



EL
PAISAJE

JESÚS FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ



LA AVENTURA
DE APRENDER

QUIÉN HACE ESTA GUÍA

Jesús Fernández Fernández es arqueólogo, doctor en Historia (Universidad de Oviedo) y autor de diferentes publicaciones científicas relacionadas con la arqueología pública y comunitaria, los paisajes culturales y los Sistemas de Información Geográfica. Es Honorary Research Associate en el Institute of Archaeology de la University College London y fue investigador postdoctoral en la Universidad de Oxford. Coordina varios proyectos de investigación en colaboración con diferentes universidades y desde 2012 es emprendedor social y fundador de un proyecto comunitario en arqueología y museología (La Ponte-Ecomuséu, en Asturias, España).



LA AVENTURA DE APRENDER

La Aventura de Aprender es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta. El segundo abraza la idea de que hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar y menos argumentativa que experimental.

Estas guías didácticas tienen por **objetivo favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar.**

Sin aprendizaje no hay aventura, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

MEDIALAB PRADO



CORUÑA
>PRÓXIMA



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

Estas guías didácticas están publicadas bajo la siguiente licencia de uso Creative Commons:

CC-BY-SA 3.0



Reconocimiento – CompartirIgual (by-sa): que permite compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como adaptar, remezclar, transformar y crear a partir del material, siempre que se reconozca la autoría del mismo y se utilice la misma licencia de uso.



PROYECTO CONCEBIDO Y COORDINADO POR
Antonio Lafuente y Juan Freire



ÍNDICE



4	INTRODUCCIÓN
6	EL PAISAJE COMO ESPEJO
7	EL PAISAJE COMO PROCOMÚN
8	¡ AHORA MÁS QUE NUNCA!
10	MATERIALES
11	PASO A PASO
13	PASO 1. ETAPA DE DISEÑO O PROYECTO
18	PASO 2. RECOPIACIÓN PREVIA DE INFORMACIÓN...
20	PASO 3. TRABAJO DE CAMPO
24	INVOLUCRAR A LAS PERSONAS
25	PROYECTOS E INTERVENCIONES SOCIOCOMUNITARIAS ...
30	RESULTADOS Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO
31	CASOS
34	CONSEJOS
35	ANEXO
38	CRÉDITOS FOTOGRAFÍAS

INTRODUCCIÓN

Si te asomas a la ventana de tu casa ¿qué ves? Quizá un campo de cereal, quizá un polígono industrial, una carretera, un bosque, un jardín, lo más probable es que otro edificio con ventanas desde donde alguien te observa.



Este acto de mirar implica la existencia de un sujeto observador, que se pregunta cosas (tú), y de un objeto que es escudriñado, analizado o simplemente admirado (lo que ves). Según la Real Academia de la Lengua ese objeto es un «paisaje», «un territorio que puede ser observado desde un determinado lugar» (tu ventana, por ejemplo). Puede tratarse de un paisaje agreste o llano, verde o amarillo, salvaje o domesticado. El «carácter» de cada paisaje variará en función del resultado de la acción e interacción de factores naturales y humanos a lo largo de la historia, que le aportan una serie de rasgos que lo hacen diferente a otros paisajes y permiten reconocerlo. Ocurre como con el carácter de las personas, que depende de sus vivencias, lugar de origen, familia, contexto cultural, lo que hace de cada una sea diferente a las demás. Así podemos encontrarnos paisajes naturales, urbanos, rurales, industriales, agrarios... tantos como conjuntos de características diferenciadoras tengan.

La forma de ver o entender el mundo de cada persona está condicionada por su cultura, por todo aquello que a lo largo de su vida haya aprendido. Lo que para ti puede ser feo, se torna hermoso

para otra persona de origen y cultura diferentes. Por ejemplo los asturianos beben sidra, y aunque a muchos no les guste, prácticamente todo el mundo la considera una bebida propia de Asturias y un elemento característico de su identidad. La sidra se obtiene de las manzanas, que a su vez proceden de los manzanos plantados en las pumaradas: un tipo de cultivo hortofrutícola adhesionado. En amplias regiones de la zona central y oriental de Asturias la «pumarada» es uno de los elementos característicos del paisaje, que lo hacen diferente al de otros lugares. Y así vemos como de la sidra llegamos al paisaje a través de la cultura que es el conjunto de costumbres, prácticas y saberes que comparte la población de una región o lugar. Esto convierte al paisaje en un objeto socialmente construido. Su «carácter» depende del conjunto de visiones y valoraciones que una población tiene sobre el espacio que habita y con el que interactúa. Las poblaciones locales son normalmente bien conocedoras de su paisaje y comparten estas visiones y valoraciones sobre el mismo. Sin embargo, quienes son ajenos a la cultura local percibirán las cosas de otro modo. Los turistas que visitan Asturias normalmente no diferencian un cultivo de manzano de uno de castaño (aunque tampoco los asturianos que habitan en las ciudades), pues fuera de Asturias (como en las ciudades) no existen, simplemente ven un paisaje muy verde que les parece «bonito».

Como ves, la definición de paisaje no es sencilla y depende de nuestra particular visión, y por supuesto de la de nuestra comunidad: no olvides que todo paisaje se ubica en un espacio compartido. Utilizando una analogía tecnológica podríamos decir que se trata de una «interfaz», igual que el sistema operativo de nuestro ordenador, que nos conecta funcionalmente a nuestra computadora a través de una pantalla donde hardware, software y usuario interactúan. Los elementos naturales como montañas, árboles, ríos, etc., son el hardware, el soporte físico sobre el que los humanos –usuarios– han construido asentamientos, cultivos, cercas, muros, ciudades, etc., utilizando su fuerza de trabajo, sus conocimientos, en definitiva su cultura: el software. Así el paisaje no es solo una interfaz física y espacial, sino también simbólica, que interconecta diferentes sistemas geológicos, biológicos, sociales y culturales que se influyen, adaptan y moldean mutuamente (y además lo han hecho durante siglos dando lugar a muchos tipos de paisajes culturales).



EL PAISAJE COMO ESPEJO

Cuando nos miramos a un espejo, ¿por qué lo hacemos? No pretendemos otra cosa que observarnos desde un punto de vista externo, ajeno al nuestro, contemplarnos como los demás lo hacen. Y no solo eso, normalmente lo que buscamos es mejorar nuestra imagen. Nos atusamos el pelo o nos colocamos el cuello de la camisa, todo para vernos mejor, pues así entendemos que los demás también lo harán y de esta forma estamos a gusto con nosotros mismos. Al contrario, si ese día nos encontramos feos o poco arreglados, salimos a la calle más inseguros, con menor autoestima. El espejo refleja lo que somos, un sujeto que se observa, se piensa y se interpreta a sí mismo. Es un juego interactivo entre nuestro cuerpo y su imagen. Una vertiente física y otra simbólica, íntimamente interrelacionadas y que se influyen mutuamente, ¿te suena de algo? Claro que sí, es como el paisaje, que

no es otra cosa que el espejo donde las sociedades observan el resultado histórico de su relación con el medio que habitan. ¿Qué vemos cada mañana cuando nos asomamos por esa ventana que decíamos al principio? ¿Nos entusiasma, sugiere, anima? ¿O nos deprime, aburre, aliena? El paisaje no es una cuestión menor y es decisivo para construir sociedades que encuentren en él una fuente de inspiración, autoestima y sentido. Como las personas cuando se miran al espejo, nuestro estado psicológico puede variar dependiendo del paisaje en el que nos observemos y con el que nos identifiquemos. Construir pues paisajes de los que nos consideremos creadores o corresponsables es algo muy relevante. Si no queremos frustrarnos, sentirnos mal, debemos reclamar, conocer e intervenir el paisaje que nos rodea para mejorarlo, hacerlo más vivible, sano y sugerente.



EL PAISAJE COMO PROCOMÚN

El paisaje no es de nadie en particular. ¿Quién puede impedirnos admirarlo?

Alguien puede poseer una parcela enorme, adhesada con encinas, para criar en ella ovejas y cerdos. Obviamente esta persona es la propietaria, el titular jurídico-legal de ese espacio. Pero la actividad económica que desarrolla genera una «externalidad» positiva, algo que ya no es propiedad de nadie. En este caso, se trata de un paisaje, un dominio simbólico socialmente construido, compartido, y por tanto público. Si el ganadero propietario de la dehesa abandonase su actividad este espacio se degradaría y el paisaje se transformaría, afectando a todos los habitantes de ese lugar, que podrían percibir este cambio como una pérdida de identidad, pues la dehesa es el elemento identificador de muchos paisajes de la mitad sur de la Península. Esto les haría estar más tristes, su entorno no les produciría sensaciones positivas, sino negativas, y esto podría afectar finalmente a la calidad de sus vidas. A esto lo llamamos «externalidad» negativa ¿Quién quiere sentirse afligido al mirar a su alrededor? La economía del ganadero es cosa suya, pero el paisaje que genera es cosa de todos.

La relación entre nuestro estado psicológico y el entorno que nos rodea es clara. Como ejemplo, en el Sistema de Transporte Colectivo Metro de la ciudad de México se instalaron exposiciones fotográficas de paisajes naturales de Colima (un estado mexicano), bonitos y agradables, con el objetivo de reducir los suicidios en la vía. Según los propios organizadores, se logró que 54 perso-

nas menos se suicidasen durante el primer año de la iniciativa. Independientemente de que estos datos sean fruto del azar, la elección de paisajes estéticamente armónicos no es casual: se ha demostrado que la visualización de entornos agradables influye anímicamente en las personas e incrementa nuestro deseo de vivir.

En definitiva, el paisaje es un bien común que aglutina a un mismo tiempo recursos naturales, culturales, económicos y estéticos, que influyen notablemente en nuestras vidas y afectan al equilibrio de los ecosistemas, los sistemas sociales y las personas. El paisaje es una cosa muy seria, que nos afecta en nuestro día a día, que nos concierne y que por todo ello nos conviene conocer, querer, cuidar y respetar. Si nuestro paisaje mejora, (todos) nosotros también.



¡AHORA MÁS QUE NUNCA!

El cuidado de nuestro entorno, su conservación, el respeto a la biodiversidad, no solo son temas de actualidad, son importantes retos que la humanidad afronta y en los que nos jugamos nuestro futuro. Todos ellos están muy relacionados con la idea de «paisaje», al que debemos querer, mantener limpio y en equilibrio. Si lo hacemos, conseguiremos resolver muchos de estos problemas que finalmente afectan

a nuestra salud y generan tremendas desigualdades entre las personas. Reclamar pues el paisaje, mejorarlo y conservarlo es una forma de cuidar de toda nuestra sociedad.

Pero para poder cuidar algo hay que actuar, hacer cosas. Y actuar no es nada fácil, lo sabemos. Hacen falta ganas, medios, esfuerzos, hay que asumir responsabilidades... pero hoy más que nunca, nos sobran los motivos: los problemas que nos acucian son cosa de todos, y todos tenemos que participar en su solución.



Nunca olvides esta idea: el paisaje es un producto social, depende de una comunidad que lo crea, lo gestiona y lo mantiene. Sin este grupo humano no existiría, simplemente sería un «espacio» vacío de significados, un «no lugar». También ten en cuenta que una comunidad que simplemente «mira» su paisaje pero no participa de las políticas que lo intervienen mantiene una posición subalterna, no empoderada. Como en cualquier otro ámbito de lo político (y el paisaje también tiene una dimensión jurídica y política), para que haya una intervención eficaz de la sociedad es necesario que esta se aglutine u organice de algún modo en torno a ideas o proyectos más o menos definidos de lo que se quiere o pretende hacer. En definitiva un grupo de personas que tengan como preocupación el paisaje —en un sentido amplio del término— y que estén decididas a reclamar, proponer y poner en marcha propuestas de intervención activa en él. Precisamente con esta guía pretendemos facilitar una herramienta que permita este movimiento hacia otras caracterizaciones, clasificaciones, identificaciones del paisaje, así como propuestas más diversas para su uso, conservación y gestión.

AHORA MÁS QUE NUNCA, ¡ACTÚA!

¿QUÉ PODEMOS HACER?

Poner en marcha procesos para conocer e investigar el paisaje desde la ciudadanía.

Fomentar la creación de comunidades que investiguen o intervengan en el paisaje de forma horizontal, participativa y democrática.

Facilitar recursos y herramientas para la intervención sobre el paisaje.

Contribuir a la creación de modelos de gestión de recursos públicos más participativos, horizontales e integradores.

— ... el paisaje es un producto social, depende de una comunidad que lo crea, lo gestiona y lo mantiene.—

¿QUÉ PODEMOS CONSEGUIR?

Conocer, descubrir, ensanchar nuestro conocimiento aprendiendo cosas nuevas.

Aprender a investigar y organizar proyectos.

Enriquecer la vida comunitaria de las sociedades que producen, habitan y sienten diferentes tipos de paisajes.

Satisfacción por participar activamente en la creación de nuevo conocimiento, gestión o conservación de recursos paisajísticos diversos.

Construir sociedades más democráticas y participativas, más satisfechas consigo mismas y más orgullosas de sus paisajes.

Adquirir una mayor conciencia de la necesidad de poner en marcha políticas activas de conservación y preservación de los recursos naturales, culturales materiales e inmateriales y simbólicos asociados al paisaje.

Presentar a las administraciones metodologías participativas utilizables en proyectos de intervención pública en el paisaje.

PASO A PASO



¿Cómo?

En cualquier iniciativa que se proponga actuar sobre la realidad es fundamental tener clara la idea de que cuanto mejor se conozca aquello sobre lo que se va a intervenir más posibilidades hay de que tenga éxito. «Actuar es fácil, pensar es difícil; actuar según se piensa es aún más difícil», decía el poeta y dramaturgo alemán Goethe. Hay que actuar, pero hacerlo de manera inteligente y siempre para mejorar las cosas y no lo contrario. Y para conocer, hay que investigar.

Cuando oímos hablar de investigación siempre pensamos en hombres y mujeres ataviados con batas blancas envueltos en un mar de probetas, alambiques y otros artilugios de laboratorio. Es un error. Investiga toda aquella persona o colectivo que persigue el fin de ampliar su conocimiento sobre algo. Cualquiera que tenga curiosidad, interés y ganas de saber puede convertirse en un investigador. Si además se aplican la observación sistemática, la medición, la experimentación y/o la formulación, análisis y modificación de las hipótesis de forma rigurosa, entonces disponemos de un método científico. Más aún, combinándolo con lo experiencial y comunitario le damos una dimensión participativa. Por ello hoy se habla mucho de ciencia ciudadana, como

PASO A PASO

aquella actividad investigadora que tiene como protagonistas a personas no profesionales o no expertas (aunque no excluye a estos grupos), y que es puesta en marcha o participada por estos colectivos, bien con sus propias herramientas, conocimientos y recursos, bien con la ayuda de expertos, profesionales o instituciones.

Investigar y caracterizar el paisaje no es sencillo, pues como dijimos al principio es un ámbito en el que se hibridan componentes sociales, culturales y naturales. Por ello se pueden hacer muchas lecturas parciales desde estos ámbitos. Podemos por tanto acercarnos al paisaje a través de un análisis morfológico, sociológico, histórico, cultural o geográfico. Cada una de estas dimensiones está a su vez compuesta de distintos elementos. Por ejemplo, los componentes materiales y físicos, como los bosques, las praderas, las parcelas, las terrazas agrarias, los caminos y carreteras, puentes, edificios, montañas... suelen ser estudiados por ciencias como la geografía, la biología, el urbanismo, la arquitectura o la arqueología. Por otro lado tenemos

a los actores y sus patrones de racionalidad, cultura, conocimientos, normas, etc., que utilizan, interactúan, interpretan y crean paisaje. Se trata de un dominio más cultural y simbólico. Las ciencias que auxilian el estudio de estos ámbitos son de nuevo la geografía (la humana en este caso), la historia, la antropología, la sociología, las ciencias sociales y humanas en general. Como ves hay muchas ciencias, acompañadas de sus métodos, que nos pueden auxiliar en el estudio, conocimiento o intervención en el paisaje. Pero desde un principio deberíamos tener claro qué es lo que queremos hacer, pues esto condicionará que nos orientemos hacia unos campos del conocimiento u otros. Aunque, recordemos, el paisaje, como elemento transversal, siempre está entreverado con todas estas disciplinas y sus distintas vertientes no pueden aislarse netamente las unas de las otras. No obstante, para ser eficientes en lo que queremos hacer necesitamos tomar decisiones, si puede ser colectivamente mejor —ya que el paisaje nos afecta a todos. Necesitamos delimitar qué faceta del paisaje nos interesa conocer mejor o en cuál queremos intervenir más activamente para centrar nuestras acciones y no perdernos en la maraña de significados y dimensiones del paisaje, lo que podría llevarnos a la parálisis, a la inacción.



PASO A PASO

PASO 1.

ETAPA DE DISEÑO O PROYECTO

Por todo ello, el primer e imprescindible paso es establecer qué objetivos perseguimos, cuáles son nuestros propósitos y cuál va a ser el alcance de nuestra investigación/intervención, qué método vamos a utilizar, etc. Cuanto más concretemos estas cuestiones más eficaz será nuestro trabajo y más sencillo será programar, organizar y secuenciar las subsiguientes etapas, como por ejemplo el trabajo de campo. No hace falta que nuestra idea sea excesivamente elaborada, lo importante es tener las ideas claras, que nuestros objetivos sean fácilmente explicables y estén bien definidos. Cuando una idea se tiene clara es muy fácil expresarla. Si te encuentras en la tesitura de no saber decir muy bien lo que quieres hacer, es que tienes que dedicar más tiempo a este apartado. Pero no te desanimes, porque si aplicas bien este paso, lo demás será coser y cantar.

Lo primero que debes aclarar es qué quieres hacer. Puedes concretarlo a través de la elaboración de un proyecto o prototipo de proyecto, tomando esta lista como referencia de las preguntas a las que debes saber responder. Respecto al orden, has de aclarar bien los objetivos y el equipo humano disponible (las dos primeras), el resto pueden ir aclarándose posteriormente. Si se trata de un proyecto colaborativo, en el que va a participar mucha gente, tendrán que ir necesariamente respondiéndose a posteriori y entre todas las personas que participen. Ahí van las preguntas:

I

¿Por qué razón nos planteamos poner en marcha esta idea? ¿Cuál es la motivación que nos impulsa, la causa o problema que nos afecta?

II

¿Quiénes van a estar involucrados en esta actividad? ¿Quién formará parte de nuestro equipo?

III

¿Para qué servirá? ¿Qué problemas o cuestiones resolverá? Y, ¿a quién va dirigida esta iniciativa? Aquí tendrían que establecerse los objetivos que se quiere lograr en la investigación a corto, medio y largo plazo y los usos finales se tienen previstos: ¿cómo se utilizarán los resultados y por quién? ¿Cómo se accederá a estos resultados? (por ejemplo, un libro o copia impresa, un sitio web, una red social, un grupo de trabajo y/o divulgación, etc.).

IV

¿Dónde? Se refiere al contexto geográfico, la localización donde se va a llevar a cabo la investigación/intervención. En estudios del paisaje debemos prestar especial atención a la escala a la que se llevará a cabo el estudio —puede ser local, municipal, comarcal o regional— y el grado de detalle que se pretende alcanzar.

V

¿Cómo se llevará a cabo todo esto? Se refiere a los métodos y técnicas de las que nos vamos a servir para resolver el problema que se plantee, para ejecutar nuestra idea.

VI

¿Cuándo se va a llevar a cabo?
¿Cuál será su periodización y etapas?

VII

¿Con qué recursos contamos?
¿Qué nos hace falta y de dónde lo vamos a obtener?

No olvides hacer un proyecto realista, ajustado a los medios de que se dispone o se tiene previsto disponer.

A continuación te facilitamos algunas claves para definir de forma correcta tus propósitos y cómo los quieres llevar a cabo. Esto es muy importante porque va a influir en decisiones futuras sobre el alcance del estudio o intervención, áreas temáticas implicadas, participación, equipo, etc. Dependiendo de lo que queramos hacer necesitaremos el apoyo de especialistas o asociaciones, poblaciones locales, otros estudiantes, etc.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA:

Sobre los propósitos y objetivos. Al abordar una investigación o intervención en el paisaje lo primero que debemos tener en cuenta es sobre qué aspectos particulares deseamos trabajar. Si recuerdas, al principio, hablamos de que el paisaje es un objeto culturalmente construido en el que se integran multitud de elementos, tanto de origen natural, como sociocultural y estético. ¿En

cuál o cuáles queremos centrarnos? ¿En uno en particular? ¿O por el contrario lo que buscamos es caracterizar un paisaje en su conjunto, para lo que tendremos que valorar y tener en cuenta todas estas facetas?

Por ejemplo:

. Quizá queramos centrarnos en la parte estética del paisaje: sus colores, patrones, texturas y formas. Nuestro objetivo podría ser entonces la elaboración de un catálogo de paisajes utilizando la fotografía.

. Quizá lo que queramos es acercarnos a una dimensión cultural del paisaje, por ejemplo sus formas, como el parcelario, los tipos de cultivos y aprovechamientos. Nuestro objetivo en este caso sería investigar y caracterizar el paisaje agrario a través de un exhaustivo trabajo de campo.

. Quizá deseemos aventurarnos en un aspecto más simbólico, como puede ser la localización de lugares cargados de significados especiales, como leyendas o mitos. Aquí la investigación se tornará más antropológica, tendremos que apoyarnos en el trabajo con las comunidades a través de entrevistas con el objetivo de descubrir y localizar estos lugares.

. Quizá lo que queramos es definir un tipo de paisaje, caracterizarlo en su conjunto, por lo que en este caso debemos tener en cuenta todas sus facetas. Hay que valorar entonces todas sus dimensiones: geología, flora, fauna, asentamientos humanos, paisaje agrario, historia, tradiciones, relación de las comunidades con sus territorios, percepciones sobre el paisaje... Aquí necesitamos elaborar un proyecto más complejo y la variedad de métodos y áreas de conocimiento implicadas es mayor.

En el cuadro 1 se desarrollan estos ejemplos.

Preguntas que hay que responder para la elaboración del proyecto	Ejemplo 1. Catálogo fotográfico de paisajes	Ejemplo 2. Investigación sobre el paisaje agrario	Ejemplo 3. Investigación sobre mitología, leyendas y paisaje	Ejemplo 4. Caracterización de un tipo de paisaje
¿Por qué?	Nuestros paisajes son muy desconocidos fuera del municipio y poco apreciados dentro. Quiero contribuir a cambiar esta visión	El paisaje agrario del municipio es muy poco valorado por la población local. Queremos contribuir a que sean más conscientes del valor de su propio trabajo	La información sobre mitos y leyendas conocida a través de narraciones orales se está perdiendo y es urgente su recopilación	El paisaje de nuestro territorio se está degradando en las últimas décadas y eso nos preocupa. Conocerlo y caracterizarlo mejor puede ayudar a su futura conservación
¿Quién?	Yo mismo, con la ayuda de un amigo fotógrafo	Un grupo de amigos, un profesor de geografía y algunos vecinos de cada pueblo	Un grupo de amigos con la colaboración de un informático programador y un diseñador gráfico	Un grupo de amigos, cuatro profesores (geografía, historia, lengua y biología), un arquitecto municipal y varios vecinos de diferentes pueblos
¿Para qué y para quién?	Nuestro objetivo es hacer unas buenas fotografías del paisaje local para darlo a conocer y ayudar a la promoción turística de nuestro pueblo. Se publicará un libro orientado a la comunidad local y los visitantes	Nuestro objetivo es investigar y conocer mejor nuestro paisaje agrario para mostrar el valor cultura y ecológico que posee. Se creará una página web para divulgar los resultados y se hará una presentación a los vecinos	El objetivo es mapear los lugares asociados a mitos y leyendas locales para preservar y poner en valor este patrimonio inmaterial. Con los resultados se diseñará un mapa virtual de lugares y personajes y un videojuego de rol (accesible a todos los públicos). También se organizará una pequeña exposición con dibujos e infografías de lugares y personajes basadas en los testimonios orales (orientado a la población local)	Nuestro objetivo es identificar los elementos diferenciadores de un paisaje concreto y establecer su carácter para contribuir con ello a mejorar las futuras políticas de ordenación y conservación del territorio
¿Dónde?	Escala local. Nuestro pueblo y su entorno más directo	Escala municipal. Varios pueblos de nuestro municipio y su entorno	Escala municipal. Varios pueblos de nuestro municipio	Escala comarcal. Varios municipios de nuestro entorno
¿Cómo?	Mediante la elaboración de un catálogo de fotografías de los paisajes más representativos y/o singulares del pueblo	Mediante una investigación exhaustiva de los diferentes paisajes agrarios del municipio basada en el trabajo de campo: identificando diferentes tipos de parcelas, cierres, acequias, usos, etc.	Mediante una investigación basada en entrevistas, encuestas orales y revisión bibliográfica que permitan geolocalizar y asociar mitos y leyendas locales a lugares específicos para poder realizar una cartografía mítica del municipio	Mediante una investigación exhaustiva de los diferentes elementos, tanto naturales como culturales, que integran nuestro paisaje. Apoyándonos en bibliografía y cartografía previamente publicada y elaborando un mapa basado en nuestras observaciones y trabajo de campo
¿Cuándo?	Durante los fines de semana de octubre y noviembre	Todos los jueves por la tarde, de 4 a 9, durante los meses de marzo, abril y mayo	Todos los jueves por la tarde, de 4 a 9, durante los meses de marzo, abril y mayo	Todos los miércoles y viernes por la tarde, de 4 a 8, durante los meses de marzo, abril y mayo
¿Con qué?	Cámara de fotos digital y soporte. software para la edición de imágenes. Para la edición y publicación del libro contaré con una ayuda del ayuntamiento	Diferentes tipos de cartografía. Cámara de fotos digital. Papel transparente para dibujar. El profesor de geografía sabe manejar los SIG, se volcará toda la información en un mapa. Para la publicación de resultados se creará un portal web con una plantilla de Wordpress	Grabadora para las entrevistas. Mapa topográfico 1:25.000. Cuaderno de campo y fichas normalizadas. Bloc de dibujo. Software de diseño gráfico y programación de videojuegos	Diferentes tipos de cartografía. Cámara de fotos digital. Papel transparente para dibujar. El profesor de geografía sabe manejar los SIG, se volcará toda la información en un mapa. Para la publicación de resultados se creará un portal web con una plantilla de Wordpress

SOBRE LOS EQUIPOS.

Como vimos, dependiendo de lo que queramos hacer nuestro equipo variará. Incluso algunos aspectos sobre el paisaje pueden ser investigados individualmente. Dependiendo del alcance espacial y temático tendremos que recurrir a un mayor o menor número de fuentes de información, colaboradores y expertos como arquitectos paisajistas, geógrafos, ecólogos, antropólogos, arqueólogos o historiadores del paisaje. Pero no olvides que muchas veces, dependiendo de qué queramos investigar, los verdaderos especialistas serán nuestros vecinos. También podríamos necesitar a algún experto en la elaboración de cartografía que nos ayude o que nos enseñe a manejar herramientas como los SIG (Sistemas de Información Geográfica), un tipo de software muy utilizado en la elaboración de mapas. El grado de implicación en el proyecto puede variar, aunque se pueden diferenciar dos grandes grupos. Por un lado, el equipo «motor», aquellas personas que van a estar más involucradas y sobre las que recaerá la mayor parte del trabajo, por lo que deben estar muy bien organizadas y compartir la visión general del proceso. Por otro lado está el grupo de los colaboradores, que apoyarán puntualmente la iniciativa solamente cuando sea necesario. Es importante que todo el mundo tenga claro su rol y grado de implicación para que la iniciativa tenga garantías.

SOBRE LA EXTENSIÓN GEOGRÁFICA.

Es muy importante desde el principio acotar la extensión del área que se va a investigar o sobre la que se va a intervenir. Como ya vimos, algunas de nuestras propuestas pueden centrarse en una zona geográfica muy específica y delimitada, pero en otras ocasiones necesitaremos abarcar diferentes territorios o municipios (e incluso regiones). Ahí nos encontramos con el concepto de escala, que podría definirse como la dimensión o porción en el que se va a desarrollar nuestro plan o idea ¿dónde y hasta dónde? ¿Qué territorio abarca? También tenemos la escala cartográfica, que sería la relación matemática de proporción entre ese territorio y su representación sobre un mapa. En términos muy generales podríamos establecer estos diferentes grupos de escalas: regional, 1:250.000; comarcal, 1:50,000; municipal 1:20.000-1:10.000; y local o de lugar a 1: 2.500.

- ... no olvides que muchas veces, dependiendo de qué queramos investigar, los verdaderos especialistas serán nuestros vecinos.-

SOBRE LA PLANIFICACIÓN TEMPORAL.

Para calcular la duración de cada actividad de nuestro proyecto debemos tener algunos condicionantes como la extensión geográfica (escala): a mayor territorio más tiempo necesitaremos. Aunque esto también depende de otros factores, como la intensidad del trabajo a realizar. A veces en un pequeño espacio se llevan a cabo prospecciones o investigaciones muy detalladas, que van a requerirnos más tiempo que las ejecutadas con menor minuciosidad en un área más extensa. Así que el esfuerzo que requerirán las actividades previstas es un factor muy importante a considerar.

Para la realización del trabajo de campo también hay que tener muy en cuenta los factores ambientales: la luz, el clima, cómo influye la estación en el paisaje o la vegetación, etc. Todos estos elementos condicionarán nuestra programación: por ejemplo, dependiendo de la latitud, en invierno no podremos trabajar después de las 6 ó 7 de la tarde si necesitamos luz natural. Si lo que queremos es fotografiar paisajes, los colores difieren mucho en otoño, verano o primavera.

Tenemos que prestar atención a todas estas variables para calcular de la forma más precisa posible el tiempo que nos llevará realizarlas. Solo de esta forma podremos estructurarlas y ordenarlas. De otra forma será muy difícil que alcancemos nuestros objetivos, por ejemplo para comenzar algunas etapas debemos cerrar previamente otras. No puede empezarse el trabajo de campo si no hemos hecho antes la recopilación de fuentes de información necesarias. Y todo ello hay que tenerlo pensado.

Para realizar este trabajo de programación existen diferentes métodos, como el diagrama de Gantt, que sirven para fijar las fechas en el calendario en las que va a comenzar y finalizar cada actividad prevista una vez que hayamos tenido en cuenta todos los factores de los que hablamos: tipo de actividad, recursos necesarios, trabajo a realizar, número de personas, etc.

Aquí tienes un enlace donde se explica cómo hacer un diagrama de Gantt: <https://es.smartsheet.com/blog/cómo-crear-un-diagrama-de-gantt-en-excel>

Este trabajo de planificación es clave si queremos evitar frustrarnos al ver como nada sale bien. Si se hace una buena planificación y programación los proyectos tienen muchas más po-

sibilidades de tener éxito. Es evidente que no es la parte más emocionante del trabajo, pero es imprescindible.

Siempre surgirán imprevistos que nos obligarán a cambiar fechas y reestructurar nuestro programa (simplemente con que se ponga alguien del equipo enfermo). Pero esto no debe ser excusa para olvidarse de planificar y ponerse desde el principio a improvisar. La capacidad de enfrentarse a los imprevistos precisamente mostrará si el proyecto y el equipo son robustos o no. Si hay buena planificación, habrá buena improvisación, pero únicamente cuando sea estrictamente necesario.



PASO A PASO

PASO 2.

RECOPIACIÓN PREVIA DE INFORMACIÓN Y TRABAJO CON LAS FUENTES

Al dar este paso ya estamos en la fase de ejecución de nuestro proyecto: una vez hayamos establecido qué queremos hacer, dónde y quién es momento de iniciar los preparativos para la investigación básica. Esto implicará la recopilación y revisión de todo tipo de documentos: pergaminos, artículos científicos, fotografías aéreas, mapas, monografías de investigación, libros, etc. En esta etapa, como en otras, hay que ceñirse —en la medida de lo posible— a los objetivos fijados. Es fácil, si eres una persona curiosa, perderse enseguida en una biblioteca indagando y buscando nueva información. Cen-

trémonos por tanto en aquello que verdaderamente es relevante para el trabajo que se desea realizar y seamos pacientes, descubriremos cosas, algunas sorprendentes, sin duda, pero cada una a su tiempo. Y en esta etapa aún queda mucho por hacer, ¡no podemos quemar aquí todas nuestras naves!

Para no perderse demasiado podríamos establecer un guión con los tipos de documentos o fuentes de información que nos pueden ser útiles. Para ello vamos a utilizar el esquema de proyectos, en esta ocasión fijando qué tipos de fuentes nos pueden aportar información relevante en cada caso:



Proyectos	Fuentes de información histórica	Fuentes de información geográfica	Bibliografía	Otras fuentes de información
Ejemplo 1. Catálogo fotográfico de paisajes	Colecciones de fotografías antiguas, pueden ser de particulares o fondos de alguna institución	Fotografías aéreas del Vuelo Americano (años 50) Mapa topográfico 1:10.000	Algún libro de historia local, donde se publiquen fotos antiguas	
Ejemplo 2. Investigación sobre el paisaje agrario	Archivos históricos municipales y regionales. Colecciones de fotografías antiguas donde se vean paisajes agrarios	Cartografía. Mapas topográficos 1:50000, 1:25.000 y 1:10.000. Cartografía temática ambiental: mapas de usos del suelo y vegetación. Fotos aéreas y ortofotomapas	Documentación histórica publicada. Trabajos monográficos sobre el tema: artículos, libros, tesis doctorales, etc.	Información etnográfica sobre prácticas y usos tradicionales del espacio. Puede haber algo publicado, de lo contrario habría que obtener esta información durante el trabajo de campo a través de entrevistas a agricultores y ganaderos
Ejemplo 3. Investigación sobre mitología, leyendas y paisaje	Archivos y documentos históricos	Mapa topográfico 1:25000	Bibliografía y publicaciones especializadas	Información oral sobre lugares asociados a mitos y leyendas tradicionales
Ejemplo 4. Caracterización de un tipo de paisaje	Archivos históricos municipales y regionales. Colecciones fotográficas de paisajes	Cartografía. Mapas topográficos 1:250.000, 1:50000, 1:25.000 Cartografía temática ambiental: mapas de usos del suelo y vegetación. Fotografía aérea y ortofotomapas	Todo tipo de publicaciones relacionadas con el paisaje y los usos tradicionales del espacio. Documentación histórica publicada.	Entrevistas con población local para conocer su punto de vista sobre el paisaje

Una vez establecidas estas prioridades el paso siguiente es recopilarlas en un dossier o portafolio donde se incluirán mapas, fotocopias de artículos, fotografías o documentos históricos. Todo ello debe estar listo para cuando se necesite durante la realización del trabajo de campo.

PASO A PASO

PASO 3.

TRABAJO DE CAMPO

Por fin llegó la hora de calzarse las botas e iniciar esta etapa fundamental del trabajo. En ella desarrollaremos nuestra verdadera búsqueda, descubriremos cosas en las que antes nadie se había fijado, en definitiva, nos convertimos en auténticos investigadores.

Todo trabajo de campo requiere de una planificación previa, que ha de incluirse en el proyecto (¿recuerdas el apartado «cómo»? en él se explicaba la metodología que seguiríamos, que junto al apartado «cuándo» nos debe proporcionar una idea bastante nítida de cómo debemos organizar el trabajo de campo).

También necesitaremos materiales (que en el proyecto se incluyeron en el apartado «con qué»): transporte, chubasquero, botiquín, cámara de fotos, brújula, una grabadora, cartografía, papel transparente para dibujar sobre los mapas diferentes formas del paisaje, o parcelarios, o simplemente puntos o localizaciones. Una tablet, un GPS...



Dependiendo del tipo de investigación que queramos realizar nos puede resultar de gran utilidad una ficha normalizada de campo, en la que se incluyan todos aquellos apartados que consideremos importantes al abordar nuestra investigación (ver Anexo, página 35). Puede contener información sobre escala, extensión geográfica, vegetación, suelos, tipos de parcelarios, cercas, montañas, aldeas, cuevas, castillos... depende de qué queramos indagar esta lista será más o menos extensa. La ficha puede incluir un espacio para realizar mapas a mano alzada o descripciones, por ejemplo, testimonios recogidos en entrevistas o notas sobre todo aquello que consideremos relevante. También incluir una copia de un mapa, sobre la que podemos dibujar o incluir símbolos. Para esto es muy útil colocar papel transparente o cebolla sobre el plano, también puede hacerse con papel plastificado y utilizando rotuladores indelebles, muy útiles en caso de lluvia o humedad. Por último, sería importante un apartado en el que incluir fotos. Hoy día casi todo el mundo utiliza tablets, con lo que la ficha podría hacerse en formato digital e ir añadiéndole la información utilizándola como cuaderno de campo. Hay diferentes aplicaciones para hacerlo y además nos permite geolocalizar, es decir, ubicar puntos o localizaciones sobre un mapa. Casi todos los teléfonos móviles incluyen una herramienta de localización. Digital o analógico según los medios, preferencias o presupuesto de cada uno, ambos métodos tienen sus pros y contras. Tú eliges.

Un aspecto importante a tener en cuenta es si necesitaremos el acompañamiento de los expertos al realizar la investigación o no. Hay dos formas de abordar este problema. En los casos en que el conocimiento pueda ser adquirido, todas las personas que formen los equipos deberían de instruirse a través de un seminario o taller, por ejemplo, en la elaboración básica de mapas, en el manejo de la tablet para rellenar la ficha normalizada o en la realización de encuestas y/o entrevistas. Pero si estos conocimientos son más especializados habrá que contar con la presencia de un experto durante la realización del trabajo de campo. Esto debe estar previsto en el proyecto.

La simbología que vamos a utilizar también depende del tipo de investigación que queramos realizar. Algunos símbolos que pueden resultar de utilidad puedes verlos aquí:

LEGEND to MAP SYMBOLS

COUNTRY	
Feature	Town
	<i>desert/wasteland</i>
	<i>grassland</i>
	<i>swamp</i>
	<i>hills</i>
	<i>mountains</i>
	<i>cave</i>
	<i>political border</i>
	<i>road</i>
	<i>river</i>
	<i>town/village</i>
	<i>cities</i>
	<i>tower/fortress</i>
	<i>castle</i>
	<i>country capital</i>
	<i>windmill</i>
	<i>forest</i>
	<i>lake</i>
	<i>reef</i>
	<i>canyon</i>

Fuente imagen: <https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjFhqSEvrjWAhVGthQKHWh4BlgQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Ffantasticpixcool.com%2Fcaves%2Bmap%2Bsymbol&psig=AFQjCNGzGQmJh7ve-gU88tcZfEokDPYjEA&ust=1506159074309511>

RECURSOS PARA LA INSPIRACIÓN

En este enlace puedes encontrar algunos trucos para dibujar formas del paisaje. En la ficha de campo puede incluirse un apartado en el que realizar dibujos: no olvides que el paisaje es un fenómeno perceptivo y tu mirada también importa. ¡Sé creativo!:

<http://www.fantasticmaps.com/>

CÓMO MAPEAR

El paisaje, como todo fenómeno espacialmente distribuido, puede cartografiarse. Y hablar de cartografía es hablar de hacer mapas. Mapear es pues un verbo no solo útil, sino necesario en cualquier intervención en el paisaje. Hoy día las nuevas tecnologías e Internet facilitan notablemente la elaboración de mapeos y cartografías. Pongamos como ejemplo la herramienta <https://www.ushahidi.com>. Con esta intuitiva interfaz cualquiera que posea unos conocimientos básicos de informática y un teléfono móvil con acceso a Internet y función de posicionamiento

(que como decíamos suelen traer incorporados de serie) puede elaborar una cartografía incluyendo características, imágenes o sonidos geolocalizados. La plataforma es editable por todos aquellos usuarios autorizados (equipo), lo que permite realizar en tiempo real mapeos colectivamente sin grandes complicaciones técnicas y con un único aparato del que prácticamente todo el mundo dispone. Dependiendo de la cantidad de campos que queramos incluir en nuestra ficha, podríamos editarla a través de esta herramienta, de forma que todo el proceso de documentación quedaría centralizado a través de esta plataforma online. Le quita encanto al trabajo de campo más tradicional, pues no necesitamos mapas, lápices de colores ni fichas en papel, pero es tremendamente sencillo y funcional, con un teléfono móvil basta para poner en marcha nuestro proyecto de mapeo o caracterización del paisaje.

También se puede mapear sobre un plano, sobre una maqueta 3-D, sobre un lienzo en blanco o reinterpretar una cartografía previamente elaborada. Las maquetas en tres dimensiones son muy útiles para utilizar con comunidades no familiarizadas con la cartografía convencional y que de esta forma pueden visualizar el territorio a una escala y dimensión fácilmente comprensi-



bles. Se puede hacer a través de métodos analógicos o utilizando las nuevas tecnologías: la caja de herramientas es infinita, tanto como la diversidad de colectivos o la variedad de paisajes que se pretendan mapear.

En la medida en que incorporemos gente a nuestros equipos el mapeo se tornará más grupal. En esta guía se explica de forma magistral cómo poner en marcha un mapeo colectivo: <http://laaventuradeaprender.educalab.es/documents/10184/51639/C%C3%B3mo+hacer+un+mapeo+colectivo/> ¡Cuántas cosas se pueden mapear!

Generalmente entendemos el paisaje como algo estético y visual. Esta es una visión heredada del romanticismo decimonónico y su mirada idealizada de este fenómeno a través de la pintura. Pero el paisaje es un elemento multisensorial, y por ello no solo se siente a través de un único sentido, se puede oler, tocar y escuchar. Por ejemplo, los mapeos de paisajes sonoros son buenas formas de intervención, fáciles de implementar y compartir gracias a las nuevas tecnologías. A través de este enlace puede accederse al European Soundscape Map: <http://map.europeanacousticheritage.eu>

En otras ocasiones son los olores los que identifican algunos lugares. Puede ser porque alguna especie de planta predomina, como la lavanda, la jara, el tomillo, la manzanilla, los líquenes del vado de un río o las algas marinas de la costa. O por la presencia de determinadas actividades humanas, como algunas industrias (el olor no tiene por qué ser agradable, claro) o actividades (el trabajo de las almazaras, la recogida del heno, etc.), que pueden ser temporales y variar en cada época del año, por lo que su olor no solo puede estar relacionado con un paisaje, sino además con una estación. Es todo un reto mapear olores ¿verdad? Es cierto que los sonidos podemos mapearlos grabando y vincularlos a una cartografía, pero, los ¿olores? ¿Cómo hacerlo? ¡Internet por el momento no puede transmitir moléculas odoríferas que puedan vincularse a un SIG! Pero puede hacerse a través de descripciones, fotos que recuerden a esos olores, etc. Incluso, pensando en una posible exposición de resultados, se podrían combinar por ejemplo fotografías y olores. ¡Deja volar tu imaginación!

– ... el paisaje es un elemento multisensorial, y por ello no solo se siente a través de un único sentido, se puede oler, tocar y escuchar. –

Foodscares, seascares, mapeos de recursos, mitos, riesgos, salud, contaminación acústica... cualquiera que sea la razón por la que una comunidad se sienta concernida puede y debe mapearla, para hacerla visible, pues siguiendo las palabras de Steiner «lo que está íntegramente fuera del lenguaje está también fuera de la vida», y la cartografía no es más que otra forma de comunicarse, un tipo de lenguaje.



INVOLUCRAR A LAS PERSONAS

Como dijimos ya en varias ocasiones, el paisaje es un elemento construido, y como tal debe estar participado por todas aquellas personas que de una forma u otra contribuyen a su existencia, lo habitan o interactúan con él. Por ello es de vital importancia involucrar a las comunidades locales en las políticas de planificación, diseño y gestión del paisaje. También, por qué no, en su investigación. Y cuanto mayor sea esta implicación más cerca estaremos de construir herramientas o modelos de gestión y/o conocimiento más cercanos a la realidad social.

Pero hacer participar a la gente es un reto, y para ello hay que disponer también una metodología de trabajo. En primer lugar, conviene tener claros varios puntos fundamentales que debemos resolver en el apartado «quién» de nuestro proyecto:

I

Quiénes son los actores involucrados en el paisaje que vamos a investigar: agricultores, ecologistas, políticos, gobiernos locales o autonómicos, turistas...

II

Cómo se van a integrar, qué rol van a jugar en nuestro proyecto y cuándo (en qué etapas del trabajo).

Para responder a la primera de estas preguntas debemos tener en cuenta que cuanto más homogéneo sea el grupo con el que vamos a trabajar, menos plural será su visión sobre el paisaje, más limitada. Esto no quiere decir que en un determinado momento no se pueda iniciar un proceso de este tipo partiendo de un grupo muy concreto, que por alguna razón necesita reclamar de algún modo el paisaje.

A la hora de elaborar nuestro proyecto debemos tener muy claro si queremos que sea o no de carácter comunitario. Una cosa es poner en marcha una iniciativa de investigación o reclamo del paisaje con un grupo reducido (como están pensados los proyectos que pusimos de ejemplo en la tabla), que incluye la participación de más agentes, pero a los que se involucra en un proyecto previamente diseñado (por ti y por tu grupo más directo de colaboradores). Y otra cosa es poner en marcha un proyecto colaborativo, es decir, en el que los diferentes actores participan desde el principio en la elaboración de los objetivos, metodologías y resultados. A esto lo llamamos proyecto de investigación/intervención sociocomunitaria en el paisaje y si es esto lo que estás pensando en poner en marcha más adelante desarrollamos unas pautas a seguir.

PROYECTOS E INTERVENCIONES SOCIOCOMUNITARIAS EN EL PAISAJE

Como ya vimos, para reclamar el paisaje tiene que haber en primer lugar una razón o un porqué. Tiene que existir una causa que justifique la acción o que la impulse: una investigación, una actuación con la que no se está de acuerdo, una injusticia, un problema medioambiental, una necesidad comunitaria, etc. (obviamente relacionada con el paisaje). Y en segundo lugar, tienen que existir unos fines u objetivos: ampliar nuestro conocimiento, contraintervenir esa actuación con la que no se está de acuerdo, reducir las injusticias, paliar los problemas medioambientales o cubrir una necesidad de la comunidad local, etc.

Hay que tener claros pues tres aspectos: qué concierne, a qué comunidad y por qué el paisaje y una intervención en el mismo es útil. Y a partir de ahí estructurar las acciones en tres etapas fundamentales:

I

Identificar un problema, preocupación o necesidad social.

II

Caracterizar y delimitar de forma aproximada al grupo al que afecta dicha necesidad.

III

Crear un marco de relaciones que permita movilizar a ese grupo a través de una acción o conjunto de acciones (proyecto de intervención sociocomunitaria).

Para identificar los problemas de una comunidad no hay más que preguntarle a la gente. Aunque esto puede parecer sencillo a veces no lo es tanto. En ocasiones las personas no quieren o desean hablar abiertamente de aquello que les afecta, por vergüenza, miedo, falta de interés, costumbre o desconfianza... Simplemente puede ser que nunca nadie les haya preguntado su opinión sobre nada. Los métodos para sacar a la luz estos problemas o preocupaciones han sido desarrollados principalmente por las ciencias sociales, como la sociología o la etnografía, y se basan generalmente en aspectos bastante sencillos de implementar, como entrevistas, que pueden ser abiertas, semiabiertas, semiestructuradas o abiertas, individuales o colectivas. Hay que pasearse y hablar con la gente, organizar talleres, convocar reuniones con asociaciones y organizaciones comunitarias, etc., en definitiva, crear un marco de relaciones que genere confianza en los actores locales para que se sientan protagonistas.

No tardarán en aflorar personas con mayor grado de concienciación y complicidad con las causas que vayan surgiendo, con los que poco a poco se puede ir construyendo el germen del grupo motor, que será el que encienda la mecha y active los procesos participativos imprescindibles para una intervención sociocomunitaria.

Una vez el grupo motor esté activado el mejor método para atraer al mayor número posible de actores es organizar una convocatoria para tratar un tema concreto, o los problemas y preocupacio-

nes de un barrio, aldea, municipio, etc. Se puede crear un evento a través de las redes sociales, foros o páginas web, hoy día prácticamente todo el mundo tiene acceso al medio digital. Se puede organizar una reunión informativa, un foro, una asamblea, cualquier fórmula que sirva para reunir a colectivos, asociaciones, individuos, etc., concernidos por una misma problemática o preocupación. Para garantizar el éxito de una convocatoria puede resultar útil aprovechar algún tipo de liderazgo local, aunque siempre tratando de evitar que ningún agente acapare excesivamente el proceso, pues esto puede producir la autoexclusión de buena parte de la comunidad.

A veces resulta muy sencillo identificar un problema o necesidad porque está muy claro o es un asunto muy controvertido que está en boca de todo el mundo: por ejemplo el anuncio en el periódico de la construcción de una urbanización sobre un paisaje emblemático puede ser la chispa que encienda la mecha de la protesta de todas aquellas personas que se sientan concernidas. Pasamos entonces al punto: Caracterizar y delimitar de forma aproximada al grupo al que afecta dicha necesidad.

¿Quiénes están influidos por esta problemática?, ¿quiénes participan y quiénes no en este proceso?, ¿a quién se puede/ debe o no incorporar al proceso?, ¿qué tipo de relación se va a mantener con otros agentes sociales que no





participen?, son algunas de las preguntas que deberíamos hacernos en esta fase.

No todo el mundo que esté preocupado por este asunto tiene por qué ser parecido: puede haber ecologistas interesados en salvaguardar la biodiversidad, poblaciones indígenas para las que este espacio puede ser sagrado, simplemente gente sensible a las problemáticas sociales o activistas dispuestos a implicarse en cualquier acto de resistencia. Personalidades y perfiles múltiples, pero todos afectados por un factor común: no les gusta la idea de que se construya dicha urbanización. Tenemos a una comunidad multicultural, multirracial, con diferentes niveles sociales y económicos, etc., en definitiva, una comunidad de «extraños» que de otra forma nunca se habrían juntado para hacer nada. Pensemos que cuanto más plural y heterogénea sea una comunidad tantas más visiones diferentes integrará y la búsqueda de posibles alternativas o soluciones será más cercana a la realidad social.

Para identificar los distintos roles y agentes en un proceso participativo existen diferentes métodos como el sociodrama, un método en el que partiendo de un tema o situación se inicia un pro-

ceso de reparto de roles que se dramatizan imitando a la situación real. El sociodrama permite observar desde afuera una situación y colocarse en el lugar del otro, entender comportamientos estratégicos, analizar situaciones, etc. Otro método es el sociograma, que permite hacer visible el entramado de relaciones entre los diferentes agentes que actúan en un territorio. Sirve para visibilizar posibles redes de alianzas o conflictos y, al igual que el sociodrama, entender mejor el escenario en el que se va a intervenir.

Una vez identificado el problema a abordar y delimitado el tipo de comunidad con la que trabajamos y su situación en el territorio hay que pasar al punto 3: crear un marco de relaciones que permita fijar unos objetivos precisos y movilizar a este grupo de «extraños».

Existen infinidad de posibilidades, desde las más formales, que consisten en constituir algún tipo de entidad con personalidad jurídica propia: asociación, fundación, cooperativa, etc.; hasta las más informales como asambleas, grupos de acción puntual constituidos de hecho. En cada caso dependerá de los fines, objetivos, plazos, etc., que se fijen. También puede darse el caso

de que exista una comunidad ya constituida, que simplemente en algún momento de su existencia se fija un objetivo de intervención en el paisaje.

Como ejemplo hoy día se habla mucho de laboratorios ciudadanos, entendidos como «espacios en los que personas con distintos conocimientos y diferentes grados de especialización se reúnen para desarrollar proyectos juntos. Espacios que exploran las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo [...] para impulsar procesos de innovación ciudadana»¹. Siguiendo esta definición podríamos proponer la creación de «laboratorios ciudadanos», o específicamente orientados a la actuación sobre el paisaje en los que expertos, amateurs, técnicos y activistas puedan intercambiar sus visiones para poner en marcha proyectos conjuntos e innovadores de intervención paisajística. Aunque lo más probable es que estos grupos finalmente deban constituirse jurídicamente, sobre todo si tienen que entablar algún tipo de acuerdo o negociación con las administraciones o ampliar su rango de actuación a escala supralocal.

Una vez tengamos establecidos los roles y sus funciones dentro del grupo de trabajo hay que elaborar el proyecto, siguiendo básicamente las pautas que ya vimos en el apartado anterior, son las mismas preguntas, pero deben responderse colectivamente: denominación y naturaleza del proyecto, objetivos y resultados esperados, procedimientos, métodos, etc., para lo que hay que facilitar el mayor número posible de canales de participación. Todo proyecto sociocomunitario debe responder a estas cuestiones, y hacerlo dentro de un marco de relaciones que ha de ser a un mismo tiempo flexible, adaptable y estable. Esto garantizará por un lado la inclusión de agentes diversos y la emergencia de sinergias y procesos creativos, y evitará por otro una excesiva dispersión y laxitud en los objetivos y procedimientos, que podría condenar al fracaso cualquier actuación. Todo un reto, sin duda, pero perfectamente alcanzable aunando cierta claridad, esfuerzo y rigor.

Por último, conviene introducir un apartado de evaluación final del proyecto, que tras su ejecución y de nuevo de forma colectiva valore los resultados obtenidos, si el proyecto ha sido efectivo, si se han alcanzado los objetivos, qué se ha hecho bien y mal. Todo ello ayudará a mejorar futuras intervenciones.

1. Fuente: ciudadania20.org/labsc Ciudadanos

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y MEDIACIÓN

En proyectos en los que participan muchas personas suelen surgir conflictos, y si queremos que nuestra iniciativa tenga éxito hay que tener siempre previsto este aspecto para anticiparse. Así dispondremos de herramientas de mediación y conciliación, de lo contrario estos conflictos pueden tornarse irresolubles o manifestarse de forma violenta. A través del diálogo es como pueden alcanzarse acuerdos, instaurar nuevas reglas y relaciones de uso entre individuos, grupos, empresas, asociaciones, administraciones, etc. Los conflictos han de resolverse de manera dialogada, lo más sencilla y rápida posible, para que los procesos no se eternicen (la dilatación administrativa o procesal es un recurso utilizado de forma habitual por diferentes agentes para ganar conflictos. Agotar la paciencia del adversario: por ejemplo el «silencio administrativo»).

Para garantizar una buena marcha de cualquier mesa o proceso de articulación del paisaje es necesario que todos los agentes sean conscientes de que el conflicto no es algo estrictamente negativo, sino también una oportunidad y algo inherente a la convivencia.



La conciliación sería el procedimiento a través del cual las personas o colectivos en conflicto encuentran una forma satisfactoria de resolverlo para todas las partes. Pero para ello es imprescindible la actuación de un árbitro o mediador, que debe ser neutral e imparcial y debe actuar reconocido como tal y habilitado por todas las partes. El mediador debe informar y facilitar el diálogo entre agentes, promover soluciones y acuerdos así como garantizar la libertad y autonomía de las partes, con el fin de evitar las imposiciones basadas en el poder de forma explícita o tácita.

Sus funciones serían también las de mantener informadas a las partes y sensibilizarlas facilitando herramientas para la negociación y gestión de los conflictos. Ha de favorecer y desbloquear la comunicación con el objetivo de alcanzar consensos, acuerdos o fórmulas de conciliación siempre garantizando la inclusividad de todos y la transparencia del proceso.

Por ello el mediador ha de ser también un agente informado sobre la materia del conflicto. Informado no quiere decir experto, aunque en ocasiones es necesaria una formación experta, dependiendo, como se decía, de la fuente de disputa. Tengamos en cuenta que en intervenciones en el paisaje los conflictos que surgirán estarán relacionados casi siempre con los derechos de uso y propiedad, lo que a su vez nos remite a ámbitos legales y jurídicos que conviene tener claros. Si el mediador no conoce bien la materia objeto de enfrentamiento puede no identificar comportamientos estratégicos orientados a obtener ventajas o vulnerar el principio de independencia y autonomía de las partes, prácticas habituales por parte de elementos con poder: administraciones, grandes empresas, etc.

En cualquier caso, debe tener la capacidad de traducir al lenguaje no experto cualquier aspecto, pues también el recurso al lenguaje inciótico y en ocasiones ininteligible es una estrategia de desgaste del adversario.

Cualquier iniciativa que asuma la complejidad social, tendrá que incorporar la mediación, renegociando permanentemente y tratando de alcanzar siempre una decisión por consenso. Si finalmente no es posible, existen alternativas, como la votación por supermayoría, mediante la que se trata de alcanzar una mayoría amplia, generalmente de 2/3 o 3/4, para ser aprobada; el consenso menos uno, que como en el caso anterior se basa en una propuesta consensuada que se aprueba aunque una parte se oponga; el consenso a plazos, que consiste en fijar un plazo para verificar si la fórmula de conciliación o el modelo propuesto funcionan abriendo un período posterior de evaluación y revisión al que solamente se le da continuidad si de nuevo todos los agentes están de acuerdo. (Para más información consultar: Diana L. Christian, «Creating a Life Together»).

No olvidemos que la función del mediador puede ser también transformadora, ayudando a los colectivos o grupos implicados en una negociación o proceso a empoderarse, ser autónomos, delimitarse, situarse, autoorganizarse y aprender a resolver sus propios problemas, especialmente en procesos más tácticos, locales y no expertos.



RESULTADOS Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Dependiendo del tipo de proyecto que hagamos, su orientación, cuantas personas o colectivos participen, su formato, etc., se derivará un tipo de resultado u otro. Esto también tiene que estar contemplado en el apartado correspondiente del proyecto (apartado «para qué y para quién»), donde además de mostrar los resultados previstos también se indica a qué colectivos se dirigirá y cómo se accederá a los mismos. Puede ser la publicación de una monografía, un libro, un informe, una página web, un videojuego, una exposición, etc. con los resultados de nuestras actuaciones.

Lo que no podemos tener nunca previsto es si algo va a salir bien o mal. Para autoevaluarnos hay que tener en cuenta los objetivos que nos habíamos fijado al principio y uno por uno ir viendo si se han logrado o no. Si se han alcanzado ¡un aplauso! Esto quiere decir que el proyecto fue impecablemente diseñado y ejecutado. Pero es muy normal que durante el proceso algo salga mal: mala planificación o mala suerte.

Simplemente basta con que algún miembro de nuestro equipo tenga algún tipo de inconveniente para que nuestra planificación se vaya al traste. O puede hacer muy mal tiempo e impedir que realicemos nuestro trabajo de campo con normalidad. Un sinfín de situaciones. La evaluación nos permitirá ver qué ha fallado, si han sido factores controlables o azarosos y si en el futuro podremos o no mejorarlo.

Para autoevaluarnos podemos hacerlo de varias formas. Puede ser muy útil trabajar sobre algún

tipo de documento, como un pequeño informe final de resultados que nos permita valorar si se alcanzaron o no los objetivos que nos fijábamos al principio. O simplemente podemos reunir al equipo de trabajo y examinar los logros. La evaluación será mucho más objetiva si participan en ella personas ajenas o que no han formado parte del grupo motor: agentes sociales, población local, algún profesor. Las opiniones externas nos ayudarán a distanciarnos de nuestro propio trabajo, del que a veces nos enamoramos tanto ¡que no somos capaces de ver sus defectos!

CASOS

PROYECTO «TERRA»

Se trata de una iniciativa impulsada por el Colegio Oficial de Arquitectos y la Xunta de Galicia. Se trata de un proyecto de cooperación educativa dirigido a las distintas etapas de ESO con el objetivo de contribuir a despertar la curiosidad sobre el paisaje y el cuidado por el territorio entre los escolares. Galicia es la primera comunidad autónoma en incorporar la materia Paisaje y Sostenibilidad como disciplina libre configuración autonómica de 1º de ESO: <http://proxecto-terra.coag.es>

PROYECTO «MAPPING ALBUM»

Se trata de un proyecto digital y colaborativo impulsado desde el Museo Zumalakarregi (Ormaiztegui, Guipúzcoa). En esta página puede encontrarse un mapa con una serie de grabados del siglo XIX de diferentes municipios de Euskal Herria. Quien quiera puede participar subiendo a la plataforma sus propias fotos. El objetivo es comparar las imágenes de los paisajes antiguos con las fotografías actuales de esos mismos lugares, lo que permite apreciar los cambios que se han producido en cada paisaje desde entonces. Aquellas fotografías que más se acercan a este objetivo son las seleccionadas: <http://www.mappingalbum.net/es/>

PROYECTO MEMOLA

(MEditerranean MOuntainous LANdscapes: an historical approach to cultural heritage based on traditional agrosystems). Se trata de un proyecto coordinado por la Universidad de Granada en el que participan otras instituciones y organizaciones de Inglaterra, España, Italia y Albania. Este proyecto interdisciplinar investiga desde una perspectiva histórica y arqueológica diferentes paisajes culturales de cuatro regiones montañosas (Sierra Nevada en España, Monti di Trapani en Italia, Colli Euganei en Italia y el Valle de Vjosa en Albania). MEMOLA es un proyecto muy abierto en el que participan diferentes públicos, tanto en el proceso de investigación como en el de difusión. En concreto, en la zona de Sierra Nevada, han creado red educativa con trece centros de primaria y secundaria de la provincia de Granada y Almería a la que han involucrado en sus investigaciones a través de su programa educativo. Dentro de este programa han elaborado numerosos recursos didácticos accesibles a través de su página web: <http://memolaproject.eu/es>

INTERVENCIONES SOCIOCOMUNITARIAS

INTERVENCIONES ARTÍSTICAS: LAND ART.

El género artístico Land Art, o arte de la tierra, puede definirse como un diálogo entre los materiales propios del lenguaje plástico y elementos naturales del paisaje. Como ejemplo utilizamos el proyecto #Protect Ihumatao (<http://www.soulstopsha.org>). Ihumatao es un paisaje con alto valor patrimonial cerca del aeropuerto de Auckland en Mangere, al norte de Nueva Zelanda. En su protesta contra la construcción de 500 viviendas en este paisaje arqueológico y sagrado para los indígenas maoríes, la comunidad local ha utilizado una intervención tipo Land Art imitando los tradicionales pouwhenua, una suerte de marcadores territoriales, también utilizados para indicar la presencia de lugares de importancia o sagrados para las poblaciones indígenas. Este pouwhenua contemporáneo es una obra elaborada colectivamente, que convierte el lugar en un punto de encuentro-protesta, articulador de otras acciones de este grupo local sobre su paisaje. En este caso, los materiales necesarios para la intervención han sido varios bloques de hormigón y unos pocos botes de pintura. Pero lo más importante ha sido la comunidad movilizada que está detrás de la acción, sin la cual el Land Art se convierte en una rareza de culto para unos pocos iniciados.

LAS COMUNIDADES INDÍGENAS DE GUYANA.

Estas comunidades han utilizado el mapeo colectivo para reclamar sus derechos sobre sus territorios, usurpados primero por el Estado y cedidos después a las grandes compañías mineras y madereras que se han dedicado a expoliar los recursos de los pueblos Akawaio, Macusi, Wapichan o Wai Wai, provocándoles evidentes trastornos sociales, culturales y económicos. En su lucha por el reconocimiento de estos derechos, a mediados de los años 90, algunas comunidades decidieron que debían mapear su territorio. El objetivo era mostrar los usos y aprovechamientos consuetudinarios que a lo largo de generaciones habían mantenido. Con el apoyo de algunas ONG se impartió formación básica sobre cartografía y posicionamiento a algunos equipos de mapeadores indígenas que durante varios meses documentaron todo tipo de características de su paisaje: límites, asentamientos, recursos, espacios simbólicos, toponimia, etc. El resultado final fue un mapa comunitario que mostraba una tupida trama de características que conforman un paisaje cultural. Aunque fue ignorado por el Estado no cabe duda de que el proceso ha contribuido a empoderar a estas comunidades y proporcionarles un apoyo más para justificar su reclamación de derechos sobre una tierra que indiscutiblemente les pertenece, como han demostrado. Ahora, cuando una gran compañía minera o maderera se interne en alguno de sus territorios, disponen de un elemento que habla el lenguaje de los expertos, los burócratas del Estado y los observadores internacionales, y

que sirve para denunciar unos abusos que hasta entonces habrían pasado inadvertidos al tener como escenario un espacio cartografiado ex profeso para el expolio, en el que emergen ahora nuevas voces y comunidades, que reclaman su presencia a través de esa herramienta de representación que es el mapa y en ese espacio simbólico que es el paisaje.

LOS ABORÍGENES AUSTRALIANOS. Los derechos de estas poblaciones sobre su territorio y su paisaje fueron vulnerados durante siglos de colonización occidental, que utilizando de forma sistemática la violencia y el genocidio expropió masivamente sus tierras hasta los años 60 del siglo XX. En el último tercio del siglo XX la lucha por los derechos de estas comunidades se intensificó notablemente, dando sus primeros frutos en la década de los 90, gracias a una serie de reclamaciones y de reconocimientos que con el tiempo han terminado por ser ratificadas por los tribunales y asumidas por las administraciones del Estado australiano. Este reconocimiento implicó notables modificaciones del sistema jurídico, en el que desde entonces pueblos como

el Meriam pasaron, no solo a poseer derechos sobre sus tierras, sino además a hacerlo bajo su propio sistema de normas consuetudinarias. La conquista de derechos sobre el mundo físico estuvo acompañada en todo momento de su equivalente en el ámbito de lo simbólico, y ahí llegamos también al paisaje. Precisamente en Australia el concepto de paisaje cultural ha sido muy utilizado, como forma de hacer más visibles estas relaciones entre los pueblos indígenas y sus territorios, de acuerdo a su imaginario y a sus patrones de cognición socioespaciales. Hoy en día, muchas administraciones australianas ya han incorporado de forma rutinaria este concepto de paisaje cultural en sus procedimientos de intervención territorial. De esta forma se garantizan mejor los derechos de las poblaciones aborígenes cuando se toman decisiones relacionadas con la ordenación del territorio, equiparando los patrones de racionalidad occidental, basados en el criterio experto, a los de los indígenas, basados en el criterio experiencial. Este ejemplo muestra que en la lucha por el paisaje también está el fin de construir sociedades más justas y democráticas.

CONSEJOS

I

«Paisaje» es un concepto muy amplio y escurridizo, por ello acota muy bien la temática y ten muy claro qué es lo que quieres hacer desde el principio para no perderte.

II

Recuerda que el paisaje no solo se ve, también se oye, se huele, se toca y se siente.

III

El paisaje está en todas partes y todas las personas que habitan un territorio forman parte de él y construyen su carácter con su cultura y sus miradas. En temas de paisaje, siempre hay que tenerlos en cuenta.

IV

El paisaje es un procomún, algo que nos concierne a todos y cuanta más gente esté implicada en los proyectos relacionados con él, más eficaces serán.

V

Aprende a diferenciar muy bien entre «proyecto» a secas y «proyecto sociocomunitario o colaborativo». El primero lo diseñamos y ejecutamos individualmente, o con un grupo reducido de personas. El segundo tiene que estar abierto desde el principio a cualquiera que quiera participar en todas sus etapas, incluida la del propio diseño del proyecto.

VI

No olvides tener muy claras las ideas de lo que quieres hacer, con quién y por tanto cómo y para qué, de qué forma lo vas a difundir y compartir. Si el paisaje es un asunto de todos, cuanto más facilites el acceso a los resultados, más impacto tendrá el trabajo realizado y más contribuirá a cumplir sus objetivos.

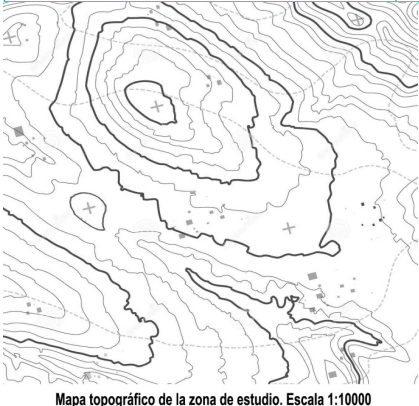

VII

Échale imaginación. No te pongas límites. El paisaje es una creación humana, y por tanto también está abierto a ser reinterpretado. Tú formas parte del colectivo que cada día construye con su mirada el paisaje, ¿por qué no hacerlo con creatividad e innovando?



ANEXO

Modelo de ficha normalizada de campo para el proyecto 4 (caracterización de un tipo de paisaje):

Proyecto XXX		TIPOLOGÍA DE PAISAJE																																		
Nº de Ficha		Elementos naturales																																		
Nombre del investigador		Tipo de geología dominante																																		
Fecha		Geomorfología																																		
Coordenadas/localización		Flora y fauna																																		
		Elementos culturales																																		
Elementos diferenciadores de este paisaje		Uso principal de la tierra																																		
¿Es un paisaje especial? ¿Por qué?		Tipos de asentamientos																																		
Aspectos positivos a destacar		Cierres, cercas																																		
Aspectos negativos a destacar		Elementos perceptivos y estéticos																																		
		Textura, forma, color, patrón																																		
		Memoria colectiva asociada, toponimia local																																		
Mapa:		Fotografía																																		
 <p>Mapa topográfico de la zona de estudio. Escala 1:10000</p>																																				
<p>LEGEND to MAP SYMBOLS</p> <table border="1"> <tr> <td>COUNTRY</td> <td></td> <td>town/village</td> </tr> <tr> <td>Feature</td> <td>Town</td> <td>cities</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>desert/wasteland</td> <td>tower/fortress</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>grassland</td> <td>castle</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>swamp</td> <td>country capital</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>hills</td> <td>windmill</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>mountains</td> <td>forest</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>cave</td> <td>lake</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>political border</td> <td>reef</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>road</td> <td>canyon</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>river</td> <td></td> </tr> </table>		COUNTRY		town/village	Feature	Town	cities	—	desert/wasteland	tower/fortress	—	grassland	castle	—	swamp	country capital	—	hills	windmill	—	mountains	forest	—	cave	lake	—	political border	reef	—	road	canyon	—	river		<p>Notas de campo</p>	
COUNTRY		town/village																																		
Feature	Town	cities																																		
—	desert/wasteland	tower/fortress																																		
—	grassland	castle																																		
—	swamp	country capital																																		
—	hills	windmill																																		
—	mountains	forest																																		
—	cave	lake																																		
—	political border	reef																																		
—	road	canyon																																		
—	river																																			

ALGUNA IDEA SUGERENTE...

CARTOGRAFÍA MÍTICA DE UNA COMARCA

¿A quién no le han impresionado las epopeyas griegas como *La Ilíada* o *La Odisea*, cuajadas de personajes míticos como héroes, cíclopes, sirenas y musas? ¿O las sagas nórdicas y leyendas europeas, como *El Cantar de los Nibelungos*, *Beowulf* (de la que también se hizo una película que seguro que conoces) o la leyenda del rey Arturo?: magos, gigantes, brujas, dragones, hadas... ¿Quién no ha disfrutado también viendo películas como *El Señor de los Anillos* o la serie *Juego de Tronos?*, que aunque no son narraciones míticas tradicionales sino historias de ficción contemporáneas, sí se han inspirado en ellas. Por ejemplo los trolls, trasgos, elfos u orcos de *El Señor de los Anillos* proceden de la mitología celta y vikinga. Muchas series de cine fantástico contemporáneas que seguro que has visto, como *Crepúsculo*, se inspiran asimismo en la mitología: hombres lobos y vampiros aparecen en muchas regiones del centro, sur de Europa y otras partes del mundo como seres legendarios.

El origen de muchos de estos personajes se pierde en la noche de los tiempos y ha llegado hasta nuestros días a través de narraciones orales que se han ido transmitiendo de generación en generación en forma de cuentos, leyendas, refranes, canciones, etc. Aún muchos ancianos de aldeas recónditas recuerdan todavía estas increíbles historias, que casi siempre se desarrollan en algún lugar, tienen un escenario. Y al hablar de espacio cargado de significado ¿qué tenemos?: paisaje.

A lo largo de milenios los seres humanos han buscado explicaciones míticas sobre el origen

del mundo, de ahí nace la mitología. Las narraciones míticas también fueron utilizadas como una forma de explicar fenómenos que no podían ser racionalizados por las sociedades preliterarias (es decir, aquellas que no utilizaban la lectura ni la escritura y en las que todo se transmitía oralmente). Al aparecer, las diferentes religiones han ido sustituyendo y a veces mezclándose con esa mitología, que suele dejar un rastro en el paisaje. Es emocionante buscar este rastro. Para ello la fuente principal de información suelen ser los habitantes de un territorio que queramos investigar. La metodología que nos va a ayudar aquí es la encuesta etnográfica, uno de los métodos que utilizan los antropólogos. Puede basarse en entrevistas, que se pueden estructurar en abiertas, semiabiertas... (método). Localización, si finalmente te animas a hacer esta investigación descubrirás que muy a menudo las leyendas se localizan en torno a yacimientos arqueológicos antiguos, como antiguos poblados fortificados, castillos, aldeas deshabitadas, puentes... esto te permitirá aprender mucho sobre la historia del lugar. Como ejemplo, en amplias zonas del noroeste de la Península Ibérica, principalmente Galicia y Asturias, se decía que los antiguos castros habían sido construidos por una especie de gigantes (los mouros), sobre los que se contaban (y aún se siguen contando) historias sorprendentes. Estos gigantes jugaban a los bolos en boleras enormes, y cuando lo hacían provocaban un gran estruendo que se oía en decenas de kilómetros a la redonda. De esta forma las sociedades campesinas tradicionales explicaban el sonido producido por las tormentas: sencillamente se trataba de los mouros practicando su deporte favorito. Las leyendas también han dejado su huella en forma de nombres de lugar, muy importantes cuando estudiamos el paisaje (por ejemplo en Asturias: El Xuegu la Bola, Xulabola, etc., muchas veces asociados a

la presencia de dólmenes prehistóricos). La toponimia puede considerarse la memoria del paisaje, puede contarnos muchas cosas sobre un lugar, desde su uso tradicional o un aspecto de su morfología, hasta una increíble leyenda como la de los mouros jugadores de bolos.

La realización de una cartografía mítica puede acompañarse de dibujos con las descripciones que se nos haga de los personajes o historias que nos cuenten: una xana, un trasgo, un gigante, una doncella encerrada en una torre... hay miles de historias y todas tienen su lugar en el paisaje.





¿Puede haber algo más emocionante que acercarse a esta faceta tan misteriosa del paisaje?

Para hacer esta cartografía podemos utilizar la herramienta ushahidi en la que añadiremos una fotografía del lugar, podemos incluir audios de entrevistas realizadas a la población local y adjuntar una breve descripción.

Después se puede hacer una monografía incluyendo dibujos. Puedes realizarlos tú mismo o contar con alguien que te ayude.

¡El mapa de la Tierra Media de Tolkien se quedará pequeño al lado de tu cartografía del paisaje legendario de tu pueblo o comarca!

Modelo de ficha normalizada para este proyecto ya rellenada:

PROYECTO: MITOS Y LEYENDAS EN EL PAISAJE			
Nº de Ficha:	14	Nombre del investigador	Luis Ángel Pérez
Fecha	25/7/16	Coordenadas/localización	45º 32' 45"
Nombre del lugar o paisaje	El Pico del Castro	Relación con yacimientos, edificios o entornos arqueológicos SI NO	Si
Nombre de la leyenda o personaje mitológico	El Díañu Burlón	Nombre y tipo de yacimiento, edificio o entorno arqueológico	Castro de la Edad del Hierro del Monte del Castro (Carta Arqueológica provincial)
Descripción de la leyenda:	Según nos cuentan en el pueblo de al lado (Villa del Condado) existe la creencia de que en algunas cuevas del monte del castro habita este personaje. Lo describen como un ser antropomorfo y peludo de grandes orejas, a veces con cuernos, que porta una capa roja	Características generales del entorno:	El Monte del Castro es un espacio forestado (excepto en ma cumbre), un monte de robles principalmente y algún eucalipto. Tradicionalmente ha sido aprovechado por su madera.
Mapa		Fotografía	
			
Observaciones y notas		Dibujos de campo	
No demasiado lejos encontramos otra leyenda relativa a una serpiente alada que habita otra de las cuevas del monte (ficha nº 12).		 	

CRÉDITOS FOTOGRAFÍAS

PÁG. 5:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Landscape#/media/File:Cole Thomas The Course of Empire The Arcadian or Pastoral State 1836.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Landscape#/media/File:Cole_Thomas_The_Course_of_Empire_The_Arcadian_or_Pastoral_State_1836.jpg)

PÁG 22:

Participatory Village Land Use Planning
Villagers in Western Tanzania designate boundaries and landmarks using sticks and leaves to create a basic diorama of their village land use plan.

<https://www.flickr.com/photos/usaidafri-ca/10609095475/in/photostream/>

PÁG 23:

Madagascar, 19-016 Engaging community members in the Bay of Assassins in participatory mapping Credit Blue Ventures

<https://www.flickr.com/photos/123350223@N04/13892449264>

PÁG 24:

Mapping exercise in Jhalokhati, Bangladesh.
Photo by Sarah Castine, 2013.

Participatory Rural Appraisal (PRA) mapping exercise with the community in Jagannathpur village, Jhalokhati, Bangladesh.

<https://www.flickr.com/photos/theworldfishcenter/8571382416>

PÁG 28:

File:15M Asamblea del 3 se Julio - galería 005.JPG

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/15M Asamblea del 3 se Julio - galer%C3%ADa 005.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/15M_Asamblea_del_3_se_Julio_-_galer%C3%ADa_005.JPG)

PÁG. 29

File:15M, Asamblea Prosperidad (6850389244).jpg

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/15M%2C Asamblea Prosperidad %286850389244%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/15M%2C_Asamblea_Prospereidad_%286850389244%29.jpg)

