervenir de forma crucial en eventos, etc. Mucha gente poco práctica a la hora de pulsar botones (la educada en la cultura del ¡Niño, no toques!) puede inhibirse si se encuentra para empezar con un botón rojo (color universal de advertencia). Para comenzar un proceso, es mejor empezar por colores como el verde, que suele simbolizar inicio, paso libre, etc., u otros más neutros.

Usar los colores con sabiduría permitirá jerarquizar el uso de los mismos.

Dejo para otro artículo el tema de la accesibilidad, las personas con problemas visuales, daltonismo, etc.

¡No se meten en cualquier sitio!

Piense que muchos de sus usuarios pueden ser gente poco experta en el uso de tecnología. Nuestra misión es diseñar una *interface*, es decir, la parte de la “fachada” que interactúa con el público, por medio de textos, pantallas, palancas, etc., cuidadosamente estudiado, que anime a participar, y cuyas reglas de funcionamiento queden muy claras PARA TODO TIPO DE PÚBLICO AL PRIMER VISTAZO, es decir: sin necesidad de leer las más mínimas instrucciones, ya que es muy común que la decisión de participar o no en el “interactivo” se tome en los primeros segundos de examinarlo.

No sólo su tamaño, ubicación dentro del módulo, la altura a la que está situado, y su inclinación (por tanto, su accesibilidad a discapacitados), sino también la situación de cada botón puede ser estratégica para que el público se anime a tocarlo (si queremos que no sólo lo usen los niños, sino la anteriormente citada generación del: “¡niño, no toques!”).

Para ello es necesaria una secuenciación lógica: los botones que sean necesarios para iniciar el diálogo con la máquina deben de estar situados al principio del módulo. Después se colocan los botones en el orden en que se van necesitando. Esto puede obligar a que un botón que cumpla varias funciones (por ejemplo, empezar y cerrar un ciclo) deba, en algunos casos, estar duplicado. Uno al inicio del *display* y otro al final. Aunque dentro de las “tripas” de la máquina estén conectados en paralelo (vayan juntos a la misma terminal del circuito y cumplan, pues, la misma función), el hecho de que haya uno para empezar y otro para acabar, facilita a personas inexpertas la comprensión de la dinámica de la máquina y las anima a participar en el juego (sé que esto se aparta de la lógica del ingeniero que lo diseñe, pero entonces se le obliga a obedecer bajo las más terribles amenazas). Si tenemos en cuenta que **en occidente se lee de arriba a abajo y de izquierda a derecha**, es fácil llegar a la conclusión de que nuestro ojo,

entrenadísimo después de miles de páginas leídas –bueno, algunos no tantas–, sigue instintivamente una diagonal descendente de izquierda a derecha. Este fenómeno, como tantos otros aplicables a la interpretación, es bien conocido por los publicistas, que cobran más por los anuncios situados en esa diagonal.

Otro aspecto importante es la necesaria ordenación de los textos (pocos) conforme al ritmo impuesto por la lógica con la que fue diseñada la máquina. Los botones deben de acompañar a estos textos, dibujos, etc., de forma coherente.

Los botones deben dar siempre una sensación de predictibilidad. Este es el factor más importante para el éxito de nuestro “interactivo” entre público no juvenil. Deben percibir de forma muy directa la función de cada botón; se trata de vencer el miedo a ridículo, muy extendido entre las generaciones de posguerra.

El “eso” seguro:

Si uno observa cómo se las gastan en algunos colegios, deberá valorar cuidadosamente todas las partes salientes de su “interactivo”. Elementos sobresalientes o peligrosos, el ocular de un microscopio, etc., pueden dar lugar a accidentes inesperados, o convertir una broma pesada (y supuestamente inocente) en un percance no deseado. Queda a la decisión de cada uno la valoración del interés/riesgo de cada decisión tomada.

Con un par...

Si usted se ha tomado la molestia de leerse este artículo, entonces es de los nuestros, actúa por convicciones, aunque sepa que intentar hacerlo bien no siempre se valore lo suficiente.

Seguramente, incluso, habrá visto cómo empresas que cometen auténticos esperpentos son premiadas con la concesión de exposiciones para centros cada vez mayores.

El espectáculo frente a la rentabilidad social florece en un país sin cultura de la evaluación y que, en el fondo, aún no cree en la existencia del Estado ¿Será la crisis del “Prestige” una crisis neoliberal incluso en las soluciones buscadas?

Otra barrera importante a la hora de aplicar estos conocimientos son las actuales políticas de exigir para participar en los concursos públicos la “clasificación x”. En algunos que he examinado, la tal clasificación era para empresas constructoras, en otros era para empresas de vídeo... ¡Quizás sea más útil para usted aprender a montar andamios que leer este artículo!

Pero... como decían en el *Mayo Francés*: "Seamos realistas, pidamos lo imposible". Últimamente percibo que es cuestión de tiempo que se empiecen a exigir centros con alta rentabilidad social, que cumplan las funciones para las que debieron ser diseñados, que sean evaluados, etc., etc., etc. A fin de cuentas está bien que lloremos un poco, pero... ¿no empezamos ya a disfrutar de oportunidades?

Mientras tanto...

¡Aprendamos todo lo posible y compartamos nuestros saberes!

Sección

COMENTARIOS APARTE

Diez mitos en la infraestructura interpretativa

Jon Kohl
Estados Unidos
www.jonkohl.com

(Jon es un escritor independiente especializando en la interpretación del patrimonio en Iberoamérica. Este artículo apareció publicado en la revista *Legacy*, de la Asociación Nacional de Interpretación, EEUU.)

La infraestructura interpretativa en países en vías de desarrollo, en general, sigue más la mitología que la lógica de la estrategia de negocios, estudios de visitación, o planificación interpretativa. Mientras los visitantes pueden encontrar ejemplos de estos mitos en los Estados Unidos, una mayor distribución de los mismos en los países en desarrollo hacen de estos países un lugar común para su identificación. Quizá esta lista contribuya a poner en peligro a estas especies.

Boletín de Interpretación número 8

Centros de Visitantes

La decisión misma de construir un centro de visitantes, puede estar cimentada en un mito.

Mito 1. Un parque necesita siempre un centro de visitantes.

El mito establece que si se construye un centro de visitantes, los visitantes van a venir. Con bastante frecuencia los parques construyen centros de visitantes sin estudiar a sus visitantes, desarrollar planes de interpretación, o entender sus usos. En marzo de 2002, el Refugio de Vida Silvestre Cuero y Salado, en Honduras, presentó su plan de uso público, recomendando no uno, sino tres centros. El Banco Mundial recientemente se negó a financiar la construcción de los edificios porque el refugio ni siquiera ha administrado correctamente su centro de visitantes actual.

Diseño del Edificio

El diseño de infraestructura de uso público no considera a los visitantes.

Mito 2. El arquitecto experto debe tomar la mayoría de las decisiones en el diseño.

Los arquitectos tienen el poder de construir, por sí mismos, monumentos en lugar de espacios para su uso efectivo en los parques. En la ciudad Maya de Copán, Honduras, el centro de visitantes ha sido criticado por el exceso de espacio para las exhibiciones, forzando simultáneamente a la asociación de guías a poner su escritorio en uno de los corredores.

Mito 3. Los edificios para actividades educativas tienen la mismas consideraciones arquitectónicas que cualquier otro.

El Zoológico Nacional en Costa Rica diseñó un edificio educativo que fuera igual de difícil para estudiantes y profesores. La biblioteca está colocada en uno de los lados del edificio, donde otros visitantes pasan haciendo ruido. Los niños deben subir y bajar empinadas escaleras para llegar al aula. No hay salida de emergencia, ni espacio para guardar las pertenencias, ni estantes para exhibiciones, ni paredes corredizas para realizar actividades diferentes o simultáneas, y tampoco hay espacios para proyectores especiales.

Mito 4. La gente, por naturaleza, no causa un fuerte impacto en la infraestructura.

Consecuentemente, las áreas protegidas muchas veces no tienen presupuesto de mantenimiento para arreglar áreas de exhibición que han sido dañadas, o

paredes rayadas con *graffiti*. La infraestructura debe ser desarrollada para absorber y arreglar el impacto masivo que recibirá.

Mito 5. Todo necesita ser construido con un estilo arquitectónico nativo.

Los parques deberían escoger estilos que den soporte a sus estrategias interpretativas. Es el ideal. En Iberoamérica, los arquitectos normalmente eligen un estilo local para estar acordes con el patrimonio cultural, aun si esto contradice un imperativo de interpretación mayor. Guatemala restauró el Fuerte San Felipe muy acorde con la apariencia original dada por los conquistadores españoles. Aun así, en la misma área, el gobierno construyó el edificio administrativo con bloques de cemento, en un estilo típicamente contemporáneo. Y más allá, a 100 metros de distancia, los visitantes pueden comprar artesanías en una tradicional choza abierta con techo de paja, como la usan algunos indígenas.

Componente Interpretativo

El hecho de que los administradores consideren a la interpretación, normalmente será una consideración posterior.

Mito 6. Botes de basura, pasamanos, senderos, servicios sanitarios, etc., no son parte de la presentación interpretativa.

Muchos parques pierden la perspectiva a la hora de combinar los diseños de botes de basura y los exteriores de servicios sanitarios con el estilo arquitectónico general o con los temas interpretativos. Los edificios pueden estar construidos de madera o de piedra, pero hay un puente de metal que cruza la quebrada. Antigua Guatemala, un Sitio de Patrimonio Mundial declarado por la UNESCO, tiene muchas reglas para mantener la apariencia colonial, como son las calles de piedra, paredes color pastel, y rótulos tradicionales. Sin embargo, usan basureros de metal en toda la ciudad.

Mito 7. La gente quiere mucha información.

Los parques colocan muchos rótulos y distribuyen folletos sin una estrategia. En el Parque Nacional la Muralla en Honduras, hay un buen ejemplo de centro de visitantes sobrecargado de información. El centro hace alarde de un espacio para exhibición que ha sido llenado con tanto material "educativo" como fue posible: mapas, dioramas, animales disecados, plantas, artefactos, libros y otros objetos.

Mito 8. Todos los senderos interpretativos necesitan rótulos.

Existen ventajas y limitaciones en la utilización de rótulos en lugar de guías

Página 18