

FRAGMENTOS DEL PASADO: LA PRESENTACION DE SITIOS ARQUEOLOGICOS Y LA FUNCION SOCIAL DE LA ARQUEOLOGIA.

Gonzalo RUIZ ZAPATERO
Universidad Complutense

RESUM:

Las ruinas i els indrets arqueològics són una expressió del passat, o més ben dit, un reflex dels comportaments i accions socials de les comunitats preèrites. Les restes arqueològiques constitueixen, per tant, un passat material fragmentat que s'anomena comunament patrimoni arqueològic. Aquest patrimoni arqueològic és, d'algun manera, un patrimoni de segona classe si el comparem amb el patrimoni històric, perquè es presenta com un patrimoni "trencat", fragmentat, en front d'un de "sencer" i comprensible per si mateix. L'arqueologia de les properes dècades no podrà reduir-se a la recerca escrita. La gestió, conservació i presentació dels vestigis arqueològics creixerà en importància i les seves tasques tindran igualment l'estatus d'investigació.

RESUMEN:

Las ruinas y los sitios arqueológicos son una expresión material del pasado, o mejor dicho, de parte de los comportamientos y acciones sociales de las comunidades preéritas. Los restos arqueológicos constituyen por tanto un pasado material fragmentado, lo que se denomina comúnmente patrimonio arqueológico. Este patrimonio arqueológico resulta, de alguna manera, un patrimonio de segunda clase si lo comparamos con el patrimonio histórico porque se presenta como un patrimonio "roto", fragmentado frente a uno "entero" y comprensible en sí mismo. La arqueología de las próximas décadas no podrá reducirse a la investigación escrita. La gestión, conservación y presentación de los vestigios arqueológicos crecerá en importancia y sus tareas tendrán igualmente el estatus de investigación.

ABSTRACT:

Ruins and archaeological sites are the material expression of the past, or better said, part of the behaviours and activities of past communities. Archaeological remains are then a fragmented material pass, commonly known as archaeological heritage. This archaeological heritage becomes, in some way, a lower class heritage compared to historical heritage, because it is presented as a "broken" heritage opposite to one that is "complete" and comprehensible by itself. Future archaeology could not be limited to written investigation. Management, preservation and exhibition of archaeological objects will become more significant and their task will achieve the research status.

RÉSUMÉ:

Les ruines et les endroits archéologiques sont une expression du passé ou, plutôt, d'une partie des comportements et des actions sociales des communautés préérites. Les restes archéologiques consistent, alors, un passé matériel fragmenté, ce qu'on appelle normalement patrimoine archéologique. Ce patrimoine archéologique est, en quelque façon, un patrimoine de deuxième classe si on le compare au patrimoine historique, vu qu'il se présente comme un patrimoine "cassé", fragmenté, par rapport à un autre "complet" et compréhensible en soi-même. L'archéologie des prochaines décades ne pourra pas se réduire à la recherche écrite. La gestion, la conservation et la présentation des vestiges archéologiques deviendra plus importante et ses besoins atteindront aussi le status de recherche.

fragmentado frente a uno "entero" y comprensible en sí mismo.

Esos restos tienen además una dimensión estática en el presente, en el proceso de excavación arqueológica, pero su interpretación exige introducir una dimensión dinámica: el tiempo. En otras palabras, una cosa es el patrimonio arqueológico y otra la historia de los sitios arqueológicos, entendida como historia de las gentes que los crearon. Los sitios arqueológicos no muestran "historias", necesitan ser interpretados y adecuadamente presentados para que sean portadores de una narración histórica. A pesar de que es una vieja metáfora en arqueología, las piedras no hablan solas. En cierto modo tendríamos un pasado material -los sitios y los restos arqueológicos visibles- y un "pasado immaterial", la información histórica encerrada en los elementos arqueológicos. Sin lo segundo, las ruinas, los monumentos y los vestigios arqueológicos quedan reducidos a un mero valor estético o emotivo. Por tanto los sitios arqueológicos ofrecen de entrada dos grandes problemas para su completa comprensión. Primero, que son fragmentos de un pasado material y segundo, que son testigos prácticamente mu-

Las ruinas y los sitios arqueológicos son una expresión material del pasado, o mejor dicho de parte de los comportamientos y acciones sociales de las comunidades pretéritas. Eso significa en primer lugar que ese "pasado material" es fragmentario, esto es, sólo registra ciertos aspectos de las vidas de las gentes del pasado. Pero es que además es triplemente fragmentario, ya que, por un lado, los aspectos "fossilizados" del comportamiento pretérito son a su vez discontinuos en el tiempo y en el espacio - sólo una parte se conserva - y por otro lado, de esa parte conservada habitualmente sólo una cierta parte se recupera y constituye el registro arqueológico identificado. Así pues los sitios arqueológicos son -entre otras muchas cosas- fragmentos del pasado, auténticos relazos materiales de sociedades desaparecidas. Los restos arqueológicos constituyen por tanto un pasado material fragmentado, lo que se denomina comúnmente patrimonio arqueológico (Querol y Martínez Díaz 1996). Y este patrimonio arqueológico resulta, de alguna manera, un patrimonio de segunda clase si lo comparamos con el patrimonio histórico (palacios, castillos, catedrales, etc.) porque se presenta como un patrimonio "roto",

dos si no son interpretados y presentados. Pueden resultar atractivos, misteriosos, incluso fascinantes, pero normalmente no encapsulan un pasado completo y ese pasado histórico no se ofrece "visiblemente" al espectador. Y sin embargo, aparentemente, los sitios arqueológicos se muestran "completos" y absolutamente visibles. Tal vez sea así para los especialistas pero desde luego no para el resto de la sociedad.

La espectacularidad de algunos vestigios arqueológicos, sus entornos paisajísticos, o sus valores simbólicos y evocativos han conseguido, en las últimas décadas del s. XX, que sean puntos de atracción de un fenómeno surgido en este momento: el turismo cultural. En las sociedades capitalistas de estos años con la ampliación del tiempo de ocio y la elevación de los niveles educativos de amplios sectores de la población, el turismo cultural está creciendo de manera espectacular (Boniface y Fowler 1993; Herbert 1995 y Prentice 1993). Y dentro de ese contexto el patrimonio arqueológico tiene una creciente importancia. Los sitios arqueológicos se convierten en recursos turísticos, que son promocionados por las administraciones autonómicas y locales. De alguna manera los sitios arqueológicos se empiezan a tratar como auténticos bienes de consumo (González Méndez 1996). Con todo en nuestro país el tema sólo está comenzando a desarrollarse. Hay un indicador a mi juicio muy significativo: la situación de la publicación de guías arqueológicas. Frente a la tradición de países como Gran Bretaña o Italia, con abundantes colecciones en el

mercado dirigidas a un público amplio. En España, dejando aparte algunos intentos regionales más académicos o didácticos que turísticos, es sintomático que la primera guía arqueológica fuera escrita por un canadiense y publicada en inglés en 1991 (Anderson 1997) y la segunda por un británico (Collins 1998), dejando por otro lado bastante que desear ambas. Pero aún no se ha publicado alguna por un español. Una guía arqueológica de Cataluña y Baleares (Garrido 1998a) y otra de la Cataluña Ibérica (Garrido 1998b), las dos de más que aceptable calidad, constituyen un exponente de los cambios que se empiezan a operar promovidos por editoriales comerciales.

ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO

Para el enfoque que nos interesa, los sitios arqueológicos deben entenderse dentro de una definición amplia y en una acepción general serían todos aquellos sitios construidos y ocupados en el pasado y que ya no lo son, tanto si han sido excavados o si se trata de algunos restos en pie todavía (Teuónico 1995-96: 1). Presentan normalmente una serie de rasgos (Price 1988) que los individualizan frente al resto del patrimonio histórico:

(a) la mayoría de los sitios arqueológicos no suele ser "visible". Es decir la percepción visual de los mismos para el público varía en una escala de diversos grados. Los más fragmentarios y con

estructuras de escasa entidad resultan muy difíciles de "ver" para los no especialistas -y a veces hasta para los propios especialistas- o incluso en algunos casos imposibles de ver, mientras que los más "integrales" y espectaculares pueden resultar más accesibles visualmente. Ver es crear y si no se ve difícilmente se puede entender. Los arqueólogos podemos "imaginar" los sitios con nuestros conocimientos, las imágenes que construimos sencillamente reflejan nuestra comprensión del registro arqueológico. Pero el público no puede imaginar el pasado como nosotros, por eso la interpretación visual es tan importante en la divulgación arqueológica (McManamon 1998).

(b) como consecuencia inmediata de los anterior no resultan inteligibles en sí mismos. Por su carácter fragmentario, incompleto, por su limitada "visibilidad" y porque las estructuras pretéritas no siempre son asimilables a las actuales -funcionalmente o en otros términos- los sitios arqueológicos resultan de difícil comprensión para el público general. Para ser comprendidos hace falta ofrecer una información añadida: hay que traducir la materialidad de los restos arqueológicos a una narración histórica (González Méndez 1996: 50-51). Y esa narrativa tiene diferentes fórmulas que deben ser elegidas en función del objetivo principal: hacer comprensibles esos fragmentos del pasado que son los sitios arqueológicos.

(c) cada sitio arqueológico es único por más que se asimile a un modelo o patrón conocido. Esa especificidad de

los yacimientos arqueológicos hace que no haya dos sitios iguales. Pero la excepcionalidad de un sitio o su carácter representativo de un determinado tipo son los extremos de una escala de valores. Y ambos extremos pueden tener un gran valor para su difusión al gran público. Pero son muchas las variables que entran en juego a la hora de decidir la presentación de un sitio arqueológico, por lo que los valores estrictamente histórico-arqueológicos no son los únicos a tener en cuenta. Su accesibilidad, condiciones de visita, número potencial de visitantes pueden ser algunos condicionantes importantes.

Pero los sitios arqueológicos, como lugares para ser conservados y presentados al público, no ocupan ya en exclusividad el concepto de patrimonio arqueológico. En estos últimos años se está empezando a considerar la protección e interpretación de paisajes arqueológicos (Addyman 1992; Darvill, Gerrard y Startin 1993), entendiendo por tales aquellas áreas que ofrecen una especial concentración de sitios y monumentos cuya articulación interna debe entenderse en referencia al conjunto paisajístico (Coles y Hall 1997: 834). Por un lado estos paisajes presentan muchas más dificultades para ser conservados y presentados y por otro lado la agresión contemporánea, ambiental y antrópica se realizan a escalas desconocidas hasta ahora. Un buen ejemplo lo constituye el caso de Stonehenge, donde English Heritage se ha propuesto la recuperación del territorio circundante al famoso monumento, lo que implicaría el desvío de carreteras, la relocalización del

centro de visitantes, la construcción de un nuevo acceso y la necesidad de que el último tramo se realizara a pie. Todo ello supone un proyecto de muchos millones de libras esterlinas. Otro ejemplo notable es el proyecto de las Fenland, tierras pantanosas del E. de Inglaterra, con unos 2500 sitios conocidos (Coles y Hall 1997). De los cuales sólo una pequeña parte ha sido estudiada, pero la protección futura no podrá ser posible considerando los sitios aisladamente. Las alteraciones de las condiciones de humedad de buena parte de la región constituyen una seria amenaza y el tratamiento de los sitios individualizadamente no solucionará nada. El paisaje en torno a cada sitio tendrá que ser el área mínima de intervención.

La percepción visual de estos paisajes arqueológicos es muy impactante y su valor evocativo mayor incluso que el de los sitios, pero también aumentan las dificultades para lograr una buena interpretación. Un caso muy especial es el de los antiguos campos de batalla (Carman 1997). Extraordinariamente interesante es la experiencia realizada en el escenario de la famosa batalla de Little Bighorn donde murió Custer el 25 de junio de 1876 (Scott 1997). Pienso que la conjunción de valores ecológico-ambientales y arqueológicos permite ser optimista acerca de las posibilidades futuras de este tipo de áreas arqueológicas, aunque su preservación y presentación implicará la movilización de muchos recursos económicos.

¿POR QUÉ CONSERVAR Y PRESENTAR SITIOS ARQUEOLÓGICOS?

La presentación del pasado al público (Stone y Molyneux 1994) es una gran responsabilidad, especialmente porque, como bien ha señalado Bahn (1996: 82), es una tarea que no puede hacerse de una forma objetiva. Y sobre todo porque sólo los arqueólogos tienen los conocimientos necesarios para hacerlo. En algunos códigos de ética profesional figura expresamente, como principio obligatorio la educación pública y la divulgación; y para ello resulta crucial mejorar la conservación, protección e interpretación del registro arqueológico (Lynott 1997: 593). Entre las razones fundamentales para conservar y presentar sitios arqueológicos cabe destacar las siguientes (Davis 1997: 85):

(a) porque los arqueólogos somos socialmente responsables no sólo de preservar el pasado sino también de hacerlo accesible - física e intelectualmente - al público. Y no cabe duda de que la presentación de yacimientos y monumentos arqueológicos constituye, por la inmediatez de su mensaje y su dimensión emotiva y aún afectiva, una vía muy eficaz para divulgar el patrimonio arqueológico. Se ha llegado a decir que cuando "vendemos" arqueología como patrimonio vendemos nostalgia a un nivel muy básico (Bower 1995: 38). Probablemente la manera más eficaz de llegar a la gente sea a través de la comprensión de los propios sitios arqueológicos

(b) porque a través de la conservación del pasado visible la sociedad puede considerar valioso el patrimonio arqueológico. Si la gente entiende y considera útil la conservación y disfrute del pasado apoyará su protección e indirectamente los fondos públicos destinados a la arqueología. Una sociedad en la que la valoración del pasado visible es alta tendrá más recursos para recuperar y estudiar el patrimonio arqueológico. Para sobrevivir en las sociedades contemporáneas la arqueología tiene que confirmar su relevancia no sólo ante el mundo académico sino también ante toda la sociedad (Matthews1998).

(c) porque a través de las presentaciones de sitios y paisajes los arqueólogos podemos aprender del público, ya que la gente puede realizar una evaluación crítica de las interpretaciones que se le ofrecen. Para ello hay que proporcionar oportunidades de participación y medios que permitan la evaluación. Lamentablemente esto es en nuestro país una asignatura pendiente. Aunque es cierto que, en general, apenas contamos con estudios de visitantes a sitios arqueológicos. Sin conocer mejor las razones de la gente para visitar sitios arqueológicos, sus expectativas, sus reacciones, lo que les resulta comprensible y lo que no, difícilmente podremos aprender a mejorar nuestras presentaciones.

Como hemos visto el destinatario de la conservación y presentación del patrimonio arqueológico es la sociedad,

el público. Pero el público no es único y, aunque normalmente se hable del público como una única categoría y con unas características homogéneas, existen diversos públicos, que deberían ser objeto de estudio y consideración especial para definir audiencias a las que se dirigen los mensajes en la presentación de los sitios arqueológicos (MacManamon 1991) y no se puede llegar a todas las audiencias al mismo tiempo y con los mismos recursos (Whitlsey y Farrell 1997: 171). Así se han diferenciado potenciales audiencias: (a) arqueólogos profesionales, (b) arqueólogos aficionados con ciertos conocimientos, (c) coleccionistas, (d) universitarios con titulaciones en otros campos y cierto interés y conocimientos arqueológicos, (e) turistas, ocasionales o interesados en arqueología, (f) habitantes de la región, normalmente con poco o ningún conocimiento arqueológico, (g) profesores y educadores de primaria y secundaria, y (h) estudiantes de distintos niveles con interés personal o para cumplir la realización de tareas escolares (Iseminger 1997: 148-9). Para todos los públicos hay que conservar y presentar pero no cabe duda que aquellos sectores con menos estudios y más refractarios a visitar museos y monumentos deberían constituir un objetivo especial de proyectos no-elitistas y que intenten verdaderamente una divulgación para todos. No obstante, la práctica más extendida es que los mensajes se elaboran asumiendo que sólo los sectores más cultos y con más estudios se interesan por esta clase de sitios.

LA PRESENTACIÓN DE SITIOS ARQUEOLÓGICOS

Tras la finalización de las tareas de excavación y documentación en el proceso de intervención de los yacimientos arqueológicos se pueden distinguir tres operaciones: la conservación, la restauración y la interpretación. En cualquier caso es muy importante subrayar que el proceso que conduce desde el descubrimiento del sitio y su excavación a su presentación pública es un proceso unitario (Price 1988; Coutinho Gouveia 1992). Lo que significa que el arqueólogo debe estar presente en todo el largo camino que lleva del proyecto de excavación al sitio visitable o parque arqueológico; aunque en las operaciones indicadas comparta su trabajo con otros especialistas.

Los sitios arqueológicos no pueden dejarse expuestos sin efectuar tareas de **conservación**. Es preciso mantenerlos sin deterioro, en el estado en que quedan tras su excavación o en el caso de restos largamente expuestos evitar agresiones ambientales o de origen antrópico (Berduco 1990; Price 1984; Torre de la 1997; VV.AA. 1997). El coste económico y la viabilidad de las intervenciones de conservación son muy variable, pero si algo resulta claro es que todo no puede recibir un tratamiento de conservación. Para las administraciones responsables el mejor patrimonio arqueológico es el enterrado. Es el que no da problemas. De hecho es lo que se hace con la mayoría de los sitios excavados. Otras alternativas son

el traslado, si es inevitable y existen medios, y la conservación del yacimiento al aire libre. Los problemas de conservación de diferentes tipos de materiales y técnicas constructivas así como las condiciones climatológicas exigen experimentación y versatilidad en las propuestas de conservación (Carrera Ramírez 1993; Devallon y Carrier 1989).

La **restauración** tiene como objetivo recrear parcial o totalmente el aspecto posible del sitio o monumento y así hacerlo más inteligible al espectador (Price 1988), en definitiva, ofrecer un pasado lo más visible posible. Un exceso en este planteamiento puede llevar a (re)construcciones poco plausibles que distorsionan los restos arqueológicos. La cuestión clave es cómo conservar los yacimientos sin que los elementos de protección física y los restaurados encubran ni distorsionen la información (Ortiz 1994: 28). Para ello es imprescindible crear un entendimiento y colaboración de respeto mutuo entre arqueólogos y restauradores (Barbet 1997). En la actualidad los principios básicos de la restauración de estructuras arquitectónicas son: la reversibilidad de la actuación, la compatibilidad de materiales antiguos y modernos y la realización de una intervención mínima. La restauración de un sitio arqueológico precisa necesariamente conocer bien la historia del sitio -a través de la excavación-, su contexto y su "totalidad", esto es la secuencia de las fases constructivas. El último aspecto es crucial ya que normalmente habrá que optar por la restauración de una fase para ganar en

claridad y didáctica de la presentación. Es verdad que esta alternativa puede ocultar la comprensión global del sitio al enfatizar una fase estructural y enmascarar las restantes (Yamin 1997: 212). En un planteamiento científico riguroso la historia del sitio -reflejada en la estratigrafía- debería ser la base científica común a investigación, difusión y conservación (Ortiz 1994: 30). En la práctica eso puede resultar difícil y se acaba apostando por la restauración selectiva de una fase, asumiendo la reconstrucción parcial con volúmenes uniformes que hará más visible esa fase constructiva pero ocultará otras y distorsionará la verdadera historia del sitio. Generalmente lo que se ofrece en un sitio arqueológico presentado es una "cápsula del tiempo" pero los sitios usualmente encapsulan diferentes tiempos. Por otro lado debemos tener siempre presente que es una ilusión pensar que el estado original de un sitio puede ser recreado. El estado original no es definible porque no es absolutamente cognoscible, es, de alguna forma, una abstracción que la excavación e interpretación arqueológica pueden intentar representar pero no reconstruir.

Otro problema en los sitios con arquitectura de cierta entidades es que décadas de restauración y consolidación pueden haber modificado o destruido rasgos originales (Brennan 1998). Las intervenciones modernas empleando registros de excavaciones, fotografías e informes de restauración pueden desennmascarar las (re)intervenciones previas y establecer qué estrategias restauradoras resultan eficaces y cuales equivoca-

das. Siempre que sea posible se debiera seguir el principio de: conservación máxima y restauración mínima. En los casos en que se pueda cubrir el sitio excavado para ver los restos *in situ*, se puede recurrir a pintar el interior de las paredes con reconstrucciones del ambiente del momento de la ocupación para conseguir una mayor integración visual de los vestigios.

Para asegurar el éxito de cualquier intervención en los sitios arqueológicos hay que entender bien sus valores. Los valores de los sitios pueden ser de diferente naturaleza: (a) histórico-informativos, restos como fuente privilegiada de información histórica (b) estético-artísticos, restos materiales como arte y como objetos de apreciación estética (c) económico-utilitarios, restos materiales como recursos que producen ingresos económicos a través de su reutilización, rehabilitación o a través de la generación de turismo cultural, y (d) asociativo-simbólicos, materiales culturales como símbolos visibles del pasado, a los que se da significación romántica, folclórica o política (Price 1988). La ignorancia de estos valores y del contexto humano local donde se encuentran los sitios arqueológicos puede producir graves consecuencias. La evolución de la actitud de la gente del pueblo próximo a la nuraga sarda de Abassanta según el tratamiento dado por las autoridades al monumento es un extraordinario ejemplo de como no se puede negar o violar el derecho de las comunidades locales a participar en la (re)presentación del patrimonio arqueológico (Odermatt 1996). Por otra

parte no hay que perder de vista que todas las intervenciones son hijas de su época y que el presente no es simplemente la herencia del pasado sino su parca activa, que reanima lo dormido, excava lo enterrado y reconstruye un legado de acuerdo con las necesidades del momento (Lowenthal 1996: 141).

La **interpretación** de los sitios arqueológicos (Price 1988) se puede definir como el método que ofrece lecturas y opciones para un uso activo del patrimonio, empleando para ello toda clase de recursos de presentación y animación (Padró 1996: 9) o simplemente como los elementos informativos que se añaden a los restos y monumentos con objeto de facilitar su comprensión histórica. Al igual que los arqueólogos empezamos a comprender que en las excavaciones arqueológicas el lema debe ser "¡Visitantes Bienvenidos!" y mayoritariamente éstos se muestran muy interesados (Binks, Dyke y Dagnall 1988), tenemos que convencernos de que ese mismo interés debemos suscitarlo con los sitios arqueológicos una vez que dejan de ser excavados.

Las formas de comunicación empleadas para interpretar sitios deben estar directamente derivadas de la investigación y son de distinta naturaleza:

(a) folletos breves con información global del sitio e itinerario marcado de visita. Ayudan a una visita comprensible. La claridad de la información textual y el acierto de las ilustraciones son imprescindibles para que resulten útiles.

(b) carteles y paneles fijados en distintos puntos del sitio, organizados en forma de ruta cerrada. Deben estar bien integrados en el entorno en lo que se refiere a materiales, formas y colores. Ser resistentes a la intemperie y combinar inteligentemente textos cortos y clarificadores con ilustraciones sugeridas, atractivas y rigurosas. Debe buscarse también una correspondencia entre lo que se representa en el panel y lo que ve en la realidad. Ofrecer una jerarquización de textos, esto es textos mínimos a un nivel básico y otros más extensos y detallados, ayudará a atender a la diversidad de audiencias (Davis 1997: 87). Las administraciones deberían tener diseños establecidos de paneles para ofrecer la información en formatos estandarizados. El propio hecho de la señalización debería ser el primer ejemplo de respeto de una comunidad a su patrimonio (Genera 1995-96: 181). Por último destacar que se empieza a tener en cuenta, tímidamente, el empleo de sistemas informativos para discapacitados, como textos Braille para ciegos (Williams 1997) o maquetas de madera para tocar y tener una idea de los volúmenes de la arquitectura.

(c) grabadoras portátiles que se cuelgan del cuello y facilitan la información, siguiendo una serie de puntos marcados en el sitio, que es controlada a voluntad por el visitante. Permite una gran libertad de movimientos, una selección personal de información y un fácil seguimiento: escuchar lo que se va viendo. En edificios o estructuras no muy complejas se puede diseñar un sistema de visita con información gra-

bada en "off" y dirección de atención de los visitantes con iluminación de las partes o elementos de los que se va hablando.

(d) visitas guiadas con interpretes de sitio, que permiten una relación más intensa y directa con la historia de los yacimientos y monumentos y posibilitan una participación activa en forma de preguntas, ampliación de información, etc. La eficacia comunicativa es muy grande (Davis 1997: 93). En España apenas existen interpretes especializados en sitios o parques arqueológicos y lamentablemente la figura de los guías sigue siendo, en el mejor de los casos, la habitual (Pérez-Juez 1997).

(e) la construcción de estructuras, edificios y otros elementos a modo de replicas de las estructuras originales. La presentación tridimensional real de casas, murallas, silos, etc. tiene un gran valor interpretativo y prácticamente no precisa de información textual añadida. La (re)creación casi integral de amplios sectores de sitios, como el caso del poblado ibérico de Calafell (Ruiz Zapatero 1997), o el poblado polaco de Biskupin representa una inmersión total en el pasado del sitio con una gran poder evocador.

(f) la presentación de actividades de arqueología experimental sencillas y de fácil participación en el propio sitio, ayuda a entender objetos y estructuras arqueológicas. La participación activa y directa es un estímulo muy importante para implicar más al visitante en la

visita y lograr una cierta empatía para situarse en el pasado.

En todos estos elementos informativos la palabra, oral o escrita, y la imagen tienen el mayor protagonismo. Para comunicar con eficacia se requieren dos cosas: primero, un buen control científico del contenido de la información ofrecida al público, y segundo, el aprendizaje de fórmulas de comunicación-divulgación. Y si lo primero es competencia estricta de los arqueólogos -y debe serlo sin complejos (Feder 1998:502)-, la búsqueda de nuevas técnicas de interpretación debería contar con la ayuda de especialistas de museos, parques, centros de patrimonio y otros organismos implicados en estas tareas (Davis 1998: 237). En el caso de la información textual hay que decir que la escritura arqueológica resulta muchas veces oscura, sin vida y de penosa lectura, en otras palabras el discurso de los arqueólogos resulta simplemente aburrido y difícilmente ha explorado formas alternativas de escritura, nuevos tipos de discursos (Boivin 1997:116). Los arqueólogos somos muy tradicionales. Además hemos prestado muy poca atención a cuáles son las ideas previas de la gente sobre los sitios arqueológicos, cuáles sus opiniones y sus expectativas, y en general sobre lo que piensan del pasado. Aprendiendo más sobre el público podremos mejorar nuestra comunicación escrita.

En el caso de las imágenes es cada vez más evidente que la arqueología es una disciplina muy visual, casi todos los aspectos de su práctica tienen una di-

menión visual. Planos, reconstrucciones, diagramas pueden salvar los tecnicismos proporcionando una rápida comprensión de lo que se quiere comunicar (MacManamon 1998a). Los desarrollos fotográficos de periódicos y revistas han marcado la pauta para ilustraciones arqueológicas serias -fruto de una estrecha colaboración entre artistas y arqueólogos- con el empleo de reconstrucciones en 3-D que permiten hasta mostrar luces y sombras interiores de estructuras arquitectónicas (Peterson, Fracchin y Hayden 1995). Al mostrar el posible aspecto original de una antigua construcción se está ofreciendo la clave para una interpretación efectiva al no especialista. Claro que si una imagen vale más que mil palabras también puede confundir más que mil palabras.

La excelencia técnica de las reconstrucciones de realidad virtual no implica necesariamente su rigor científico, que siempre tendrá que controlar el arqueólogo, por lo que su papel en la elaboración de imágenes del pasado será cada vez más importante (MacManamon 1998, Pujol Gebell 1998). La recreación virtual es mejor que la imaginación y sus resultados son espectaculares. Para lograr esa recreación virtual del pasado no sólo hay que prestar atención a la arquitectura, la recreación de ciudades y poblados puede incluir a los habitantes y no como mera escala gráfica (Forte y Sliotti 1996). La recreación de ese mundo resultará más realista y ayudará a meterse en ese pasado. La falta de consideración hacia este medio hace que los casos en que presentan figuras humanas los "vestuarios" sean desastrosos y el error no es del artista es ¡un error del

arqueólogo! como bien ha señalado Andrew Sherratt (1996: 499), que pide que se dedique tanto esfuerzo a visualizar a la gente como dedicamos a visualizar los monumentos. Ahora que podemos visitar el aspecto pasado de los monumentos y conjuntos arqueológicos deberíamos también ser capaces de "poblarlos" correctamente. El empleo de imágenes virtuales animadas tiene un gran poder de evocación y atracción en videos con pantallas gigantes.

La presentación de sitios arqueológicos exige -en los casos de mayor atracción de público- considerar aspectos relacionados con la infraestructura de servicios. La construcción de parking para coches, un pequeño centro de interpretación-exposición, una pequeña tienda de libros, recuerdos y reproducciones, la existencia de bares o cafeterías, y si es posible incluso restaurantes o áreas de picnic son algunos muy necesarios (Emery 1987). Todo esto no puede considerarse como algo independiente de la presentación sino que es parte integral de la misma (Sivian 1996: 41). Para ello desde el comienzo del proyecto es necesario realizar estimaciones serias sobre el número potencial de visitantes y su presumible oscilación según épocas del año. La estacionalidad del turismo cultural es muy marcada.

Pero uno de los grandes problemas con la atracción de amplios sectores de visitantes a los sitios arqueológicos es el daño o alteraciones que pueden producir. Básicamente de dos tipos: actos vandálicos y de expolio y por otro lado accidentales e involuntarios, como la

erosión del suelo con miles de visitantes diarios en un sitio. Los del primer tipo se pueden evitar con el cerramiento de los sitios y con guardas y guías- intérpretes; los del segundo sólo consiguiendo mantener bajo el número de visitantes. Lo que no deja de ser una contradicción si pensamos en los esfuerzos para atraer a la gente es esta clase de sitios. Para ello se puede recurrir a la limitación del número de visitantes por día, como en algunas famosas cuevas con arte paleolítico, la elevación del precio de la visita hasta que caiga el número de visitantes -como se hizo en Stonehenge- o al desvío de visitantes mediante la realización de buenas réplicas (Lascaux). Cada vez parece más evidente que el acceso masivo a sitios arqueológicos debe ser controlado (Fowler 1997), pero también hay que explicar al público las razones para ello. Tumbas egipcias han tenido que ser cerradas y restauradas ante la degradación provocada por miles de turistas diarios y las necesidades del país de conseguir entrada de divisas. Stonehenge recibe alrededor de un millón de visitantes al año y el proyecto de reordenación y "limpieza" del paisaje, bueno en principio, traerá una mayor explotación comercial en el futuro y más degradación del "espritu" del sitio. En el caso del Muro de Adriano la propuesta de una carretera paralela, con una previsión de 20.000 visitantes diarios moviéndose a lo largo de la fortificación, implicaría una degradación ambiental y de la propia muralla. Si la accesibilidad lo regula todo y el dinero es el primer criterio seremos incapaces de distinguir lo correcto de lo equivoca-

do (Fowler 1997). La prioridad de la integridad, la significación histórica y el potencial científico de los sitios sobre el placer, disfrute y consumo recreativo de la gente debería ser incuestionable. El relativismo cultural y la obsesión por "lo políticamente correcto" lleva a situaciones discutibles como permitir actividades o rituales de la New Age en yacimientos de EE.UU. que -como en Chaco Canyon- producen alteraciones en el sitio y deposición de ofrendas actuales que los arqueólogos responsables del parque están incorporando a las vitrinas como unos objetos arqueológicos más (Finn 1997).

La falta de criterios fijos para evaluar la relevancia de los sitios arqueológicos (Leone y Potter 1992) introduce, por un lado el sesgo de la subjetividad en el proceso de la evaluación (González Méndez y Otero 1997: 513-14) y por otro, el carácter cambiante de los mismos en cada momento (Bowden 1988: 288; Reynaud 1990: 50). Una buena aproximación a la cuestión se encuentra en los criterios de evaluación del Monuments Protection Program (Darwill *et al.* 1988) realizado por encargo de English Heritage, complementado en el posterior The Monuments At Risk Survey (Darwill y Wainright 1994), y otras experiencias británicas (Bowden 1988). Resultan extremadamente útiles para reconocer al día la "salud" de los sitios y tomar decisiones sobre la presentación pública de los mismos. Entre los valores generales a tener en cuenta figuran: (a) la monumentalidad / atractivo del sitio, (b) la integridad del sitio o facilidad de comprensión de los vestigios, (c) la

complejidad o riqueza diacrónica del sitio, (d) la facilidad de acceso, (e) la proximidad a otros recursos no arqueológicos y (f) la inclusión del sitio en espacios de interés natural o etnográfico (Carrera y Barbi 1992; González Méndez y Otero 1977: 514; Reynaud 1990: 50).

Aunque Estados Unidos y Europa han sido los pioneros en las presentaciones de sitios arqueológicos, otros países como Rusia, Japón, China, Corea, Israel, Zimbabwe o la República Sudafricana están desarrollando formas de presentación de sitios arqueológicos (James 1998; Nadoro 1994). La novedad de estas iniciativas se refleja en el hecho de que se acaba de celebrar una conferencia internacional de estudios comparativos sobre el tema (James 1998). También es significativo que en 1995 haya aparecido una revista con el título de *Conservation and Management of Archaeological Sites* (MacMannon 1998); de alguna manera una revista especializada en un tema supone el reconocimiento de la consolidación de una nueva línea de investigación, como realmente es la gestión y presentación de sitios arqueológicos y la creación de parques arqueológicos. Todo ello dentro del concepto más amplio de Gestión del Patrimonio Arqueológico (Querol y Martínez Díaz 1996) o Cultural Resource Management (Green y Doershuk 1998; Smith 1993 y 1994).

LOS PARQUES ARQUEOLÓGICOS Y LOS PARQUES DE ARQUEOLOGÍA

Los parques arqueológicos surgen en España como proyecto a mediados de los años 1980 con una iniciativa del Ministerio de Cultura. La idea era que se desarrollaran actuaciones integrales en aquellos yacimientos de mayor interés científico, en buen estado de conservación para convertirlos en áreas visitables con gran proyección social (Querol 1992-93; Costales 1995, VV.AA. 1993). Y aunque, hasta el momento, la creación de parques arqueológicos deje bastante que desear no es menos cierto que aquellos proyectos que han conseguido ser una realidad van ofreciendo una alternativa muy estimable (Genera 1995-96) y algunas Comunidades empiezan a incrementar sus inversiones en este apartado (Ten 1995-96: 15 ss.). La teoría de la comunicación ha sido bien tratada (García Blanco y Caballero Zoreda 1992). Para poder organizar un yacimiento arqueológico como parque es necesario que todos los restos visibles permitan una lectura histórica y funcional clara y que tenga además un entorno que incorpore valores no arqueológicos (paisajísticos, medioambientales, etnográficos, etc.). De alguna manera se requiere que coincidan un alto grado de interés científico, histórico y educativo con la existencia de una adecuada infraestructura de acceso, acogida, respaldado didáctico mantenimiento y seguridad (Moure 1994: 46). Y además de todo lo anterior imaginación y bastante dinero para su puesta en marcha.

Muchos años antes, en Europa, proliferaron las experiencias de consolidar y presentar sitios y más tarde los" parques de arqueología", esto es la reconstrucción de estructuras, poblados y ambientes del pasado o si se quiere "parques sin arqueología". Estos últimos han tenido una gran éxito en Estados Unidos y Europa (Santacana 1994 y 1995). Estos parques de arqueología recreativos se han inspirado en una doble tradición, por un lado en los parques de atracciones de EE.UU. y por otro en los museos al aire libre europeos con habitats tradicionales restaurados o reconstruidos (Patin y Masson 1990:59). En Europa han sido pioneros el Centro de Investigación Histórico/Arqueológica de Lejre (Dinamarca) con más de 30 años de existencia (Hansen 1975 y 1982) y la granja de la Edad del Hierro Buiser en el Sur de Inglaterra (Reynolds 1979). Con un rasgo común que mantienen muchos de los parques actuales: combinan una exposición recreando estructuras y una serie de actividades de arqueología experimental (Reynolds 1988); en otras palabras conjugan una síntesis educativa eficaz con nuevas líneas de investigación (Barrois, Demarez y Henton 1993: 38).

La búsqueda del impacto en el público se planteo muy seriamente en el caso de los restos de época vikinga de la ciudad británica de York (s. X). Tras la excavación y necesidad de construir sobre los restos arqueológicos en una área céntrica de la ciudad los arqueólogos consiguieron sacar adelante un proyecto de conservación de parte de los

vestigios y una audaz idea de parque temático: el Jorvik Viking Center (Addyman y Gaynor 1984; Magnusson 1992). La visita se inicia bajando unas escaleras y montando en los "Coches del Tiempo" que circulan marcha atrás a lo largo de un túnel con figuras vestidas de época desde el s. XX al s. X, lo que ayuda metafóricamente a trasladarse al pasado. En un momento dado los coches giran el sentido de su marcha y el visitante entra en una gran estancia donde se ha reproducido a escala real el poblado vikingo, con casas, puerto, personajes y animales en un día de mercado. Animado con voces, sonidos e incluso olores en cada ambiente. Durante seis minutos los coches realizan un recorrido por el poblado sumergiendo a los visitantes en la vida cotidiana de York de hace mil años, a la vez que se ofrece una información básica de lo que se va viendo. A continuación se pasa a contemplar una escenificación de las excavaciones arqueológicas que permitieron reconstruir la gran maqueta del sitio. Después de bajar de los coches se visita un atractivo museo y por último una tienda de recuerdos. La secuencia de los ámbitos: "Viaje al pasado", visita del poblado, reconocimiento de los restos arqueológicos, museo y tienda de souvenirs está pensada para impactar primero e interesar después (Baker 1985). El éxito de público fue grandísimo, en los seis primeros meses más de medio millón de visitantes. Jorvik es una auténtico parque temático si por tal entendemos un espacio de ocio y comunicación de masas - con educación informal - construido en torno a un "tema" que sirve de guión y nexos de unión al con-

junto de ofertas que ofrece a sus visitantes (Ten 1998: 111). Y es que aquí el público aprende y se divierte, muy cerca de la fórmula de los grandes parques temáticos de ocio del tipo de Disneyland.

Aunque en la actualidad existen bastantes parques temáticos de arqueología en Europa, buena parte se concentra en Francia (Barrois, Demarez y Henton 1993). El *Archéodrome* de Beane en el área de descanso de la autopista del Sur (A6) - construido en 1978 - ha sido el prototipo de esta clase de parques (Narbonne 1989; Patin y Masson 1990: 59-60). El centro tiene dos secciones, una cubierta con una exposición permanente con dioramas, maquetas, modelos, videos, etc. y otra al aire libre con reconstrucciones que van de una casa neolítica a un templo y neópolis romana pasando por túmulos de la Edad del Bronce, una granja celta y las fortificaciones de Alesia. Por otro lado hay talleres de talla lítica, joyería neolítica, fundición de bronce, alfarería y textiles. Al estar situado en un punto estratégico de las comunicaciones entre el N. y el S. de Europa con millones de automóviles circulando al año su éxito ha estado garantizado. Como en cualquier atracción turística la situación y accesibilidad lo son casi todo. El éxito de estos parques de arqueología - otros ejemplos son el Parque de Beynac (Chevillat 1996 y este mismo Seminario) y el Parque de Arte Prehistórico de los Pirineos (Ripoll 1998) - ha animado incluso al sector privado, que ve una posibilidad de negocio rentable en ciertas áreas con riqueza arqueológica y

fuerte atracción turística. Ese es el caso del Prehisto- Parc en Tursac (Dordña), donde en un paisaje real de ocupación paleolítica se reproducen escenas de la vida cotidiana de Neandertales y Cro-Magnones. Escenificaciones, con figuras de plástico a tamaño real, de cacerías, actividades cotidianas en hábitats, enterramientos o de pintura en paredes, ofrecen una reconstrucción visual concreta de nociones evocadas en los museos. O el caso de Préhistorama, en Rousson (Gard), un peculiar museo de un naturalista, que ofrece moldes, animales disecados y dioramas a escala real reproduciendo ambientes y grupos humanos prehistóricos (Fleury-Alcazar 1996).

El *Arguesitio* de Aubechies (Bélgica), partiendo de una amplia investigación arqueológica en la zona que proporcionó muchos datos, ha intentado ilustrar para el gran público cinco milenios de la prehistoria de la región (Constantin 1998). La presentación de casas, con interiores cuidadosamente ambientados como si sus moradores se hubieran ausentado por unos minutos, es el elemento que guía la propuesta de "viaje en el tiempo". Cuenta también con un importante centro de arqueología experimental, de hecho en 1993 se celebró allí un coloquio internacional sobre el tema. Ahora bien el *Arguesitio* o el *Archéodrome* presentan las casas o monumentos funerarios de los diferentes períodos en un medio natural actual sin preocupación alguna por los entornos paisajísticos pretéritos. En cierto modo se distribuyen las reconstrucciones aleatoriamente como las atracciones

de un parque temático de ocio. La superación de esta limitación de los parques de arqueología se contempla en un ambicioso proyecto liderado por la Fundación Holandesa para la Arqueología Experimental y Educativa y el Museo Nacional de Antigüedades de Leiden para la construcción de un parque nacional de arqueología en Holanda con el nombre de "Archeon" (Jizereef 1992). El proyecto pretende levantar un gran parque (60 Has.), dentro de la región más poblada del país, con un área cubierta para exposiciones - con réplicas, modelos y dioramas - y una "máquina del tiempo", próxima a conceptos de parques de atracciones, y un área al aire libre que permitirá otro viaje en el tiempo desde el Mesolítico al s. XVI. Lo novedoso del proyecto "Archeon" es: primero, que pretende una reconstrucción de los medios ambientes a partir de los datos paleoambientales, y segundo, que las reconstrucciones de las casas y de los entornos inmediatos de los sitios se realizarán siguiendo escrupulosamente la información generada por detalladas excavaciones arqueológicas. Así por ejemplo un poblado de la Edad del Bronce se ajustará al registro real de un yacimiento y se ambientará con el paisaje vegetal de la época. Los promotores opinan que se precisa una rica y amplia documentación material para poder realizar reconstrucciones arqueológicamente justificadas (Jizereef 1992: 81). "Archeon" sitúa el nivel de rigor y fidelidad a la autenticidad de lo que se presenta en un parque de arqueología en un peldaño superior. En este parque el paisaje del pasado sustituirá al actual y las casas y tumbas rigurosamente inspi-

radas en casos arqueológicos reales a las casas y tumbas más o menos idealizadas reproducidas en otros parques.

No existen todavía "parques de arqueología" en España de las características señaladas más arriba, aunque algunas experiencias como las Minas de Gavà (Borrell y Carrete 1996; Borrell, Carrete y Verdaguer 1995) o el poblado ibérico tarraconense de Catalell (Ruiz Zapatero 1997) ofrecen elementos parecidos. Se conocen algunas propuestas de parque de este tipo, como la del Parque Etnoarqueológico de Alcalá de Henares (Méndez y Velasco 1992) y alguna iniciativa privada asesorada por el Seminario de Arqueología y Etnología Turulense, que se presenta en este Seminario. En 1992 se abrió en Alcalá una exposición que planteaba la idea de construir sobre 25 Has. un parque con cinco áreas, una de sensibilización medioambiental y cuatro recreando culturas - de forma genérica - en los estadios de sociedades de bandas, tribus, jefaturas y estados. Además se incorporarían actividades y juegos de pericia para los visitantes y un departamento de investigación. De momento todo quedó en la presentación del proyecto. En cualquier caso que existe una gran atracción popular hacia este tipo de experiencias lo demuestra el hecho de que hayan surgido algunas ofertas privadas que ofrecen cursillos para aprender técnicas de talla lítica, procesos de obtención y elaboración de alimentos, el manejo del arco o la construcción de cabañas con ramas de árboles (Nadal 1998) o el éxito que tienen las actividades de arqueología experimental en la enseñanza secundaria

como bien ha demostrado el parque arqueológico didáctico del Patronato de la Flor de Maig de la Diputación de Barcelona gestionado por arqueólogos de la Universidad Autónoma de Barcelona (González Marcén 1998) y otras experiencias de centros escolares (Ruiz Zapatero 1995).

EL PASADO VISIBLE: A MODO DE RECAPITULACIÓN

Si intentamos resumir las ofertas de presentación de sitios arqueológicos y parques de arqueología se podría trazar una escala de gradación que va de lo más auténtico y científico a lo más artificial y postizo, de lo más aburrido a lo más entretenido, en fin, de lo más difícil de visualizar a lo más fácil de ver:

1. Sitio arqueológico presentado con mínima conservación e información.
2. Parque arqueológico de sitio.
3. Sitio arqueológico reconstruido casi integralmente y debidamente presentado.
4. Parque de arqueología con estructuras reconstruidas inspiradas directamente en el caso de un yacimiento y con paisaje de época resituido (Tipo "Archeon").
5. Parque de arqueología convencional, con estructuras ideales y paisaje actual (Tipo *Archéodrome*).

En el caso de los sitios y parques arqueológicos la comprensión y disfrute de los restos o monumentos en su situación actual tiene que salvar dos "frentes", la primera la que existe entre el resto-monumento actual y el del pasado y la segunda la existente entre la producción-propaganda del resto-monumento y la realidad actual del mismo. El público - en general con cierto nivel cultural - buscará sobre todo conocimiento del pasado y contemplación de autenticidad aceptando una cierta dificultad para visualizar el pasado visible. Por el contrario los sitios arqueológicos de reconstrucción integral y los parques de arqueología favorecen su comprensión mientras la autenticidad es sustituida por la reproducción didáctica y atractiva. El público será menos documentado y exigente y buscará más lo espectacular y el impacto visual.

En el acercamiento de los sitios arqueológicos al público deberíamos los arqueólogos ser más imaginativos, conocer mejor las modernas técnicas de comunicación, preocuparnos más por lo que sabe y espera la gente de la arqueología y presentar ofertas más atractivas y amenas. Colocando primero la atracción del público lo único importante es preservar lo que llamo "mínimo innegociable", esto es el rigor y la veracidad de los datos arqueológicos. Salvo eso se pueden hacer conexiones en las formas de comunicar y atraer el interés. Siempre habrá que evitar el efecto "decorado cinematográfico", tras los decorados de cine no hay nada pero detrás de las restituciones arqueológicas

está toda la historia del sitio. Y eso no puede quedar oculto al visitante. Para ello lo mejor es mostrar todo el proceso que lleva de la excavación a la restitución. Aparte de eso la "Disneyización" museográfica de los sitios será inevitable y no tiene porque ser rechazable (Terrell 1991). Pero eso tampoco significa que nuestros discursos deban presentar pasados "únicos y monolíticos". No deberíamos tener miedo a presentar interpretaciones alternativas, a exponer un pasado más poliédrico y problemático. El público no debería ser consumidor pasivo de sitios arqueológicos porque entonces su reducción a meros consumidores conduce inevitablemente a su indensión frente al pasado. Y ésta al aburrimiento y, como en los museos, aburrirse significa no entrar en el pasado (Tilley 1998: 323). Los sitios arqueológicos deberían proporcionar al público los medios y las claves para evaluar, criticar, definir y redefinir el pasado. El reto es que el visitante deje de ser un consumidor pasivo y pase, de alguna manera, a ser un "productor" del pasado (Tilley 1998: 324).

La arqueología de las próximas décadas no podrá reducirse a la investigación escrita. La gestión, conservación y presentación de los vestigios arqueológicos crecerá en importancia y sus tareas tendrán igualmente el estatus de investigación. En buena medida en esas tareas estará el futuro del pasado. Pero para ello es vital que los planes de estudio de arqueología en las universidades incorporen estos temas (Blanton 1995), algo que todavía prácticamente no sucede en las universidades españolas (Que-

rol 1998). Los sitios arqueológicos y los monumentos son voces del pasado con mensajes importantes (Fagan 1998) y los arqueólogos tenemos que conseguir que se sigan oyendo y escuchando. La difusión y explotación del patrimonio arqueológico seguirá creciendo sin duda alguna en el futuro próximo, con nosotros o sin nosotros, y deberemos estar siempre presentes en esas tareas para marcar estándares mínimos de calidad - defender los "mínimos innegociables" - y para impedir que el patrimonio arqueológico se ofrezca al público como simple mercancía o entretenimiento vacuo (González Méndez y Otero 1997:518). El patrimonio arqueológico es parte de la historia de la gente y si pensamos que todo el mundo debería tener la oportunidad de apreciar y disfrutar del pasado estamos obligados a empeñarnos en las tareas de divulgación de ese patrimonio. Y las administraciones públicas a crear el marco adecuado para permitir y estimular la divulgación (Ballart, Causí y Gutiérrez 1991).

BIBLIOGRAFÍA

- ADDYMAN, P. V., (1992), The public role of environmental archaeology: presentation and interpretation. En N. Balam y J. Rackham (eds.), *Issues in Environmental Archaeology. Perspectives on its Archaeological and Public Role*. Institute of Archaeology, University College London. Londres: 63-69.

- ADDYMAN, P. y GAYNOR, A. (1984): The Jorvik Viking Center. An Experiment in archaeological site interpretation, *International Journal of Museum Management and Curatorship*, 3: 7-18.
- ANDERSON, J.M. (1997): *Guía Arqueológica de España*. Alianza Editorial, Madrid.
- BAKER, D. (1985): Jorvik Revisited, *The Field Archaeologist*, 3: 24-25.
- BAHN, P. (1996): *Archaeology: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, Oxford.
- BALLART, J., CAUSI, M. y GUTIERREZ, J.A. (1991): La gestión dels béns culturals, *L'Avenç*, 153: 52-53.
- BARBETT, A. (1997): Arqueólogos et Restaurateurs: une synergie à créer, *Les nouvelles de l'archéologie*, 68: 18-20.
- BARROIS, N., DEMAREZ, L. Y HENTON, A. (1993): Les sites de reconstructions, *Archéologia*, 293: 30-39.
- BERDUJOU, M. C. Coord. (1990): *La Conservation en Archéologie*. Ed. Masson, Paris.
- BINKS, G., DYKE, J. Y DAGNALL, Ph. (1988): *Visitors Welcome. A manual on the Presentation and Interpretation of Archaeological Excavations*. English Heritage, Londres.
- BLANTON, D. B. (1995): The Case for CRM Training in Academic Institutions, *Society for American Archaeology*, 13 (4): 40-41.
- BOIVIN, N. (1997): Insidious or just boring? An examination of academic writing in archaeology, *Archaeological Review from Cambridge*, 14 (2): 105-125.
- BONIFACE, P. y FOWLER, P.J. (1993): *Heritage and Tourism in the "global village"*. Routledge, Londres- Nueva York.
- BORREL, M., BOSCH, J. y CARRETE, J.M. (1996): Els conjunts patrimonials com a elements generadors de recursos. En P. González Marcén (ed.) *Arqueologia i ensenyament*. Universidad Autònoma de Barcelona, Bellaterra: 198-209.
- BORREL, M. y CARRETE, J. M. (1996): L'oferta pedagògica del Museu de Gavà: l'exemple de les mines prehistòriques. *Actes I Jornades d'Arqueologia i Pedagogia*, Museu d'Arqueologia de Catalunya, Barcelona: 115-121.
- BORREL, M., CARRETÉ, J.P. y VERDAGUER, M.T. (1995): El museu de Gavà i les mines prehistòriques, *L'Avenç*, 190: 51-52.
- BOWDEN, M. (1988): Priority scores for archaeological evaluation, *Antiquity*, 62: 286-288.

- BOWER, M. (1995): Marketing nostalgia. An exploration of heritage management and its relation to the human consciousness. En M.A. Cooper, A. Firth, J. Carman y D. Wheatly (eds.) *Managing Archaeology*. Routledge, Londres- Nueva York : 33-39.
- BRENNAN, E. (1998): (Re)Capturing a Ruin, *Common Ground*, 3 (2-3): 32-34.
- CARMAN, J. (1997): Interpreting the landscape of battle, *British Archaeology*, 21: 8-9.
- CARRERA, F. (1993): La conservación de yacimientos arqueológicos excavados. En C. Fernández Ibáñez, L. Castro Pérez y F. Pérez Losada (Coord.) *Arqueología y Conservación (Actas del Curso de Verano de la Universidad de Vigo, celebrado en Xinzo de Limia, 6/10 julio 1992)*, Excmo. Concello de Xinzo de Limia, Xinzo de Limia: 99-116.
- CARRERA RAMIREZ, F. y BARBI ALONSO, V. (1992): Criterios de selección para yacimientos arqueológicos susceptibles de ser conservados. En VV.AA. *Coloquio Galego de Museos*. Xunta de Galicia, Santiago de Compostela.
- CHEVILLLOT, C. (1996): Le parc archéologique de Beynac, *Dossiers de l'archéologie*, 216: 50-52.
- COLES, J. y HALL, D. (1997): The Fenland Project: from survey to management and beyond, *Antiquity*, 71: 831-844.
- COLLINS, R. (1998): *Spain. An Oxford Archaeological Guide*. Oxford University Press, Oxford-Nueva York.
- CONSTANTIN, C., (1998): L'Archéosite d'Aubechies (Belgique), *Bulletin de la Société Préhistorique Française*, 95 (2): 284-285.
- COSTALES, M.T. (1993): Los parques arqueológicos en España, *XXII Congreso Nacional de Arqueología*, vol. 1, Vigo: 249-252.
- COUTINHO GOUVEIA, H. (1992): A musealização de sítios - questões relativas à formulação do programa interpretativo, *Trabalhos de Antropologia e Etnologia*, 32: 87-100.
- DARVILL, T., GERRARD, Ch. y STARTIN, B. (1993): Identifying and protecting historic landscapes, *Antiquity*, 67: 563-574.
- DARWILL, T. y WAINRIGHT, G. (1994): The Monuments at Risk Survey: an introduction, *Antiquity*, 68: 820-824.
- DAVIS, H.A. (1998): Recensión de J.H. Jameson, Jr. ed. *Presenting Archaeology to the Public: Digging for Truths*. Alamira Press, Walnut Creek, 1997, *Journal of Field Archaeology*, 25: 235-237.

- DAVIS, K.L. (1997): Sites Without Sights: Interpreting Closed Excavations. En Jr J.H. Jameson *Presenting Archaeology to the Public. Digging for truths*. Altamira Press, Walnut Creek : 84-98
- DEVALLON, J. y CARRIER, C. H. (1989): *La présentation du patrimoine in situ*. Ministère de la Culture, Mission de la Recherche et de la Technologie, Expo-Media.
- EMERY, A. (1987): The presentation of monuments to the public. En *Rescue archaeology: what next?*, University of York, York: 53-58.
- FAGAN, B. (1998): Perhaps we may hear voices, *Common Ground*, 3 (1): 14-17.
- FEDER, K. L. (1998): Recensión de J.H. Jameson, Jr. (ed.) *Presenting Archaeology to the Public: Digging for Truths*, Altamira Press, Walnut Creek, 1997, *American Antiquity*, 63 (3): 501-502.
- FINN, Ch. (1997): "Leaving more than footprints": modern votive offerings at Chaco Canyon prehistoric site, *Antiquity*, 71: 169-178.
- FLEURY-ALCARAZ, K. (1996): Le nouveau Préhistorama, *Archéologia*, 325: 10-11.
- FORTE, M. y SILIOTTI, A. Coords. (1996): *Arqueología. Paseos Virtuales por las Civilizaciones Desaparecidas*. Grijalbo, Barcelona.
- FOWLER, P. (1997): Why public access must be controlled, *British Archaeology*, 23: 11.
- GARCIA BLANCO, A. Y CABALLERO ZOREDA, L. (1992): La comunicación del parque arqueológico. En VV.AA. *Jornadas internacionales de arqueología de intervención*. Centro del Patrimonio Cultural Vasco, San Sebastián: 375-409.
- GARRIDO, C. (1998a): *Arqueología de Cataluña y Baleares. Una guía práctica para visitar el pasado*. Planeta, Barcelona.
- GARRIDO, C. (1998b): *Viaje a la Cataluña de los iberos*. Planeta, Barcelona.
- GENERA i MONELLS, M. (1995-96): Els parcs arqueològics a Catalunya: aspectes històrics, pedagògics i patrimonials, *Tribuna d'Arqueologia: 177-184*.
- GONZALEZ MARCEN, P. (1998): Fa molts anys, a la Prehistòria..., *L'Avenc*, 225: 52-54.
- GONZALEZ MENDEZ, M. (1996): Viajes a vestigios, incitación del consumo a la arqueología. En VV.AA. *Difusión del Patrimonio Histórico : 44-59*.. Junta de Andalucía, Sevilla.
- GONZALEZ MENDEZ, M. y OTERO VILARIÑO, C. (1997):

- Una propuesta de diseño de expositores y guías de recursos arqueológicos, *Gallaecia*, 17: 511-522.
- GREEN, W. y DOERSHUK, J. F. (1998): Cultural Resource Management and American Archaeology, *Journal of Archaeological Research*, 6 (2): 121-167.
- HANSEN, H.O. (1975): The historical workshop. Denmark. The Lejre Centre, *Museum (Unesco)*, 27(1): 22-28.
- HANSEN, H.-O. (1982): *Lejre Research Center*. Lejre, Denmark.
- HERBERT, D.T. (1995): *Heritage, Tourism and Society*. Leicester University Press, Leicester.
- IJZEREERF, G.F. (1992): The presentation of environmental archaeology in "Archeon", a plan for an archaeological theme park in the Netherlands. En N. Balam y J. Rackham eds. *Issues in Environmental Archaeology. Perspectives on its Archaeological and Public Role*. Institute of Archaeology, University College London, Londres: 71-83.
- ISEMINGER, W. R. (1997): Public Archaeology at Cahokia. En J.H. Jameson Jr. (ed.) *Presenting Archaeology to the Public*. Altamira Press, Walnut Creek: 147-155.
- JAMES, N. (1998): Comparative studies in the presentation of archaeological sites, *Antiquity*, 72: 412-413.
- JAMESON, Jr J.H. ed. (1997): *Presenting Archaeology to the Public. Digging for truths*. Altamira Press, Walnut Creek.
- LEONE, M. P. y POTTER, P. B. Jr (1992): Legitimation and the Classification of Archaeological Sites, *American Antiquity*, 57 (1): 137-145.
- LOWENTHAL, D. (1996): *Possessed by the Past. The Heritage Crusade and the Spoils of History*. The Free Press, Nueva York.
- LYNOTT, M. J. (1997): Ethical principles and archaeological practice: development of an ethics policy, *American Antiquity*, 62 (4): 589-599.
- MAGNUSSON, M. (1992): *Jorvik Viking Center*. Balding + Mansell plc, Wisbech.
- MATTHEWS, Ch. (1998): Recension de J.H. Jameson, Jr. (ed.) *Presenting Archaeology to the Public: Digging for Truths*, Altamira Press, Walnut Creek, 1997, *Journal of Anthropological Research*, 54: 269-271.
- McMANAMON, F. P. (1991): The many publics for archaeology,

- American Antiquity*, 56 (1): 121-130.
- McMANAMON, F.P. (1998a): Envisioning the Past, *Common Ground*, 3 (2-3): 2.
- McMANAMON, F.P. (1998 b): *Reconception of Conservation and Management of Archaeological Sites*, Volumen 1, Numbers 1-4, *Journal of Field Archaeology*; 25: 237-240.
- MENDEZ, A. y VELASCO, F. (1992): El parque etnoarqueológico de Alcalá de Henares, *Revista de Arqueología*, 136: 40-44.
- MOURE ROMANILLO, A. (1994): Las raíces del futuro. Arqueología, patrimonio arqueológico y sociedad actual. En R. M^a Blasco Martínez (dir.) *Patrimonio Histórico*. Universidad de Cantabria- Asamblea Regional de Cantabria, Santander: 40-56.
- NADAL, P. (1998): Un fin de semana en la Prehistoria, *El País de las Tentaciones, El País*, 18 septiembre: 24-25.
- NARBONNE de, A. (1989): *Archéodrome. Visit guide*. Société d'Éditions Régionales, Paris.
- NIDORO, W. (1994): The preservation and presentation of Great Zimbabwe, *Antiquity*, 68: 616-623.
- ODERMAAT, P. (1996): Built heritage and the politics of (re)presentation. Local reactions to the appropriation of the monumental past in Sardinia, *Archaeological Dialogues*, 2: 95-136.
- ORTIZ RISCO, F. (1994): Arqueología y conservación de yacimientos prehistóricos, *Boletín del Instituto Andaluz de Patrimonio*, 9: 28-31.
- PADRO WERNER, J. (1996): La interpretación: un método dinámico para promover el uso social del Patrimonio. En VV.AA. *Difusión del Patrimonio histórico*. Junta de Andalucía, Sevilla: 8-13.
- PATIN, V. y MASSON, P. (1990): Un avenir pour l'archéologie, *Les nouvelles de l'archéologie*, 41: 59-61.
- PEREZ-JUEZ GIL, A. (1997): Una alternativa profesional: los intérpretes de parques históricos y arqueológicos de Estados Unidos como paradigma didáctico y de divulgación cultural, *Boletín de la Asociación Española de Amigos de la Arqueología*, 37: 155-164.
- PETERSON, Ph, FRACCHIN, F.D. y HAYDEN, B. (1995): A Virtual Computer Imaging Technique for Archaeological Research, *Society for American Archaeology*, 13 (4): 30--33.
- PRENTICE, R. (1993): *Tourism and Heritage Attractions*. Routledge, Londres- Nueva York.

- PRICE, N.S. Dir. (1984): *La Conservación en Excavaciones arqueológicas*. ICCROM-Ministerio de Cultura, Madrid.
- PRICE, N.S. (1988): Conservation and information in the display of prehistoric sites. En P. Gathercole & D. Lowenthal (eds.) *The politics of the past*. Unwin Hyman, Londres : 284-290
- PUSOL GEBELLÍ, X. (1998): Arqueología y realidad virtual se unen para recrear ciudades de la antigüedad, Ciberpaís, El País 23 de julio.
- QUEROL, M^a A. (1992-93): El par- que arqueológico: definición y fi- losofía, *Tabona*, VIII (1): 27-37.
- QUEROL, M^a A. (1998): La arqueo- logía en las universidades españo- las, *Boletín del Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico*, 22: 15- 18.
- QUEROL, M^a A. y MARTINEZ DIAZ, B. (1996): *La Gestión del patrimonio arqueológico en Espa- ña*. Alianza Editorial, Madrid.
- REYNAUD, J.-F. (1990): Mise en valeur des sites archéologiques, *Les Nouvelles de l'Archéologie*, 41: 47-52.
- REYNOLDS, P. (1979): *Iron Age Farm: The Butser experiment*. Bri- tish Museum, Londres.
- REYNOLDS, P. (1988): *Arqueología experimental. Una perspectiva de futur*. Eumo Editorial, Vic.
- REYNOLDS, P. (1989): Butser An- cient Farm: an extraordinary class- room, *CB4 Education Bulletin*, 6: 27-32.
- RIPOLL LOPEZ, S. (1998): El Parque de Arte Prehistórico de los Piri- neos. Un espacio cultural temático y lúdico diferente, *Revista de Ar- queología*, 210: 6-13.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1995): El pa- sado excluido. La enseñanza de la Historia antes de la aparición de la escritura, *Iber*, 6: 19-29.
- RUIZ ZAPATERO, G. (1997): La ciudadela ibérica de Calafell (Ta- ragona): un viaje al pasado, *Trabajos de Prehistoria*, 54 (2): 175- 177.
- SANTACANA, J. (1994): Recon- struccions del passat: un recorregut per la història d'Europa i Amèri- ca, *L'Avenç*, 182: 26-30.
- SANTACANA, J. (1995): Los par- ques arqueológicos en Europa. Noticia de unos espacios didácti- cos desconocidos hasta ahora en España, *Iber*, 3 : 100-112.
- SCOTT, D. D. (1997): Interpreting Archaeology at Little Bighorn. En Jr J.H. Jameson *Presenting Ar- chaeology to the Public*. Altamira Press, Walnut Creek: 234-242.

- SIVAN, R. (1996): El futuro del pasado. El producto turístico y la conservación de los bienes culturales. En VV.AA. *Difusión del Patrimonio Histórico*. Junta de Andalucía, Sevilla: 38-43.
- SIVAN, R. (1997): The presentation of Archaeological Sites. En Torre, de la M. (ed.) *The Conservation of Archaeological Sites in the Mediterranean Region*. The Getty Conservation Institute, Los Angeles: 51-59.
- SHERRATT, A. (1996): Editorial, *Antiquity*, 70: 491-499.
- SMITH, L. (1993): Towards a Theoretical Framework for Archaeological Management, *Archaeological Review from Cambridge*, 12 (1): 55-75.
- SMITH, L. (1994): Heritage management as postprocessual archaeology?, *Antiquity*, 68: 300-309.
- STONE, P.G. y MOLYNEAUX, B.L. (1994): *The Presented Past. Heritage, museums and education*. Routledge, Londres.
- TEN, A. E. (1998): Los nuevos parques. Historia y evolución de los parques temáticos, *Arbor*, 629: 109-131.
- TEN, R. (1995-96): La gestión del patrimonio arqueológico a l'empara de la legislació vigent, *Tribuna d'Arqueologia*: 7-20.
- TERRELL, J. (1991): Disneyland and the Future of Museum Anthropology, *American Anthropologist*, 93 (1): 149-153.
- TEJTONICO, J. M. (1995-96): Editorial, *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 1 (1):1-2.
- TILLEY, CH. (1998): Archaeology as socio-political action in the present. En D.S. Whitley (ed.) *Reader in Archaeological Theory. Post-Processual and Cognitive Approaches*. Routledge, Londres-Nueva York: 305-330.
- TORRE de la, M. ed. (1997): *The Conservation of Archaeological Sites in the Mediterranean Region*. The Getty Conservation Institute, Los Angeles.
- VV.AA. (1987): *Archaeology as Education*. Archaeological Review from Cambridge.
- VV. AA. (1993): *Seminario de parques arqueológicos*. Ministerio de Cultura, Madrid.
- VV.AA. (1996): *Difusión del Patrimonio Histórico*. Junta de Andalucía, Sevilla.
- VV.AA. (1997): *Restges archéologiques. Conservation in situ. Actes du II e colloque international de*

L'ICHAM. (Montreal, 11-15 octobre 1994). L'ICOMOS, Paris.

WHITTLESEY, S.M. y FARRELL, M. (1997): Putting People Back into the Landscape: Sabino Canyon. En Jr J.H. Jameson (ed.) *Presenting Archaeology to the Public*. Altamira Press, Walnut Creek : 166-176.

WILLIAMS, G. (1997): A feeling of the past, *Heritage Learning*, 8: 14.

YAMIN, R. (1997): Museum in the Making: the Morven Project. En Jr J.H. Jameson (ed.) *Presenting Archaeology to the Public*. Altamira Press, Walnut Creek: 205-221.

FRAGMENTOS DEL PASADO: LA PRESENTACIÓN DE SITIOS ARQUEOLÓGICOS Y LA FUNCIÓN SOCIAL DE LA ARQUEOLOGÍA.

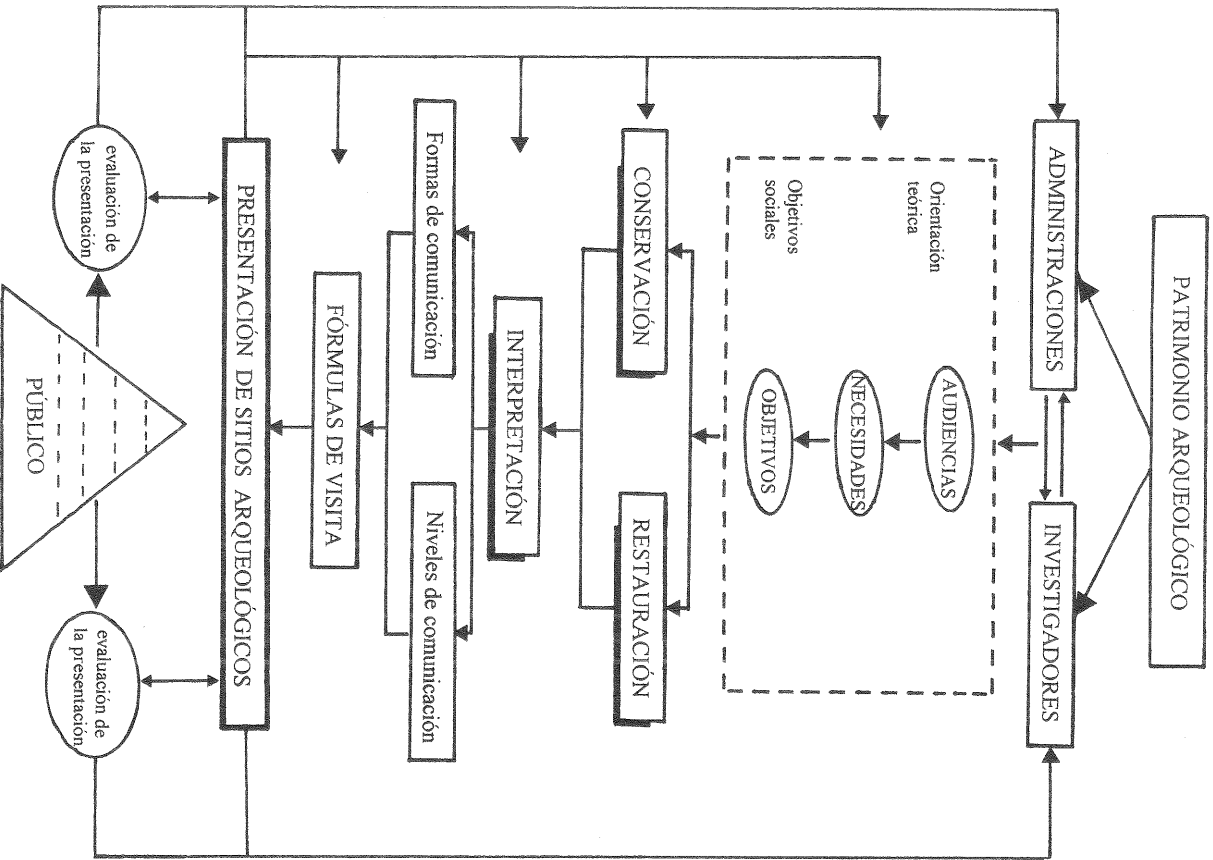


Fig. 1 Diagrama del proceso de presentación de sitios arqueológicos: de los vestigios al público.

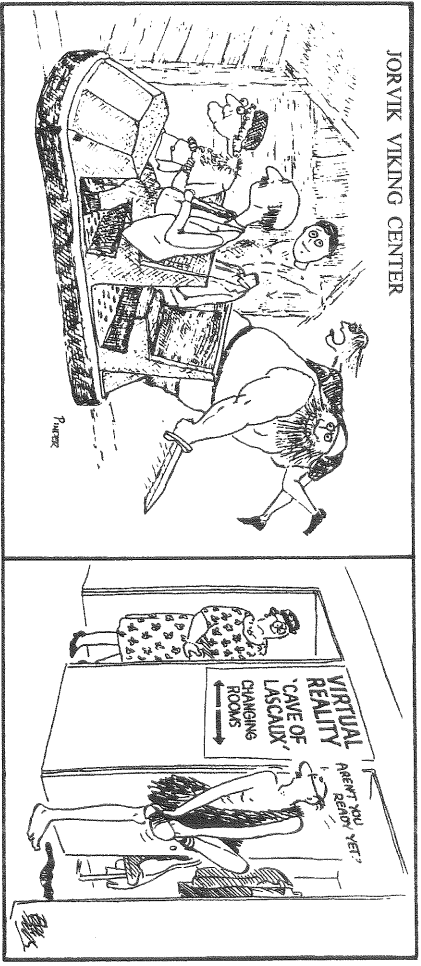


Fig. 2. El "impacto" de los parques de arqueología: Jorvik Viking Center de York y Lascaux (según Baker 1985 y Bahn 1996).