

El valor didáctico del patrimonio: los Parques Arqueológicos. La experiencia del Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava

ANTONIO DE JUAN GARCÍA

Director del Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava

ANA VANESA RODRÍGUEZ ARROYO, JULIA HIERRO MORA YOLANDA ROSALES, DONAS,
 MERCEDES RUIZ-MOYANO PÉREZ, JOSÉ ANTONIO GALLEGO GARCÍA

Equipo de guías del Parque

Sobre la base de una introducción a los Parques Arqueológicos en general, y al de Alarcos-Calatrava en particular, así como a la Ley de Patrimonio, se brindan una serie de reflexiones cuyo fin último es la conservación del Patrimonio y su transmisión a futuras generaciones, y la necesidad de crear una conciencia que se adquiere través del conocimiento infundido por medio de técnicas de divulgación que son, al tiempo, didácticas y lúdicas.

“Cuando las características de los yacimientos así lo aconsejen se tenderá a la creación de Parques arqueológicos que aseguren la consolidación, recuperación y conocimiento de los yacimientos arqueológicos de Castilla-La Mancha”.

Ley 4/1990 del Patrimonio Histórico
 de Castilla-La Mancha, Art. 18

El Parque Arqueológico de Alarcos y Calatrava se inauguró el 19 de julio de 2003, 808 años después de la batalla del mismo nombre, como respuesta al compromiso de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con la protección del Patrimonio arqueológico de la región. Esta ambiciosa iniciativa, pionera en España, contempla la creación de una Red de Parques Arqueológicos diseminados por el territorio castellano-mancheño que actualmente está integrada por los yaci-

mientos de Carranque (TO), Segóbriga (CU), Alarcos-Calatrava (CR) y Recópolis (GU) a los que pronto se unirá el Tolmo de Minateda (AB). El término *parque*, lejos de ilustrar la habitual confusión con sus homónimos temáticos y de atracciones, pretende definir un concepto aplicado en dichas actuaciones, donde el yacimiento, protagonista indudable, se ve enriquecido por el entorno paisajístico y con una serie de servicios e infraestructuras que posibilitan el desarrollo de las funciones para que está concebido y que se le han encomendado. Cada una de éstas, tan diferentes como complementarias entre sí, se pueden agrupar bajo tres grandes objetivos:

- El estudio científico, llevado a cabo mediante proyectos arqueológicos que permiten el desarrollo del conocimiento histórico.



Reconstrucción virtual del entorno de Alarcos.

- La conservación de estos restos, cuyos esfuerzos de consolidación y restauración posibilitan la continuidad y transmisión futura de este patrimonio a posteriores generaciones.
- Y finalmente la difusión y enseñanza a través del entretenimiento, buscando la proximidad del yacimiento y las prácticas arqueológicas al ciudadano medio, para contribuir al desarrollo de una conciencia común en torno al patrimonio histórico.

La riqueza que atesora el Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava reside en el amplio periodo que abarca su ocupación, que nos ha legado importantes restos ibéricos y medievales. Éstos están representados por una singular dualidad que se manifiesta en la articulación del Parque en torno a dos yacimientos dis-

tintos: Alarcos, *oppidum* ibérico y más tarde símbolo del pujante poder cristiano, y Calatrava, capital islámica y cuna de la Orden del mismo nombre.

En la actualidad, para realizar la visita completa al Parque, se recomienda comenzar por el yacimiento de Calatrava la Vieja, ya que además de un pasado compartido con Alarcos durante los periodos del Bronce e Ibérico, presenta un esplendor medieval más temprano. La visita incluye únicamente el recorrido por la excavación y tiene una duración aproximada de 45 minutos, durante los cuales el visitante adquirirá una completa visión de la Alta Edad Media a través de una protagonista de excepción: la ciudad de *Qal'at Rabah*. Su historia, junto al río Guadiana, transcurre, principalmente, entre los siglos VIII y XV. Siempre con un papel primordial en la Meseta, fue el úni-

PANORAMA Reportaje



Una de las estancias del Centro de Interpretación.

co enclave urbano del poder califal en la región, la primera posesión templaria en Castilla, lugar de fundación de la primera Orden Militar hispana y la ciudad más septentrional del Imperio Almohade. Conserva estructuras tan notables como un foso, todo el recinto amurallado, reforzado con torres pentagonales y “albarrañas”, “corachas” y dos puertas acodadas. En el alcázar destacan el magnífico arco triunfal de acceso, la gran sala de recepciones, el aljibe, la iglesia templaria y calatrava, y en los arrabales, donde se conocen los cementerios, se conservan elementos de una mezquita, en el hoy santuario dedicado a Nuestra Señora de la Encarnación.

Alarcos, por su parte, ofrece, además de la visita al yacimiento, una serie de servicios complementarios. Así, el visitante iniciará ésta con una proyección de 15

minutos en la sala de audiovisuales que le servirá de introducción al posterior recorrido por la excavación.

Situado, como Calatrava, en la margen izquierda del río Guadiana y a escasos kilómetros de Ciudad Real, Alarcos fue habitado desde la Edad del Bronce y conoció dos etapas de gran esplendor: una durante la época ibérica, (siglos V-III a.C.) y otra en la plena Edad Media (siglo XII).

Las excavaciones arqueológicas que se desarrollan de forma ininterrumpida desde 1984, han sacado a la luz parte de la ciudad ibérica, el perímetro exterior del castillo medieval y gran parte de la muralla, donde se ha encontrado una fosa común con restos de la batalla que en 1195 enfrentó a musulmanes y cristianos. Tras la ocupación almohade y la posterior recuperación en la batalla de las Navas de Tolosa en 1212, los intentos de repoblación del lugar, fueron en vano, por lo que Alfonso X fundó Ciudad Real en 1255 y trasladó allí a sus habitantes. Tras este recorrido al yacimiento, el visitante tendrá la posibilidad de asimilar el cúmulo de información en el tranquilo entorno que ofrece el Centro de Interpretación, donde completará la visita con el disfrute de piezas originales, reproducciones, infografías y maquetas expuestas en él.

La ley regional de Parques Arqueológicos

En la ley 4/2001 por la que se regulan los Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha, se establece que un Parque Arqueológico es el espacio físico dentro del cual se configuran los siguientes factores:

- La presencia de uno o varios Bienes de Interés Cultural, declarados como zona Arqueológica.
- Unas condiciones medioambientales adecuadas para la contemplación disfrute y comprensión públicos.

Asimismo son principios inspiradores de la ley los siguientes aspectos:



Vista aérea de Calatrava.

- La protección, investigación y disfrute del patrimonio arqueológico en su entorno natural.
- El fomento del desarrollo sostenible del ámbito del Parque.
- El impulso de una adecuada distribución de los recursos y usos del territorio, haciendo a estos compatibles con la conservación del patrimonio.
- La consideración del Patrimonio arqueológico como un elemento esencial para el conocimiento del pasado.

Todos los objetivos que recoge la Ley de Patrimonio están encaminados a la consecución de un fin último que es la conservación de éste y su transmisión a generaciones futuras. La necesidad e importancia de este legado están fuera de toda duda y aunque no son el objeto de este artículo podríamos resumir que se trata de preservar la esencia misma de la condición humana, cuyo conocimiento nos permite evolucionar y mejorar nuestro futuro.

Las dificultades que conlleva dicha conservación están ligadas a dos cuestiones de peso: una económica, derivada del alto coste que implica un patrimonio tan amplio como el de España; y otra social, relacionada con la falta de concienciación en este aspecto.

Para abordar esta última partimos de un pensamiento tristemente arraigado en nuestra sociedad, que identifica lo que es de todos con lo que no es de nadie y lo que no es de nadie con lo que es de uno sólo. Este trabalenguas ilustra la falta de respeto y responsabilidad para con el patrimonio común, que sólo sirve cuando puede ser aprovechado y explotado individualmente para beneficio de unos pocos.

Paralelamente se han ido consolidando unas creencias erróneas que enfrentan la conservación del patrimonio con el tan sobreexplotado término *progreso*. Y es que, efectivamente, en ocasiones chocan los intereses culturales con los socioeconómicos, cuando, por ejemplo, se parali-

PANORAMA Reportaje

za una construcción debido a un hallazgo arqueológico, o se expropia un inmueble si su valor artístico y su continuidad lo precisan. La función de los Parques Arqueológicos es la de llegar a un equilibrio entre ambas posturas que permita la conciliación con la sociedad, de tal manera que se valore el patrimonio tanto por su valor intrínseco como por las posibilidades económicas y de desarrollo sostenible que aporta. Para llegar a esta situación nada mejor que recordar el título de unos cursos de verano que impartió la UCLM hace unos años y que pregonaban que “Conocer es Conservar”, dando a entender que, para poder conservar el Patrimonio, hay que vencer primero la ignorancia y el rechazo a lo desconocido.

“La función, por tanto, de los Parques Arqueológicos es la de llegar a un equilibrio entre ambas posturas que permita la conciliación con la sociedad, de tal manera que se valore el patrimonio tanto por su valor intrínseco como por las posibilidades económicas y de desarrollo sostenible que aporta.”

El Parque de Alarcos-Calatrava

El Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava intenta aportar su granito de arena a este vasto objetivo, no sólo mediante la profundización en el conocimiento histórico, sino en hacerlo llegar de una manera agradable y comprensible a través de su difusión y divulgación científica posibilitando la reactivación económica dentro de un campo cada vez más demandado en nuestro territorio, el turismo cultural. Aquí entra en juego la función didáctica, que no es sólo un instrumento para la educación general de la sociedad, sino la mejor arma que el patrimonio puede esgrimir para defender su integridad y continuidad. El proceso didáctico no está exento de dificultades, pues, con rigor científico, se ha de conjuntar el aprendizaje con el entreti-

miento, sin dejar que ninguno de los dos extremos se imponga al otro.

El concepto de museo ha sufrido un proceso evolutivo que le ha permitido sacudirse la fama de seriedad, sobriedad y aburrimiento que habían acumulado, para adaptarse a los nuevos tiempos y convertirse en una alternativa que compite por acaparar la atención y aceptación de una sociedad bombardeada por los medios audiovisuales. De esta manera, se ha pasado de una concepción tradicional, caracterizada por la monotonía y pasividad con que el visitante se enfrentaba a un conocimiento enlatado en escaparates, donde la descontextualización de su contenido terminaba por romper los vínculos entre el espectador y su pasado, a un nuevo lenguaje dinámico y activo que busca el acercamiento y la implicación, aunando para ello los medios audiovisuales e interactivos. En este sentido, entendemos que iniciativas como los Parques Arqueológicos, cuya naturaleza atrae a un público muy heterogéneo, donde no sólo el abanico de edades es muy amplio, de 5 a 99 años, sino que también hay una gran diferencia en su motivación y conocimientos, aunque no de interés. Al Parque acuden tanto visitantes especializados o aficionados a la arqueología como estudiantes a los que se añaden excursiones que vienen “obligados” por un programa escolar o turístico respectivamente.

Para afrontar dicha situación el Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava cuenta con unos medios tanto materiales como humanos adaptados a dicha necesidad. Así, las instalaciones suman los medios audiovisuales a la posibilidad de vivir *in-situ* la experiencia de la arqueología, articulando la visita con un ritmo dinámico que alterna momentos de tranquilidad y relajación, en entornos climatizados como la sala de proyecciones y el Centro de Interpretación, con la visita a los yacimientos, donde priman el ejercicio físico, la percepción a través



Visita de un colegio al Parque.

de los sentidos y principalmente la interacción con el paisaje.

También se ha realizado un gran esfuerzo por aumentar la calidad del servicio a través de un personal cualificado y especializado que, gracias a sus conocimientos y titulaciones, están en disposición de ofrecer algo más que un gastado y repetido discurso, con una explicación veraz que se enriquece de forma continuada, conforme avanza la investigación. La principal directriz que rige el trabajo de los guías es la adaptación al visitante, conjugando para ello los aspectos didáctico y lúdico.

Gracias a que el turismo cultural aún no ha alcanzado la dimensión “de masas”, las visitas realizadas en el Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava presentan un alto grado de personalización, hasta el extremo de que puede ocurrir que un guía acompañe a un solo visitante. El primer acercamiento a éste permite conocer los datos básicos y la motiva-

ción que lo impulsa, de modo que se aprovechan para usar referencias que le sean más cercanas y le permitan involucrarse en el desarrollo de la visita. En ocasiones, se establecen comparaciones o paralelismos con situaciones de la vida cotidiana para favorecer la comprensión. Por ejemplo, al hablar de una vasija fundacional ibérica del siglo IV a. C., hallada en el interior de un muro, se puede relacionar con el ritual actual de colocar la primera piedra al construir un edificio. De igual manera, la explicación de la batalla de Alarcos se ve favorecida con la introducción de conceptos extraídos de disciplinas tan dispares como el ajedrez, el fútbol o los juegos de estrategia por ordenador, que permiten, sobre todo a los jóvenes, participar de manera activa en igualdad de condiciones, dado su dominio de esos temas. Todos los recursos son válidos para motivar al visitante y hacerlo partícipe. En otros momentos simplemente se le ayuda a llegar a conclusiones

PANORAMA Reportaje

propias a través de la observación, el sentido común y la propia experiencia, de tal manera que se produzca una comprensión del proceso y no una mera aceptación de la exposición del guía, así como un acercamiento a los rudimentos de la investigación humanística. Por ejemplo, cuando se quiere explicar el origen del poblamiento ibérico del cerro de Alarcos, basta con analizar el paisaje para determinar cómo la conjunción de su altura con la cercanía de un vado en el río Guadiana condicionaron su elección en detrimento de otros cerros próximos, gracias al control que ejercían sobre un paso natural tan importante que les permitía monopolizar las rutas de comunicación.

“No se trata tanto de exhibir una lección magistral de Historia o Arqueología como de demostrar lo agradable y provechosa que ésta puede resultar sin llegar a cansar o provocar el efecto contrario al deseado.”

La visita de Alarcos puede durar en torno a las dos horas, lo cual supone un reto para acaparar la atención del visitante. Se adapta a los distintos niveles edu-

cativos y sirve como complemento idóneo a las clases y al conocimiento de nuestro patrimonio, Para ello es necesario romper la monotonía del discurso original mediante la introducción de recursos didácticos como la anécdota e incluso del sentido del humor, que permiten la relajación y distensión del visitante, lo cual entronca con la dimensión lúdica que buscamos conjugar en esta actividad, aprender divirtiéndonos. No se trata tanto de exhibir una lección magistral de Historia o Arqueología como de demostrar lo agradable y provechosa que ésta puede resultar sin llegar a cansar o provocar el efecto contrario al deseado.

Sólo de esta manera se podrá inculcar la necesidad de conservar el patrimonio, creando una conciencia sobre su valor y utilidad, y estableciendo un grado de afinidad con él cuyo vínculo sea motivo de orgullo. Éste ha sido desde sus comienzos el espíritu con que se trabaja en el Parque Arqueológico de Alarcos-Calatrava y hasta ahora, tanto los datos como las opiniones de quienes nos visitan permiten que nos mostremos optimistas y seguros en la línea a seguir. ●

Datos de interés

Horarios:

VERANO (Del 15 de abril al 30 de septiembre): de 10,00 a 21,00

INVIERNO (Del 1 de octubre al 14 de abril): de 10,00 a 18,00

LUNES CERRADO, Excepto festivos

Visitas guiadas:

VERANO: 10,00; 12,00 Y 19,00

INVIERNO: 10,00; 12,00 Y 16,00

(Horario orientativo, que puede variar según las circunstancias)

Tarifas: General: 4 €

Reducida* (carné joven, carné de estudiante y grupos de más de 15 personas) : 2 €

Gratuita* (jubilados, desempleados y niños menores de 11 años)

*Es necesaria la acreditación de tal circunstancia mediante la correspondiente documentación

Información: Teléfonos: 929690246 y 60913034

Web: www.jccm.es/cultura/parques/alarcos

E-mail: paalarcos@castillalamancha.es