

LAS RÉPLICAS DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS APLICADAS A LA ENSEÑANZA: ASPECTOS BÁSICOS Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

E. Javier IBÁÑEZ GONZÁLEZ

Seminario de Arqueología y Etnología Turolense

RESUM:

Partint de dues experiències netament diferenciades (utilitzades de paradigma al llarg de tot l'article), efectuem diverses reflexions sobre les rèpliques de jaciments arqueològics dissenyades per a ser excavades dins del marc de programes pedagògics. De la comparació d'aquestes estructures amb les tradicionals reconstruccions arqueològiques vinculades a jaciments i museus, s'obtenen diverses conclusions, unes sobre la situació actual i altres sobre el seu potencial desenvolupament futur; respecte al present, cal destacar que, tot i que existeixen punts en comú, domina una lògica interna radicalment diferent, que els separa d'una forma gairebé irreconciliable. Diferents són les perspectives de futur, al considerar-se inevitable una paulatina convergència d'estratègies i desitjable la integració de totes dues (sempre que sigui possible) en un mateix discurs expositiu i en espais físics propers.

RESUMEN:

Partiendo de dos experiencias netamente diferenciadas (utilizadas de paradigma a lo largo de todo el artículo), efectuamos diversas reflexiones sobre las réplicas de yacimientos arqueológicos diseñadas para ser excavadas en el marco de programas pedagógicos. De la comparación de estas estructuras con las tradicionales reconstrucciones arqueológicas vinculadas a yacimientos y museos, se obtienen diversas conclusiones, unas sobre la situación actual y otras sobre su potencial desarrollo futuro; en cuanto al presente, destacar que, a pesar de la existencia de puntos en común, domina una lógica interna radicalmente diferente, que las separa de forma casi irreconciliable. Distintas son las perspectivas de futuro, al considerarse inevitable una paulatina convergencia de estrategias y deseable la integración de ambas (siempre que sea posible) en un mismo discurso expositivo y en espacios físicos colindantes.

ABSTRACT:

Starting from two clearly different experiences (used as paradigm throughout this paper), we carry out some thoughts on archaeological site reconstructions designed to be dig within the framework of pedagogic programs. From the comparison of these structures with the traditional archaeological reconstructions related to archaeological sites and museums, we obtain different conclusions, some about their actual situation and others regarding their potential future development. in relation to the present, remark that despite what they share, they are both ruled by a radically divergent internal logic, that turns them into two incompatible objects. the future looks different, as we consider that their strategies are gradually converging and we wish for their integration (if possible) into a common exhibition discourse and spatially related.

RÉSUMÉ:

À partir de deux expériences clairement différenciées (utilisées comme paradigme dans cet écrit) nous faisons des réflexions sur les répliques de gisements archéologiques pensées pour être fouillées dans le cadre de programmes pédagogiques. De la comparaison de ces structures à les reconstructions archéologiques traditionnelles, attachées à des gisements et des musées, l'on obtient diverses conclusions, tant sur la situation actuelle que sur leur possible future développement; quant au présent, souligner que, malgré l'existence de points de coïncidence, leur logiques internes sont radicalement différentes, ce que fait d'elles des sphères presque irréconciliables. Mais les perspectives de future sont différentes, si l'on considère inévitable une lente convergence des stratégies aussi que désirable l'intégration de toutes les deux dans un même discours expositif et dans des espaces physiques contigus.

La experiencia desarrollada en el Programa de *Arqueología Virtual* de la Masía del Cosí (Museros, Valencia) y el anteproyecto de creación de una réplica arqueológica educativa vinculada a un programa de intervención patrimonial, científico y socioturístico en las proximidades de la ciudad de Teruel, nos han llevado a una serie de reflexiones sobre la especial caracterización de este tipo de estructuras, los aspectos básicos que deben reunir y sus perspectivas de futuro.

LAS RÉPLICAS DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS APLICADAS A LA ENSEÑANZA

Las réplicas de yacimientos arqueológicos creadas con fines educativos constituyen, en el momento actual, un tipo de estructura singular, netamente diferenciado de otras simulaciones arqueológicas, como las destinadas a recrear una determinada actividad, estructura o forma de vida pretérita. No se

puede negar la existencia de una cierta coincidencia en múltiples aspectos; no en vano, el objetivo último de todo tipo de reconstrucciones arqueológicas es (o debería ser) el de transmitir de la forma más intuitiva y amigable posible una información generada en el ámbito de la Arqueología. Pero, en la práctica, son más las características que separan ambos tipos que las que los unen. Dos de las más significativas diferencias son su vinculación a un distinto tipo de instalaciones y su apariencia externa, radicalmente distinta; mientras que las réplicas arqueológicas suelen estar ligadas a centros educativos y tratan de “copiar” la configuración del propio yacimiento en el estado en el que se lo encuentra el investigador, las reconstrucciones arqueológicas se suelen localizar en museos y yacimientos arqueológicos adaptados para la visita y tratan de recrear la apariencia y disposición de las estructuras, materiales y personas durante el momento de ocupación del emplazamiento arqueológico.

Pero la principal desigualdad entre ambas estructuras es mucho más pro-

funda, radicando en su lógica interna y en el propio papel desempeñado por el “usuario” de las mismas: la reconstrucción es un elemento “cerrado”, que cabría definir como un auténtico “escenario”, en el que el visitante no puede adquirir otro rol que el de mero espectador, si bien las reconstrucciones más vanguardistas incorporan algunos elementos “interactivos”. Sin embargo, las réplicas pedagógicas han sido creadas para ser excavadas, siendo elementos relativamente “abiertos” en los que el alumno es el protagonista, no un espectador; puede ver, tocar y sentir las incertidumbres y emociones típicas de una excavación arqueológica; pero también tiene que observar, pensar, crear hipótesis de trabajo, experimentar, tomar decisiones; es decir, nos encontramos ante una interactividad total, frente a lo que nos arriesgamos a nominar como *experiencia arqueológica virtual*.

Estas diferencias en la lógica interna de la estructura conducen a la articulación de estrategias en su construcción radicalmente opuestas. En la reconstrucción arqueológica se persigue una fiel plasmación (a veces escrupulosamente exacta) de la hipotética configuración de la estructura simulada, dejando en un segundo plano la necesidad de que esta sea fácilmente comprensible por el espectador; es decir, se prima la fidelidad de la propia estructura por encima de otras consideraciones, recurriéndose, si es necesario, a aportes externos de la información. Sin embargo, las réplicas de yacimientos con fines pedagógicos tienen que resaltar los aspectos cognoscitivos aunque ello implique una cierta

simplificación de la realidad; es decir se considera que lo más importante es que el alumno adquiera una visión de conjunto de la técnica arqueológica y de la cultura y sociedad simuladas, aún a riesgo de perder detalles o precisión que, en muchas ocasiones, sólo interesan al especialista y a un público muy limitado. La relación entre ambos planteamientos se puede reducir a una cuestión de escala: las reconstrucciones “convencionales” son un “zoom” que permiten descender hasta los detalles más pequeños, mientras que las réplicas “pedagógicas” son un “gran angular” en el que los detalles son menos perceptibles en favor de una visión de conjunto.

Es por ello que la creación de una réplica arqueológica con fines pedagógicos conlleva serias dificultades añadidas, inexistentes en el caso de “reconstrucciones fieles a ultranza”. Hay que tener en cuenta que para que la réplica pedagógica sea operativa es preciso crear un registro arqueológico verosímil y creíble, capaz de mantener la atención (y la tensión) en el excavador y de obligarle a pensar (no solo a mover tierra); es preciso tener en cuenta que el tiempo de actividad en una réplica de yacimiento excavable oscilará entre unas cuatro a seis horas a varios días o semanas, mientras que en una reconstrucción la visita dura unos minutos. Pero además el registro pseudoarqueológico debe aportar una imagen representativa de la función y cultura simulada y ser fácil de interpretar por personas carentes de toda experiencia en la metodología arqueológica y con bajísimos niveles de conocimiento de las civilizaciones estu-

diadas. Para que la réplica tenga éxito, debe motivar y entretener al usuario y tiene que transmitirle una visión coherente de lo que es la Arqueología; además, para no deteriorar la autoestima del “usuario”, debe permitir la interpretación de lo que ha estado excavando, es decir, aportarle argumentos sólidos para responder las capciosas (y frecuentes) preguntas que le suelen hacer en estos casos: “y, además de mover tierra ¿qué habéis hecho?”, “¿todo eso para que sirve?”, etc. Las dificultades se incrementa si lo que pretendemos crear es una réplica duradera en el tiempo, con niveles arqueológicos reversibles y con unos costes económicos moderados.

Evidentemente, lo que hemos apuntado hasta el momento son generalizaciones; no todas las reconstrucciones relegan a un segundo plano su vertiente comprensiva para resaltar la exactitud de la copia, ni todas las réplicas “pedagógicas” son tan educativas como creemos que deberían ser. Hay excelentes reconstrucciones que crean “espacios vividos” y cognoscibles, renunciando a la fría asepsia que, generalmente, los arqueólogos tendemos a transmitir incluso a estas simulaciones dirigidas al público no especializado. Igualmente, hay réplicas pedagógicas cuyos programas asociados aspiran a convertir al alumno en un auténtico especialista, sin asumir que, también en lo que atañe a método arqueológico, el abuso del mencionado “zoom” va en detrimento del “gran angular”; y que el objetivo fundamental es proporcionar una perspectiva general, ya que para formar arqueólogos profesionales está la Universidad.

Las réplicas de yacimientos arqueológicos con fines educativos no son algo nuevo. Ya a finales de los 60 se crearon, en los Estados Unidos, sistemas “portátiles” de simulación arqueológica diseñados para el trabajo con dos grupos de alumnos, uno que configuraba y creaba el yacimiento arqueológico y otro que lo excavaba e interpretaba. Pero los mayores esfuerzos por acercar la Arqueología y Prehistoria al alumno se han centrado fundamentalmente en otros ámbitos de la simulación arqueológica como la fabricación de útiles o las recreaciones de la sociedad y forma de vida a modo de “juego de rol”, además de los sistemas audiovisuales, juegos pedagógicos, etc. También se ha incorporado con cierta asiduidad al alumnado en los equipos de excavación de yacimientos arqueológicos reales, generalmente bajo la fórmula de “campos de trabajo”; los resultados de estos últimos han sido muy desiguales; frente a los que han desarrollado un funcionamiento correcto, han dominado aquellos en los que no se ha conseguido motivar suficientemente al alumnado, ya sea por la complejidad, laboriosidad y falta de espectacularidad de una excavación “real”; por el hecho de que a estos alumnos se les suele situar en las zonas menos “delicadas” del yacimiento; por la falta de interés de los arqueólogos, lógicamente más preocupados por los resultados de sus trabajos que por enseñar a sus jóvenes e inexpertos colaboradores; o por la ausencia de programas educativos serios de apoyo. Y ello sin contar con los riesgos y destrozos gene-

rados sobre el propio registro arqueológico por manos inexpertas y poco motivadas, bajo el agobiante sol estival de cualquier rincón de la geografía peninsular.

Sin embargo, en lo que a España se refiere, el panorama ha variado substancialmente en estos últimos años, al desarrollarse las primeras experiencias sobre réplicas de yacimientos arqueológicos como soporte de programas educativos; en este sentido son especialmente significativos, entre otros, los trabajos de Taller de Arqueología 4 en el Instituto de Formación Profesional “Misericordia” (Valencia). Estas experiencias se caracterizan por las limitadas dimensiones de las simulaciones creadas (menos de 35 m² de superficie ocupada excavable), la escasa complejidad de las instalaciones, la participación de los alumnos tanto en la creación del pseudoyacimiento como en su excavación, la exclusividad de uso de las instalaciones por un grupo relativamente pequeño de alumnos, etc. Es decir, nos encontramos ante experiencias marcadas por la escasez de recursos económicos disponibles, diseñadas para servir de soporte pedagógico dirigido a un colectivo concreto, vinculado a un único centro educativo. Ante la ausencia de ofertas de instalaciones más complejas y desarrolladas, es la única y meritoria respuesta que puede dar el profesorado y pequeños grupos de trabajo al deseo de que su alumnado comprenda, de la forma más experimental posible, lo que es la Arqueología.

EL PROGRAMA DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL DE LA MASÍA DEL COSÍ: CARACTERÍSTICAS GENERALES

En este contexto se inicia la creación, en 1997, del Programa de *Arqueología Virtual* de la Masía del Cosí; este, dotado de una ambiciosa réplica arqueológica, presenta una serie de características que lo diferencian netamente de las experiencias anteriores.

Una primera y fundamental diferencia son sus potenciales usuarios: el Programa se oferta especialmente a todos los institutos de Enseñanza Secundaria de la Comunidad Valenciana y a un número importante de centros de provincias limítrofes, con varias decenas de miles de alumnos potenciales.

Programa abierto y modular: No se trata de una única propuesta, sino de un amplio abanico de opciones que van desde un Programa de uno o dos días realizado bajo la supervisión de los monitores de la Masía hasta un posible préstamo de instalaciones para aquellos institutos que dispongan de profesorado con experiencia suficiente en la materia y/o una asignatura de arqueología, pasando por programas más amplios y/o distribuidos de forma intermitente a lo largo del curso, con actividades “a la carta”.

Está previsto diseñar programas específicos para jóvenes que deseen realizar esta actividad fuera del ámbito

académico, en periodo no lectivo (especialmente durante las vacaciones de verano y Semana Santa); estos tendrán un cierto parecido a los “campos de trabajo”, pero con la diferencia de que la principal función de la actividad es el aprendizaje y entretenimiento del alumnado y no la investigación, además de trabajar sobre una réplica pedagógica adecuada y no sobre la generalmente “dura realidad” de un yacimiento arqueológico. En este sentido se dispone de las instalaciones necesarias, vinculadas a una granja-escuela contigua, tanto de comida como de pernocta.

El Programa y sus instalaciones dependen de una empresa privada, con una larga experiencia en actividades vinculadas a la educación. Disponen de una amplia nómina de monitores y personal auxiliar que han trabajado con niños y jóvenes durante años y que han recibido un curso específico de Arqueología aplicada a la enseñanza.

Se dispone de unas amplias y completas instalaciones. La réplica arqueológica ocupa una superficie superior a 250 m² excavables, distribuidos en un área arqueológica de 1.600 m². A estos hay que sumar más de 300 m² de superficie construida de uso exclusivo para el Programa (talleres y laboratorios, sala de audiovisuales, despachos, etc.), además de los comedores, dormitorios, servicios, aulas, patios, área arbolada y otras instalaciones de la Granja Escuela anexa. El aforo máximo recomendado es de 75 alumnos excavando simultáneamente sobre la réplica; esta tiene una

capacidad máxima de 250 a 500 jornadas-alumno, cantidad suficiente si se realizan reposiciones semanales de la estratigrafía.

En la creación de la réplica arqueológica colaboraron una amplia nómina de estudiantes y licenciados en titulaciones de Prehistoria, Historia Antigua, Medieval, Humanidades y otras afines, procedentes de toda España. Algunos están especializados en métodos y disciplinas muy concretas, como la paleontología, paleoantropología, carpología, infografía, filología latina y pre-romana, imagen y difusión arqueológica y pedagogía aplicada a la arqueología, lo que permitió experimentar y desarrollar complejas estrategias de trabajo. La dirección técnica fue realizada por un equipo de arqueólogos con una amplia experiencia profesional, integrados en un grupo de trabajo vinculado a la Universidad, que durante casi dos décadas ha desarrollado una constante actividad científica y difusora del Patrimonio Arqueológico y Etnológico.

La réplica arqueológica dispone de diversos grados de dificultad y está articulada en tres “yacimientos arqueológicos” diferenciados desde el punto de vista cronológico-cultural y funcional.

Poblado ibérico de los siglos III-II a. C., de calle central, con tres viviendas excavables.

Necrópolis ibérica del siglo IV a.C., formada por una gran tumba “principesca”, cuatro “tumbas de guerrero”,

cinco tumbas de “rango intermedio” y nueve tumbas de “rango inferior”.

Torre medieval del siglo XIII, con masía adosada a principios del siglo XIV.

La réplica arqueológica se compone de cuatro tipos de elementos bien diferenciados:

Estructuras “fijas”: son sólidas y están diseñadas para soportar un número considerable de excavaciones. Imitan con bastante fidelidad las construcciones que aparecen en los yacimientos arqueológicos originales, si bien se han sustituido algunos materiales internos no visibles por otros más resistentes, lo que, subsidiariamente, disminuye el riesgo de accidentes.

Estructuras “excavables”: en algunos casos ha sido necesario crear elementos estructurales que serán desmontados por el alumnado durante el proceso de excavación (p. e. el “encachado” de los túmulos funerarios); en estos casos las estructuras son fáciles de retirar y de reponer.

Nivel ocupacional: formado en la mayor parte de los casos por un nivel de destrucción por fuego (cenizas), en el que se ha depositado el registro arqueológico formado por más de dos centenares de piezas (réplicas de cerámicas, armas, útiles agrícolas, adornos, monedas, pondus, etc.), gran parte de ellas fracturadas, lo que da lugar a varios miles de ítems de información. A estos materiales hay que sumarles una

completa selección de restos de fauna (oveja, cabra, cerdo, vaca, caballo, gallináceas, conejo, etc.), semillas y frutos (trigo, cebada, centeno, bellota, oliva, melocotón, judías, etc.) y maderas (pino, carrasca, naranjo, etc.), que se irán reponiendo periódicamente.

Niveles de tierra: los niveles de tierra que fosilizan el registro arqueológico se han reducido a un mínimo aceptable, distribuyendo en los mismos algunos ítems de información (tejas, trozos de adobes, algunas cerámicas, etc.), para mantener el interés del alumno en la primera fase de excavación.

Estructuras “escénicas”: a fin de aumentar la verosimilitud de la réplica arqueológica se han creado diversas estructuras “escénicas” no excavables, prolongando los muros de las casas ibéricas para dar una mayor sensación de poblado, adosando estructuras secundarias a la masía, colocando algún túmulo “destruido” en la necrópolis, etc.

Además de la réplica arqueológica y las restantes actividades previstas dentro del Programa, se han elaborado materiales auxiliares de diverso tipo: folleto-guía (*El arqueólogo, detective del Pasado*), trípticos, carpetas con material de apoyo (fichas de excavación, cuestionarios de preguntas, información cronológico-cultural de apoyo, etc.) y cuatro programas multimedia (*El arqueólogo, detective del Pasado*, *La Arqueología no es un juego*, *La necrópolis ibérica de la Masía del Cosí* *El poblado ibérico de la Masía del Cosí* y

El “mas” fortificado de la Masía del Cosi).

Es una sólida apuesta de futuro: está previsto un paulatino incremento de las instalaciones vinculadas al programa, incorporando, a medio plazo, nuevas réplicas de yacimientos de otros momentos cronológico-culturales y funcionales, espacios dedicados a la prospección arqueológica, incremento de las actividades vinculadas a los “trabajos de laboratorio”, nuevas animaciones y juegos, etc.

Evidentemente, ni objetivos, medios, presupuestos, personal, ni otros muchos parámetros son equiparables a los que han caracterizado los meritorios trabajos realizados por profesionales de la educación. Ambos tipos de experiencias tienen su ámbito de actuación bien diferenciado, e incluso deberían ser complementarias, ya que el profesorado que desarrolle sus propias réplicas arqueológicas también puede utilizar alternativamente este tipo de macroinstalaciones, dirigiendo ellos mismos el desarrollo de la actividad con la colaboración de los monitores.

EL PROGRAMA DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL DE LA MASÍA DEL COSI: ESTRUCTURA

El conjunto de propuestas agrupado bajo el término de Programa de *Arqueología Virtual* de la Masía del Cosi está dirigido, básicamente, a alumnos de Enseñanza Secundaria, aunque con la

posibilidad de que también se desarrollen módulos específicos y ajustados para otros niveles educativos. El núcleo de conocimientos e inquietudes que pretende transmitir se pueden resumir en los siguientes puntos:

- Qué es la Arqueología y cómo trabajan los arqueólogos.

- Qué es y cómo se forma un yacimiento arqueológico.

- Los estudios arqueológicos cómo reconstrucción del pasado y recuperación de nuestras raíces.

- El Patrimonio Arqueológico como un bien común que es preciso salvaguardar.

- Fórmulas legales y constructivas para canalizar la afición por la Arqueología.

A pesar del predominio de la vertiente metodológica y patrimonial de la Arqueología, también se pretende transmitir una serie de conocimientos específicos referentes al periodo histórico concreto en el que se enmarca la parte de la réplica arqueológica sobre la que trabaja.

El programa se desarrolla como un “juego de rol”, en el que el alumno es un miembro de un equipo de arqueólogos. La imagen que se aporta de la Arqueología es la de una Ciencia Histórica, especializada en el estudio de las evidencias dejadas por el Hombre. El papel del arqueólogo se asimila al de un

“detective” (en versión Sherlock Holmes o “detective deductivo”), que se dedica a investigar los sucesos acontecidos en un pasado remoto; se pretende romper de esta forma la falsa imagen transmitida por una afamada serie de películas de Hollywood, en las que el arqueólogo es un aventurero carente de método, la Arqueología un pretexto y el “yacimiento” es un lugar de expolio y un escenario para escenas de acción. El principal cometido del alumno, en su rol de “arqueólogo-detective”, es el de dar respuesta, de forma conjunta con el resto de los miembros de su grupo (equipo), a una serie de preguntas y cuestiones, de distinto grado de dificultad. Para ello se le proporcionan una serie de conocimientos previos (“reglas de juego”), que le permitirán la correcta obtención de la información mediante la excavación y clasificación del material recuperado. Tras analizar los datos, los miembros del equipo realizarán una puesta en común y aportarán la solución que consideren correcta. De esta forma se centra toda la atención del alumno sobre la importancia de la información aportada por el yacimiento y la metodología de trabajo, relegando a un segundo plano el interés por el objeto arqueológico en sí. El enfoque lúdico y moderadamente competitivo entre equipos atenúa el indudable componente académico de la actividad. Los elementos escénicos y periféricos y las actividades complementarias que definen el juego serán más importantes cuanto más joven sea el grupo de alumnos, disminuyendo y modificando su enfoque y características en los cursos superiores de la Enseñanza Secundaria.

Los cuatro grandes módulos que constituyen el núcleo central de las distintas versiones del Programa (al que se suman distintas actividades complementarias y talleres), son los siguientes:

1º) Las preguntas y las “reglas del juego”: presentación y primer contacto con los alumnos. Programa multimedia *El arqueólogo, detective del pasado*. Formación de equipos, cuyo número de miembros oscilará normalmente entre 4 y 8 alumnos. Entrega del material de apoyo y explicaciones generales de uso (carpetas-hojas de excavación, etiquetas, bolsas de plástico, etc.). Entrega del cuestionario con las preguntas a resolver; existen distintos formularios según el sector del yacimiento excavado y el nivel educativo.

2º) Primera fase de obtención de información: excavación arqueológica. Cada equipo excavará en una cata distinta, contando con el apoyo de un monitor por cada uno o dos grupos. Una vez que se alcance el “nivel de ocupación”, hay cuatro actividades predeterminadas por las que se intentará que pasen todos los componentes de del equipo: excavación propiamente dicha, traslado y cribado de tierra, referenciación y recogida de materiales, y toma de datos.

3º) Segunda fase de obtención de la información (trabajo de laboratorio) y puesta en común. En esta fase se efectuará una sencilla clasificación de los materiales y se compararán los datos extraídos con otros “paralelos arqueológicos”, en los que se encuentran parte de

las claves a las cuestiones planteadas. Paralelamente se realizará una puesta en común entre los miembros del equipo, tratando de dar respuesta definitiva a las preguntas.

4º) **La solución al enigma. La Arqueología no es un juego.** Mediante un corto audiovisual se proporcionará una perspectiva general del yacimiento en el que se ha excavado (hay un audiovisual para cada uno de los tres yacimientos diferenciados), aportándose después las respuestas razonadas a las preguntas planteadas. Por último, se visionará el audiovisual *La Arqueología no es un Juego*

La distribución y duración de cada uno de los bloques estará en función de la duración del Programa seleccionado. Cuanto más largo, mayor desarrollo tendrán las actividades complementarias y durante más tiempo se realizará la excavación. Con las réplicas existentes en Septiembre de 1998 estimamos que el alumno puede desarrollar programas de hasta diez días de actividad (4 a 6 horas de excavación por día), sin reiterar contenidos, ni preguntas.

ARQUEOLOGÍA, ENSEÑANZA Y TURISMO. UNA NUEVA VISIÓN DE LA RELACIÓN EXISTENTE ENTRE LAS RÉPLICAS DISEÑADAS PARA LA ENSEÑANZA Y LAS RECONSTRUCCIONES ENFOCADAS AL TURISMO

En los últimos tiempos la vertiente turística de la Arqueología está empezando a adquirir un importante desarrollo; no en vano, diversos documentos de trabajo de la Unión Europea consideran al Patrimonio Cultural en general y al Arqueológico en particular como auténticos “yacimientos de empleo”. Y ese no es el único motivo; en un momento en el que las ayudas para la investigación arqueológica se mantienen “congeladas” o en franca regresión, los profesionales de esta disciplina histórica tienen que decantarse o bien hacia la Arqueología Preventiva y de Urgencia o hacia la difusión del Patrimonio Arqueológico como fuente de captación de recursos. No son pocos los proyectos de investigación que obtienen financiación con la excusa de la valorización turística del elemento patrimonial estudiado.

Esta práctica, comprensible dada la actual situación de las inversiones públicas y privadas, tiene un riesgo fundamental, y es el hecho de que la “puesta en valor socioturístico” se convierta en una mera coartada, sin una seria reflexión y aplicación de las estrategias adecuadas a los fines prometidos. Es decir, una situación homóloga (pero en vertiente turística) a los ya descritos “campos de trabajo”. Pero si el Proyecto

es consecuente y explora correctamente las vías de la difusión turística, llegará, sin duda, a un crucial punto de encuentro con las aplicaciones arqueológicas dirigidas a la enseñanza. Este nexo no es otro que el objetivo compartido de la necesidad de transmitir de forma clara, amena y (¿por qué no?) divertida una información generada en una esfera técnica-científica que se caracteriza por un lenguaje críptico (sólo comprensible por iniciados) y generalmente aburrido (salvo para los propios arqueólogos).

Pero ¿se trata de una simple coincidencia que no tiene por qué tener mayor transcendencia o debe ser el punto de partida de un largo camino que es preciso recorrer de forma conjunta?; nosotros nos inclinamos por esta segunda respuesta. Independientemente de que el usuario de un producto arqueológico adaptado pedagógicamente sea un alumno integrado en una enseñanza reglada, y que del que está “puesto en valor turístico” sea un visitante ajeno al sistema educativo, el fin último es el mismo y muchas estrategias deben correr parejas. Tal vez, a estas alturas, estas afirmaciones puedan parecer un intento de “descubrir el Mediterráneo”. Pero, ¿realmente se encuentran integrados dentro de una misma línea los sistemas expositivos pensados para el “visitante convencional”-turista y los diseñados por los correspondientes gabinetes pedagógicos para el alumnado?; aunque sin duda existen conocidas y destacada excepciones, estas no son otra cosa que la “confirmación de la regla”, como ya hemos apuntado al inicio del presente trabajo.

Incluso, a pesar del abismo conceptual existente entre las réplicas de yacimientos para su “excavación pedagógica” y las reconstrucciones arqueológicas para su “visualización turística”, es posible, en un número significativo de casos, intentar compatibilizar ambas estructuras en un mismo espacio físico, de forma que se potencien y multipliquen los beneficios económicos y sociales.

En esta línea se encuentra un Anteproyecto, actualmente en fase de elaboración, que toma como centro un yacimiento de época ibérica (nominado “Alto Chacón”) próximo a la ciudad de Teruel. La idea es simple: aunar esfuerzos en dicho emplazamiento arqueológico, de elevado interés patrimonial (está declarado Bien de Interés Cultural) e importante potencialidad turística (a pesar de su lamentable estado actual y de su escasa promoción es visitado por un número apreciable de personas); se plantea la creación de estrategias educativas y turísticas integradas, uno de cuyos principales instrumentos será una réplica-reconstrucción de una parte del asentamiento, sita en una zona próxima al yacimiento, pero fuera del mismo. Esta réplica constará de tres ámbitos diferenciados a nivel funcional, aunque dos de ellos no lo estarán a nivel físico:

- El área de réplica arqueológica excavable, adaptada a varios niveles distintos de dificultad. Muchas de sus estrategias de trabajo serán similares a las descritas para la Masía del Cosi.

- La zona de reconstrucciones arqueológicas, que constará de tres niveles expositivos distintos: la instalación del poblado (réplica de una casa en construcción), fase de ocupación (reconstrucción de una casa construida y “en uso”) y la destrucción del asentamiento (casa incendiada).

- El espacio-taller de “arqueología experimental”, en donde determinado tipo de alumnos (los universitarios) podrán desarrollar prácticas especiales y ensayos de arqueología experimental (elaboración y uso de determinadas herramientas, preparación de materiales de construcción, realización de estructuras, etc.).

La réplica excavable estará especialmente destinada a los alumnos, aunque también será accesible para visitantes “convencionales” (si bien estos últimos no podrán excavar en ella), especialmente cuando esté en uso por estudiantes. Por otra parte, la zona de reconstrucciones arqueológicas, en la que se concentrarán los elementos explicativos para los turistas, permitirán comprender al alumno mucho mejor lo que está haciendo, aportándole una perspectiva imposible de obtener con una simple réplica arqueológica. Como elementos complementarios y añadidos a esta réplica-reconstrucción habrá un área expositiva que se visitará de forma previa, en la que se aportará una visión de conjunto de este ámbito de transición entre las culturas ibérica y celtibérica; y el yacimiento arqueológico “original”, que se visitará tras recorrer el área expositiva y la réplica-reconstrucción.

Además de los fines socioturísticos y pedagógicos, este ambicioso proyecto, integrado dentro del macroproyecto *Teruel, Encrucijada Cultural. Red de Recursos Expositivos de la Ciudad de Teruel*, persigue otros tres objetivos no menos importantes, el primero de los cuales correspondiente también a la esfera de la enseñanza:

- Aspira a ser un laboratorio de prácticas y formación de los alumnos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de Teruel, que podría vincularse a diversas asignaturas del itinerario de “Gestión de Bienes de Interés Cultural”. La participación del alumnado universitario en la creación de las réplicas-reconstrucciones arqueológicas y en los sistemas expositivos, servirá de práctica añadida de singular valor para comprender la problemática, limitaciones y estrategias de transmisión del “mensaje arqueológico” a los distintos segmentos de la sociedad.

- Restauración y mantenimiento de un Bien de Interés Cultural que en la actualidad presenta un considerable grado de degradación. El desarrollo de este proyecto permitirá frenar el proceso de deterioro en el que se encuentra el yacimiento y ensayar distintas estrategias de consolidación de forma previa a su aplicación sobre las estructuras arqueológicas.

- Desarrollar un programa de investigación de este importante yacimiento, imbricado en el área de contacto entre las culturas ibérica y celtibérica.

PERSPECTIVAS DE FUTURO

En nuestra opinión, el futuro de las réplicas o simulaciones arqueológicas aplicadas a la enseñanza, se presenta en forma de tres escenarios muy diferentes, pero complementarios:

- Instalaciones en las que se imbrican réplicas pedagógicas excavables con reconstrucciones socioturísticas, dentro de programas de puesta en valor de determinados yacimientos, zonas arqueológicas o museos.

- Instalaciones vinculadas a empresas educativas especializadas, que dispongan de extensas y variadas simulaciones arqueológicas, integradas dentro de programas pedagógicos flexibles y modulares.

- Instalaciones dependientes de centros educativos concretos, en los que varios profesores muy sensibilizados hayan podido captar algunos recursos para montar pequeñas réplicas.

Sin duda, las potencialidades de los dos primeros tipos de instalaciones no podrán ser nunca igualadas por el tercer tipo, salvo casos excepcionales. En la raíz del problema se encuentran los costes económicos de creación y mantenimiento de unas réplicas de calidad, capaces de ofertar un amplio abanico de posibilidades y actividades, y que tengan asociadas reconstrucciones complementarias (y auténticos yacimientos), en las que el alumno pueda apreciar la

“realidad” de lo que ha estado excavando. La conjunción de recursos con proyectos socioturísticos y patrimoniales o la multiplicación del número de centros (y de alumnos) que emplean este tipo de instalaciones, son las mejores soluciones para solventar, al menos parcialmente, esta escasez de recursos.

Otro aspecto que resulta imprescindible para mejorar el resultado de este tipo de instalaciones es la coordinación entre arqueólogos y docentes de enseñanzas medias. A pesar de los nexos formativos que puedan existir en muchos casos entre estas profesiones, la complementariedad de sus conocimientos y experiencias hace imprescindible el concurso de ambos. De nada sirve que un arqueólogo haya realizado los cursos de adaptación pedagógica si carece de la experiencia derivada de varios años de docencia; y, viceversa, aunque un profesor de secundaria provengan de especialidades universitarias similares a las de un arqueólogo, lo más seguro es que no habrá dirigido nunca un número suficiente de excavaciones o prospecciones arqueológicas y carezca de una visión clara de la problemática real de esta actividad.

Sin duda, el camino que se inicia con el desarrollo de este tipo de instalaciones es complicado y está plagado de problemas. Pero, si sabemos resolverlos convenientemente y realizamos programas de calidad, proporcionaremos al alumno una envidiable perspectiva sobre lo que realmente es la Arqueología, cual es el trabajo desempeñado por el arqueólogo y la importancia que tiene la

conservación de este tipo de Patrimonio.
El precio que deberemos pagar será una
cierta inversión económica y la pérdida

de buena parte de la imagen romántica y
aventurera que aún se tiene de nuestra
actividad.