

Texto 2

La Gorda nos cuenta su historia

Ahora te encuentras en una de las esquinas más antiguas y céntricas de Caracas, ubicada en la Primitiva Santiago de León, (que dibuja el plano del Gobernador Don Juan de Pimentel). Conozcamos su historia...

Popularísima y muy obesa ha debido ser esta buena señora y posadera de la Caracas Colonial, ya que todo el mundo la conoció por ese apodo y no por el propio nombre, denominación que perdura hasta hoy en esta esquina.

Cuenta la historia que la Gorda era famosa por sus dulces y postres criollos, como el alfondoque, el dulce de lechosa, la jalea de mango, alfeñique, entre otros, y los caraqueños hacían grandes colas para disfrutar de los dulces de la Gorda, émula de ña' Romualda, quien al otro extremo de la ciudad ofrecía otra especialidad.

Texto 3

Y Romualda nos cuenta su historia también

Remóntate al pasado, hacia el año 1824, junto al puente de Catuche o de Candelaria se encontraba el establecimiento de Doña Romualda, célebre por el mondongo que preparaba.

El 13 de enero de 1827 se festejó con gran alborozo y emoción, el paso del Libertador por el puente, para dirigirse a la Quinta Anauco, donde el Marqués de Toro con un "Convite" le esperaba.

Dice la leyenda que Doña Romualda, después de la corta permanencia de Bolívar, exclamó: "Ahora puedo morir tranquila, porque he conocido al Libertador".

Es por estos hechos que entre las esquinas de Caracas permanece el nombre de Romualda.

¡Y para conocer a Velásquez y al Muerto, y a otras esquinas más de esta ciudad, te invitamos a seguirnos la pista, en otra oportunidad!...

Referencias Bibliográficas

Cabrujas, J., Gorka, D., (1988) Caracas la ciudad escondida. Fundación Polar. Oscar Todmann Editores. Diciembre 1988. Caracas, Venezuela.

García, F., Álvarez, C., Carmona, M., Civantos, J., Guerrero, G., Román, T., y

Villanueva, A. (1993) Vivir en la Ciudad: Una Didáctica para el Estudio del Medio Urbano. Investigación en la Escuela, 20: 39-65.

Montbrun, M., Romero, E., Rodríguez, L., Martínez, G., Graü, Z., Parra, I., Montoya, C., Di Lascio, D., Villegas, G., Cuttolo, E., y Rondón, A., (1999). La Ciudad: un recurso didáctico interpretativo para el desarrollo y ampliación de la educación ambiental. Trabajo no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. IPC. Caracas, Venezuela.

Nazoa, A. (1967) Caracas física y espiritual. Círculo Musical. Caracas, Venezuela.

Niño, W. (2000) La Estatuaria Caraqueña. (Grabación de la conferencia ofrecida en la Semana de Caracas en el Instituto del Patrimonio Cultural, Caracas). Julio de 2000.

Núñez, E. (1973) La ciudad de los techos rojos. Consejo Municipal del Distrito Federal, Cuarta Edición. Caracas, Venezuela.

Valery, R. (1978) La Nomenclatura caraqueña. Ernesto Armitano Editor, noviembre de 1978. Caracas, Venezuela.

Nuevas tecnologías para la interpretación

Fernando Ramos

Responsable de comunicación de INECO
Oleiros, A Coruña

Contacto: fernando@ineco-ambiente.com

(Fernando es un entusiasta de la revolución tecnológica, aplicada "dentro de un orden" a la interpretación. Lleva años diseñando medios y soportes interpretativos, además de organizar actividades atendidas por personal para diferentes sectores del público en Galicia)

Trabajemos con sonidos

En casi cualquier texto que se consulte sobre exposiciones interpretativas, se suele insistir en la necesidad de trabajar

con los distintos sentidos que intervienen en nuestra percepción del mundo, y no encorsetarse sólo en nuestras facultades visuales, que es, además, un sentido sobre-estimulado y para el que hemos desarrollado "defensas" y "filtros" que pueden dificultar la recepción de nuestro mensaje.

El campo de actuación de los sonidos y sus múltiples posibilidades en la interpretación (y en otros, como la mejora de las condiciones de los animales en zos y centros de recuperación) está en pleno desarrollo. Los sonidos como sujeto interpretativo, o como complemento en otros tipos de presentaciones, suponen una mejora en la calidad de las experiencias del público (Lauren Dewey y Bernad Krause, 2000).

Trabajemos con sonidos "que sigan funcionando" a los dos días

La realidad es, sin embargo, que

muchos de los "módulos" de sonidos que podemos encontrar en las exposiciones no funcionan, son lentos y decepcionantes (en el mejor de los casos), y suelen poseer un bajo grado de interactividad

(se pulsa un botón y simplemente se escucha un sonido, ¡demasiado predecible!).

La forma tradicional de solventar estos problemas ha sido la de recurrir a equipos comerciales muy sofisticados y, por tanto, de muy alto precio, excesivo para una gran parte de las exposiciones y centros de visitantes de nuestro país.

Las tecnologías disponibles en la actualidad, permiten el diseño de módulos de sonido (o de módulos en los que también interviene el sonido) de muy alta fiabilidad, con grandes posibilidades de interactividad y a un coste razonable.

En el siglo XXI trabajamos con tecnologías de (al menos) mediados del siglo XX.

La necesidad que tuvo INECO de aprovechar las potencialidades interpretativas de un pozo en funcionamiento (ya sabéis que en Galicia llueve mucho, por lo que resulta difícil explicar la problemática del agua) nos obligó a desafiar todos los problemas posibles y hacer que el agua del fondo del pozo "cuente al visitante la historia y dificultades del agua subterránea". El pozo tiene 19 m de profundidad, de los cuales de 2 a 4 están ocupados por agua, según la época del año.

Después de acometer la restauración del pozo, siguiendo la estética de la zona, decidimos que la mejor forma de actuación era ocultar todo el equipo de sonido y de gestión electrónica en el interior del pozo, para evitar *cableados*, no levantar el suelo de la sala donde estaba instalado, y para conseguir que el sonido saliera, o pareciera salir, directamente del agua.

Los retos a solventar son fáciles de prever:

Colocación en un lugar difícilmente accesible, que exige trabajar con altas medidas de seguridad (mejor que no se estropee con frecuencia). Altísima humedad ambiental (malas condiciones para equipos electrónicos).

Usar un CD como almacén de los sonidos a reproducir no hubiera resultado posible, ya que su capa protectora de poliéster hubiera sido colonizada por hongos en poco tiempo. De ahí surgió la idea de usar memorias sólidas ("flash") para el almacenamiento de audio. No se trata de discos duros, que se podrían dañar, sino de las nuevas tarjetas de memoria para cámaras digitales, MP3, microcomputadores tipo "Palm", etc., **pero de uso industrial**. No son bonitas, no llevan carcasa protectora, ni conectores fáciles, pero son asequibles.

Para su uso requieren de la ayuda de un microprocesador que debe de programarse específicamente para la labor a realizar en "código máquina" (no se trata de un computador u ordenador completo, sino sólo de su "cucaracha"). Luego, lo único que hay que hacer es conectarlas a un amplificador y a un decodificador (el sonido es digital). Pese a lo que pudiera parecer, el resultado final es mucho más económico que un equipo **fiable** comercial, muchísimo más duradero, más pequeño y con más posibilidades de interactividad y de evolución.

Trabajemos con sonidos "inteligentes"

Las posibilidades de evolución y de interactividad vienen dadas, precisamente, por la gestión realizada por el microprocesador. Este es capaz de hacer que suene un sonido cuando se apriete un botón, pero también podría realizar acciones más interesantes: Todos conocemos el clásico módulo de sonidos, por ejemplo, el de canto de aves, ¿qué tal si en vez de responder con sólo pulsar un botón, el módulo jugara con el público, no dando la respuesta desde el principio, permitiendo que los/as visitantes

reflexionen, discutan y **esperen** a comprobar si la solución del enigma planteado es la que ellos escogieron o es otra?

El problema de muchos interactivos es que acaban convirtiéndose en "máquinas de marcianitos", de uso automático e irreflexivo por parte del público.

Un camino con mucho futuro

Programaciones como éstas son posibles y podrían ser la solución a múltiples problemas de gestión y mal uso de interactivos. Por ejemplo, gracias a esta tecnología (ya no aplicada a gestión de sonidos, sino como filtro de las órdenes que le llegaban a un computador interactivo), pudimos diseñar un módulo en el que la interfaz de un computador no era un ratón, *trackball*, o la propia pantalla, sino una duna de 240 cm, con múltiples objetos de los que aparecen abandonados en las playas gallegas.

Basta con tocar uno de esos objetos, para que en la pantalla del ordenador/computador (que también está enterrada en la arena, sucia y cubierta de incrustaciones calcáreas, como si hubiera llegado a la costa flotando) aparezca información acerca de él: cuántas latas de petróleo aparecen en las playas gallegas, cuál es su impacto sobre el medio, su ciclo de vida, el tiempo que tardan en descomponerse, etc. Cuando uno usa un computador tiene el ratón (la decisión) en la mano, pero cuando hay más elementos –que equivalen a ratones dispersos por la duna– susceptibles de ser tocados por varias personas a la vez... ¿qué pasaría? ¿cómo solucionarlo? (La solución estará en el próximo *Boletín de Interpretación*.)

Diseñemos paneles con movimiento y relieve

La tecnología de impresión en gran formato ha evolucionado mucho en los últimos años. Recientemente, han aparecido en el mercado los "**Paneles Flip**" y los "**Paneles Vídeo**". Se trata de materiales impresos con un *software* especial que pueden reproducir escenas de vídeo, animaciones, progresiones de texto y toda cuanta sucesión de imágenes se desee, con una limitación de 14 *frames* o viñetas, con muy altas calidades gráficas y sensación de realismo (no se trata de hologramas).

Las posibilidades son muy interesantes: mostrar procesos complejos como la erosión, las mareas, el ciclo de las estaciones del año en un lugar concreto, o secuencias de vídeo (un lince cazando,

o la construcción de un nido de cigüeña). Como se trata de material impreso, no hay que enchufarlo a nada, pues el movimiento lo produce el cambio de ángulo de visión del espectador al mover la cabeza. También se pueden elaborar materiales 3D, lo que nos permite dar una increíble sensación de profundidad y realismo a los dioramas, sin necesidad de gafas especiales. Quien tenga hijos, conocerá algunas pegatinas especiales que circulan por ahí, de los Simpson, Pokemon, etc., se trata de algo parecido pero de mucha mayor calidad.

Tanto el vídeo como el 3D son compatibles, por lo que hemos diseñado para el centro de visitantes de Abegondo - Cecebre un diorama que, además de contar con un primer plano que reproduce de manera hiperrealista vegetación y fauna en resina de poliéster, cuenta con un espectacular fondo (de 2,2 x 2,2 m) en relieve, en el que puede observarse a una garza en movimiento en el momento de pescar un pez.

Quien algo quiere...

En este caso se trata de una tecnología de gran capacidad de comunicación, muy atractiva e impactante, muy útil para explicar procesos complejos. Nosotros las usamos para explicar la dinámica litoral, la dinámica de las dunas, el efecto de las intervenciones humanas sobre ellas, etc.

Pero se trata de una tecnología cara, que requiere de materiales costosos y de profesionales altamente cualificados, tanto en la producción de los materiales interpretativos, como en su impresión.

Las tecnologías son una herramienta y no un fin

Las nuevas tecnologías son una herramienta muy útil en nuestras estrategias de comunicación e interpretación, pero

no debe olvidarse nunca que lo importante es el mensaje que queremos transmitir y no la técnica que empleemos en cada momento.

Cada elemento de una exposición, o de un centro de visitantes, debe tener objetivos claros y coherentes (también realistas), sean éstos tangibles o intangibles.

La interpretación debe de ser recreativa, pero no se trata de diseñar vistosos salones recreativos, sino centros y exposiciones capaces de influir favorablemente en la sociedad y en su (nuestra) relación con el medio. Un buen

uso de las nuevas tecnologías puede facilitarnos ese pequeño milagro que es conseguir captar la atención de nuestro público objetivo. Después, ya sólo queda que el mensaje propuesto sea el adecuado, en el fondo y en la forma... "casi nada".

Referencia

Platt, Lauren D., y Bernad Krause (2000). Listening and learning: the role of bioacoustics. *Interpretation Journal*, August 2000, Volume 5, Nº 3. AHI. Inglaterra.

Senderismo e interpretación del patrimonio

Jeroni Garcimartín
José Miguel García

Co-directores de *Terra Ferma*

Contacto: jeroni@terraferma.net

(Ambos trabajan en el medio rural y natural de la provincia de Castellón, en la apasionante tarea de conjugar el sentimiento deportivo con el conocimiento del entorno, misión a veces nada fácil... si no desconocida... o no reconocida)

El senderismo cubre necesidades fisiológicas, como el contacto de la población urbana con trabajo sedentario con un espacio natural donde poder realizar actividades físicas. respirando aire no contaminado y sin ser atropellado. Pero no sólo son necesidades fisiológicas, también tratamos de cubrir una serie de necesidades emocionales que tienen que ver con la búsqueda de nuestras raíces naturales y culturales, del reencuentro con lo genuino, lo auténtico.

El senderismo se popularizó hace tiempo en la mayor parte de los países del norte y centro de Europa, y está aún lejos de hacerlo en los países en vías de desarrollo y rurales.

(NOTA de los Editores:
En Perú, lamentablemente, debería llamarse de otra manera.)

En España está alcanzando una importante difusión en los últimos años. Este retraso está estrechamente relacionado con el retraso en el proceso de desruralización que fue importante en la segunda mitad del siglo XX. Aunque la mayor parte de la población española vivía ya en las ciudades, buena parte de ella era aún de procedencia rural y, en este contexto, el regreso a lo rural como forma de ocupación del ocio tenía muy poco sentido.

Todo esto significa que

el senderismo en España está en sus primeros estadios y es aún una actividad inmadura.

Hasta el momento la mayor parte de las acciones para la promoción del senderismo han estado dirigidas a la elaboración –más o menos afortunada– de itinerarios señalizados, conocidos con el nombre de GRs, PRs y, recientemente, SLs (senderos de gran recorrido, de pequeño recorrido y senderos locales, respectivamente). Estas siglas (PR y GR, al menos), al igual que su filosofía y criterios, provienen de Francia, y fueron introducidos por la federación de montañismo que los gestiona de forma exclusiva hasta el momento.

El espíritu de los montañeros ha estado impregnando los PRs y GRs desde el principio, en vez de intentar recuperar antiguas vías de comunicación como un importante patrimonio, y una red que comunicara espacios, recursos y pueblos. El primer GR se alejaba de áreas pobladas, huyendo hacia las montañas.

Esta manera de entender el senderismo ha cambiado en los últimos años, en parte por la aparición de los ayuntamientos y otras instituciones como promotores. Pero aún estamos lejos de recuperar los antiguos caminos para integrarlos en una red que comunique poblaciones y recursos históricos y naturales, que se encuentran dispersos en espacios rurales generalmente montañosos y poco accesibles mediante otros medios que no sean peatonales.

Según entendemos nosotros,

el senderismo es mucho más que un deporte, es la forma ideal de desplazarse por el espacio rural; además, integra la necesidad y el placer de caminar con el de gozar del patrimonio histórico y natural de los espacios rurales,

y con esa necesidad de buscar nuestra identidad en la vuelta al pasado que supone desplazarse por espacios naturales con un medio de transporte tan arcaico.

En nuestro trabajo de recuperación de senderos, como en los foros donde tenemos oportunidad, planteamos la necesidad de entender el senderismo como una forma de acercarse al mundo rural para aquellos que no se conforman con lo que se ve desde la carretera, y que están dispuestos a invertir un considerable esfuerzo para conseguir su "experiencia". Este senderismo no se puede entender sin una adecuada puesta en valor del patrimonio, empezando por los propios caminos que a menudo son infraestructuras milenarias.

Pensamos, por todo esto, que

el senderismo es un importante campo de aplicación para las técnicas de la interpretación del patrimonio.

Aunque está claro que el itinerario interpretativo es bastante más corto y está pensado para un público más amplio, no entendemos que esta diferencia de longitud pueda suponer que el senderismo quede marginado por la interpretación del patrimonio, aunque no sea su espacio más genuino.

La interpretación puede contribuir a la comprensión, valoración y estima de los recursos por parte de los senderistas,

ayudando a minimizar su impacto y, al mismo tiempo, transmitiendo a la sociedad e, indirectamente, a las instituciones, la importancia de su conservación. Por otra parte, y desde el punto de vista más económico, la interpretación puede aportar mejoras de imagen y valor añadido a productos turísticos que incluyan actividades de senderismo.

Con estas notas no acusamos a nadie de haber marginado el senderismo en el mundo de la interpretación, sólo tratamos de sacudirnos un cierto complejo de marginales.