Pasos para el desarrollo de una presentación interpretativa

junio de 2015

1. **Escoger el objetivo para la presentación**. En otras palabras, ¿para qué queremos esta presentación o este producto? Podemos tener objetivos financieros, de relaciones públicas o que los participantes tomen una acción en particular.

2. **Escoger una acción**. Identifica la acción del visitante (donar dinero, donar tiempo, hacer contactos, donar en especie, inscribirse como miembro, firmar una petición, ir a la tienda de regalos, etc.)

3. **Escoger un tópico** (objeto[1] sin idea clave correspondiente): Evolución. Muchas veces sale del objetivo. Muchas veces hay que investigarlo para poder elaborar un tema.

4. **Identificar procesos universales que crearon el lugar u objeto**. A igual que el tema, se pueden encontrar en un marco interpretativo. Si no, hay que preguntarse, ¿cuáles son los procesos naturales y culturales que crearon este lugar? Para conocer un lugar bien, tiene que conocer los procesos que lo crearon y siguen formándolo. El tema da un significado o perspectiva del lugar, mientras que los procesos lo crearon. Pueden elaborarse antes o después del tema.

5. **Elaborar el tema**: La evolución arranca mucho antes de la emergencia de la vida hasta incluir el Big Bang.
   a. Hay varias técnicas para idear un tema que se encuentran en la hoja de trabajo para elaborar temas interpretativos.
   b. Calificar el mensaje según los siguientes criterios de buenos temas.

Los buenos temas...

Son	No Son	Ejemplos de lo que no son.
poderosos y apasionan al autor y provocan interés de terceros solo al leerlo.	poéticos.	Desde la evolución florecen diversas formas haciendo eco desde los albores del nacimiento de toda la creación de Dios.
reveladores de perspectivas y verdades poco entendidas y ocultas.	oraciones incompletas (o sea, no tienen verbos).	Evolución más allá que la biología

[1] Objeto se refiere a cualquier recurso, atractivo, lugar, persona, cosa o idea que queremos interpretar.

84

conexiones entre objetos y recursos tangibles y temas universales (intangibles)**	generales, vagos o ambiguos.	Hay muchos procesos y aspectos creativos que tratan de la evolución en todas sus manifestaciones.
interpretativos (de significados) y no descriptivos (de hechos y datos).	metáforas y adjetivos ambiguos o cliché.	La maravillosa evolución es un cofre de tesoros tanto biológicos como inanimados.
claros, específicos y sin ambigüedad.	sin capacidad de inspirar.	La evolución es el desarrollo de nuevas formas más complejas y diferenciadas desde formas más simples.
de una sola frase o dos cuando sea una idea compleja.	increíbles (o sea, no provocan incredulidad inmediata).	Hasta Dios es un producto del proceso de la evolución.
	Comerciales.*	Costa Rica es uno de los mejores lugares del mundo para vivenciar las múltiples expresiones de la evolución.
	mandatos o consejos.*	Protejamos la biodiversidad, la materia prima de la evolución biológica.
	puros hechos y datos.*	La evolución produce nuevas formas de vida.
	engañosos.*	La teoría de la evolución justifica la supresión de las razas inferiores humanas.

*Representan otros tipos de mensajes para otros usos además de la interpretación.
**Por ejemplo, el cambio, conflicto, amor y pérdida, exploración, muerte y nacimiento, orden vs. caos, lucha por libertad, honor, perseverancia, poder

Algunos ejemplos de buenos temas interpretativos:

- A pesar de que Costa Rica sea un país pequeño y poco conocido a nivel global, ha desarrollado una reputación como uno de los poderíos ecoturísticos en el mundo.
- Atrás de la belleza artística de la arquitectura colonial de Antigua, Guatemala, se puede divisar la intención oculta de los conquistadores de dominar la expresión artística y costumbres de los indígenas.
- La aparente tranquilidad del mántido esconde su eficiencia súbita y letal para cazar.
- Los gobiernos combaten el narcotráfico donde cultivan la coca en Colombia, mientras que consumidores invisibles e inculpables en distantes tierras impulsan la demanda.
- Las hormigas habían innovado estrategias agropecuarias (áfidos y hongos) milenios antes de que los humanos "inventaran" sus propios sistemas productivos similares.

Es posible que ya tienes elaborados los temas en un marco interpretativo para el sitio. A veces sin embargo, tienes que redactar su propio o modificar uno para tu audiencia.

6. **Resumir la presentación en un párrafo, donde la primera oración es el tema**. Aquí resumimos la historia que queremos contar y luego desglosamos el resumen en las paradas o estaciones a lo largo del recorrido o charla.

> La evolución arranca mucho antes de la emergencia de la vida hasta incluir el Big Bang. Cuando pensamos en la evolución, la mayoría de nosotros pensamos casi de inmediato en la selección natural propuesta por Darwin. Pero fue con el *Big Bang* que inició la evolución, cuya línea del tiempo recorre la evolución galáctica, geológica, biológica, cultural y tecnológica. Entonces, el comportamiento de la evolución se caracteriza por principios o leyes que aplican a todos los aspectos del universo. Si bien, el universo está evolucionando hacia mayor complejidad, diferenciación y conciencia, entonces, ¿cuál es el fin de esta evolución?

7. **Determinar la estructura**. Con el resumen, ya puede seleccionar la estructura o secuencia de las paradas y el modelo de cómo expresar el tema (sándwich, emergente, implícito). Si no tiene resumen, entonces, tiene que desglosar el tema para ver los elementos que contribuyen a la estructura de la presentación. La estructura debe contener una parada para practicar una técnica para conocer los procesos o esencia del lugar y una parada donde mejor expresa la esencia, sería el clímax de la presentación. También debe haber una parada que interprete los procesos si no se han hecho con la parada de práctica o la parada de esencia.

8. **Llenar el guion**. Ahora puedes ir llenando el guion.

9. **Preparar las paradas de la presentación** (el cuerpo de la presentación, 2[***]). Basado en este resumen, se podría desglosar las paradas de la siguiente manera:
    a. Introducción (Parada 1): Ilustrar cómo la gente casi siempre piensa en la evolución biológica cuando se usa el término "evolución."
    b. Transición: Pero la evolución inició mucho antes de la emergencia de los primeros seres vivos.
    c. Parada 2: Realmente la evolución inicia con el Big Bang hace 14.5 billones de años. Esta es la evolución galáctica que se da al plazo de billones de años. (parada de práctica)
    d. Parada 3: Continúa con la evolución geológica que oscila entre unos pocos billones hasta 100s de millones de años. (parada de proceso geológico)
    e. Parada 4: La evolución biológica se da más rápidamente todavía, de 100 millones de años hasta 10s de miles. (parada de esencia) (parada de proceso biológico)
    f. Parada 5; Luego la evolución cultural y tecnológica se dan desde miles de años hasta años.
    g. Parada 6: Las características generales que aplican a todos los plazos de la evolución como por ejemplo el desarrollo de formas más complejas, diferenciadas y concientes.

[***] 1=introducción, 2=cuerpo de la presentación y 3 = conclusión

Para cada parada, hay que determinar cómo ilustrar los puntos principales, qué decir, qué equipo se necesita, etc. según indica el guión.

Elabore una charla que se puede ilustrar; pero no elabore ilustraciones que están en busca de una charla. — Russell Grater

10. **Conclusión** (Parada 7): Dejamos que los visitantes piensen en algunas preguntas existenciales o metafísicas: Si el universo evoluciona hacia mayor complejidad y conciencia, ¿cómo se verá el futuro? ¿Habrá una forma cuando finaliza la evolución?
11. **Preparar la introducción**: Preparamos toda la logística e interacción con los visitantes (orientación, bienvenidos, etc.). También podemos introducir el tema y la historia, porque solo hasta ahora entendemos muy bien de que se trata de la presentación y cómo concluye. Esto nos permite elaborar la introducción.
12. **Elaborar el golpe**. El golpe entonces sería relatar la historia de cuando fui al estreno de una exhibición en Washington, DC (Smithsonian) sobre la evolución. La totalidad de sus contenidos tenían que ver únicamente con la biología. Y aunque se esperó que hubiera protestantes en contra la teoría de la evolución biológica, el singular protestante fui yo, protestando el trato que los escritores le dieron a la evolución, como si aplicara solo a la biología.
13. **Elaborar el contragolpe**. El contragolpe podría ser la respuesta de Pierre Teilhard de Chardin ante la pregunta: ¿Hay un fin para la evolución y, si hay, cómo se verá? Mediante una imagen dramática, decimos que para él, la evolución concluye con el llamado "Punto Omega", el momento cuando nuestra conciencia habría ampliado tanto que nos unimos con Dios.
14. **Arreglar el orden e integrar la presentación**. Casi siempre luego de terminar el primer borrador de cualquier escrito, existen vacíos o elementos mal ubicados o redundancias, etc. Estos obligan al autor reposicionar, modificar, agregar o eliminar elementos para que el producto sea completo e integrado.
15. **Escoger título y demás mercadeo**. Si ocupa un título, ahora que conocemos toda la presentación, podemos darle un título que refleje el mensaje y a la vez sea llamativo. También se puede elaborar otros materiales para promocionar el nuevo producto, después de practicar y probarlo.

Estructuras para recorridos interpretativos

Noviembre de 2013

A igual que muchos libros y películas, existen una gran variedad de estructuras o secuencias que se pueden aplicar a cualquier mensaje. El reto es seleccionar el más apto para la historia que quieras contar. A continuación siguen algunas estructuras de las cuales puedes escoger. Pero antes de seleccionar una estructura, conviene decidir cómo vas a tratar el mensaje. Sam Ham ofrece tres modelos:

Modelo	Introducción	Cuerpo	Conclusión
Emparedado	Diga su mensaje	Elabore su mensaje	Repita su mensaje
Emergente	Oriente a la audiencia hacia el mensaje	Elabore su mensaje	Diga y concluya con su mensaje
Implícito	Oriente a la audiencia hacia el mensaje	Elabore su mensaje	Refuerce su mensaje sin decirlo directamente

Ver p. 188–194 de libro del Ham

Emparedado: Tiene clausura fuerte porque cuando se repite el mensaje como conclusión, la audiencia se siente que ha cerrado el círculo y siente *prägnanz*, esa sensación que todo ha concluido sin dejar cosas pendientes.
Emergente: un chiste donde la conclusión o respuesta es el mensaje. Toda la presentación construye la conclusión o el mensaje emerge durante toda la presentación como la historia del crucero o la presentación en Ecuador.
Implícito: la gran mayoría de historias y literatura no dicen directamente la moraleja o mensaje como la historia en el Guide's Guide o las películas a continuación.

1. Secuencia cronológica

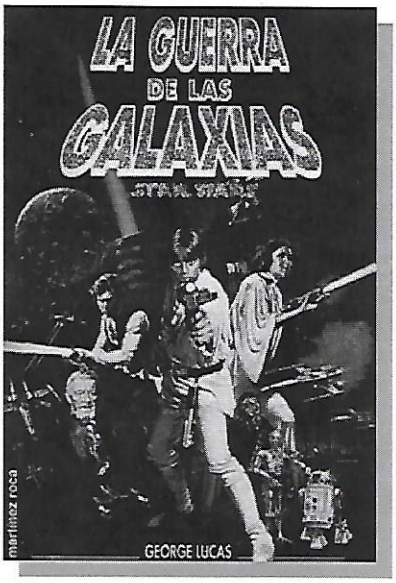


Una de las estructuras más básicas es ordenar las paradas según su cronología. Por ejemplo, si habla de la evolución biológica o *Señor de los Anillos*:

Parada 1: el pasado, el origen de los organismos
Parada 2: el pasado, extinciones masivas pasadas
Parada 3: el pasado, biodiversidad antes de la humanidad
Parada 4: el presente, la quinta extinción masiva ocasionada por el ser humano
Parada 5: el futuro, la biodiversidad en el planeta Tierra

2. Secuencia anacrónica

Esta secuencia en lugar de seguir por cronología comienza en el medio o final de la historia contada. Por ejemplo *Guerra de las Galaxias* inició en el medio; varios misterios comienzan con el acto criminal y el resto de la historia relata todo lo que condujo hacia el acto.



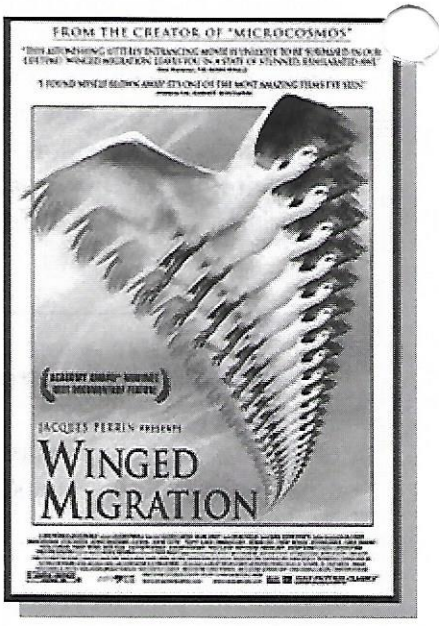
Parada 1: Describir el gran evento (asesinato, conquista, matrimonio, extinción)
Parada 2: El inicio de la historia
Parada 3: El intermedio de la historia
Parada 4: El regreso al acto para clausurar, quizá con una nueva perspectiva sobre los responsables

3. Secuencia argumento científico

En esta secuencia, la estructura se parece a un argumento científico:

Parada 1 (tesis/mensaje): Conquistadores suelen a borrar los vestigios de los conquistados para que no haya recuerdos de su poder anterior.
Parada 2 (pruebas): Varios ejemplos de este acto.
Parada 3 (discusión): Porque borran los recuerdos
Parada 4 (conclusión): Aunque los tiempos cambian, esta tendencia sigue efectiva

Una versión alternativa es el argumento lógico, donde cada parada simplemente contribuye al montaje de un argumento lógico.



4. Secuencia categórica

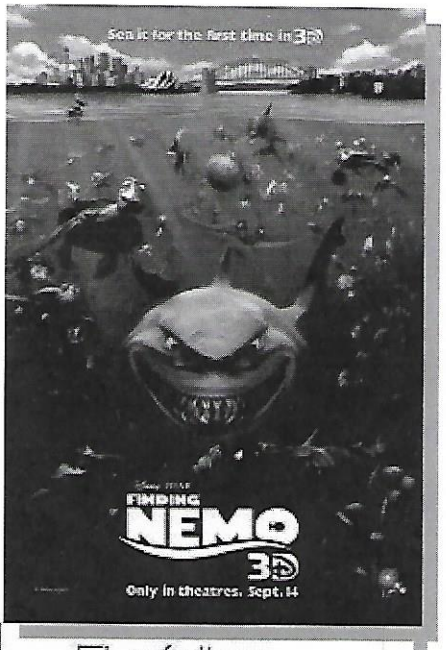
Esta secuencia demuestra ejemplos por categorías. Variantes de esto son comunes para documentales sobre animales donde se trata de categorías de animales.

Mensaje: Los mamíferos tienen adaptaciones que les permitieron conquistar el mundo.

Introducción: La extinción de los dinosaurios y emergencia de los mamíferos
Parada 1 (adaptación 1): Sangre caliente, peludos
Parada 2 (adaptación 2): Leche y crías vivas
Parada 3 (adaptación 3): Pequeños
Conclusión: Resume como las adaptaciones permitieron reemplazar a los dinosaurios como el animal dominante en el mundo

5. Secuencia paralela

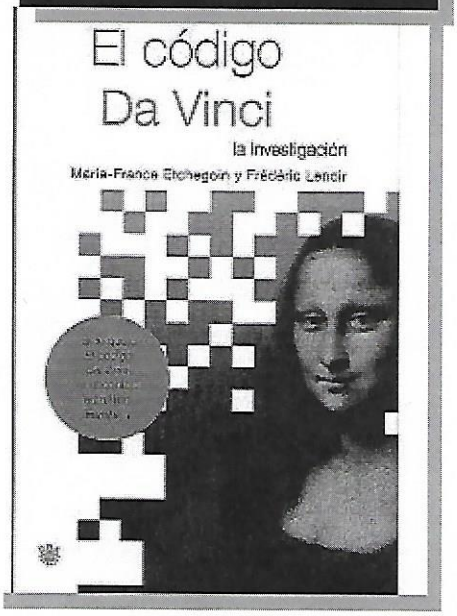
Esta secuencia se caracteriza por contar dos historias simultáneas y paralelas que no cruzan hasta final.



Parada 1 (introducción a historia 1): Llegada a los conquistadores e introducen la idea de propiedad privada
Parada 2 (introducción a historia 2): La permacultura reduce barreras
Parada 3 (historia 1): La idea de la propiedad privada separa a la gente
Parada 4 (historia 2): La permacultura aprovecha la energía de la naturaleza
Parada 5 (historia 1 y 2 cruzan): La emergente tendencia de la permacultura puede rectificar la separación causada por la idea de la propiedad privada.

Para ver más ejemplos y tipos de secuencia paralela en inglés, visite www.lindaaronson.com/six-types-of-parallel-narrative.html

6. Secuencia enigma revelado

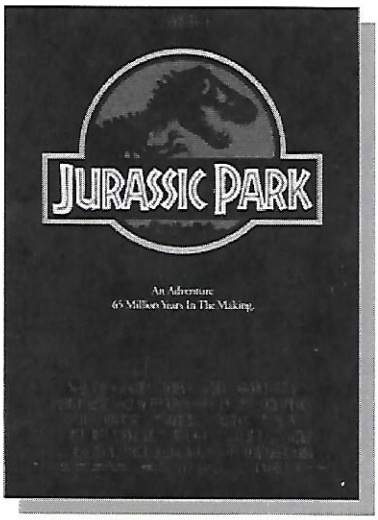


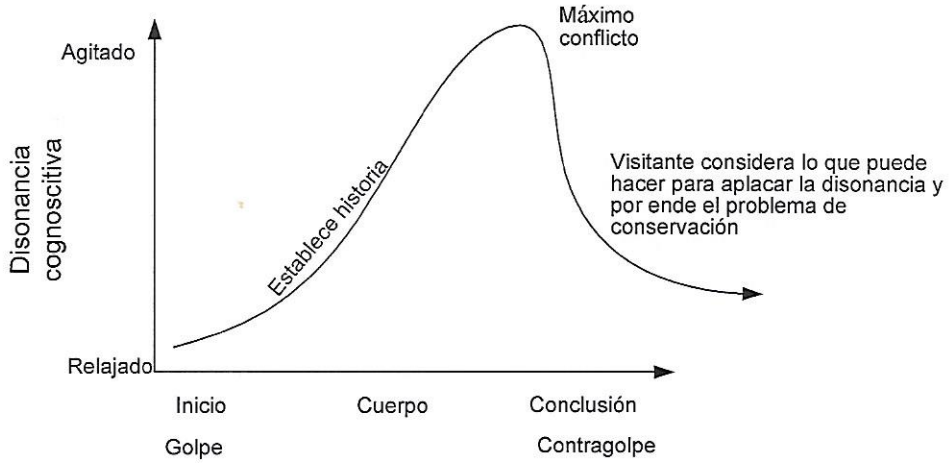
Esta secuencia comienza con un enigma o pregunta provocativa y mediante las paradas revela pistas hasta contestar el enigma.

Parada 1 (enigma): ¿Por qué los todopoderosos dinosaurios de repente desaparecieron?
Parada 2 (pista 1): Otros grandes habían caído antes.
Parada 3 (pista 2): El Némesis de los dinosaurios corrían debajo de sus pies
Parada 4 (pista 3): El asteroide nada más proveyó la oportunidad para que los mamíferos se trascendieran.
Parada 5 (respuesta): Los dinosaurios no se extinguieron por el impacto del asteroide, fueron reemplazados por animales mejor adaptados al nuevo medio

7. Secuencia disonancia cognoscitiva

Esta estrategia se toma prestada de la retórica persuasiva donde la idea es provocar incomodidad entre los participantes y luego ofrecerles un remedio para reducir la incomodidad o disonancia que siente. La evolución de la presentación se ve así:

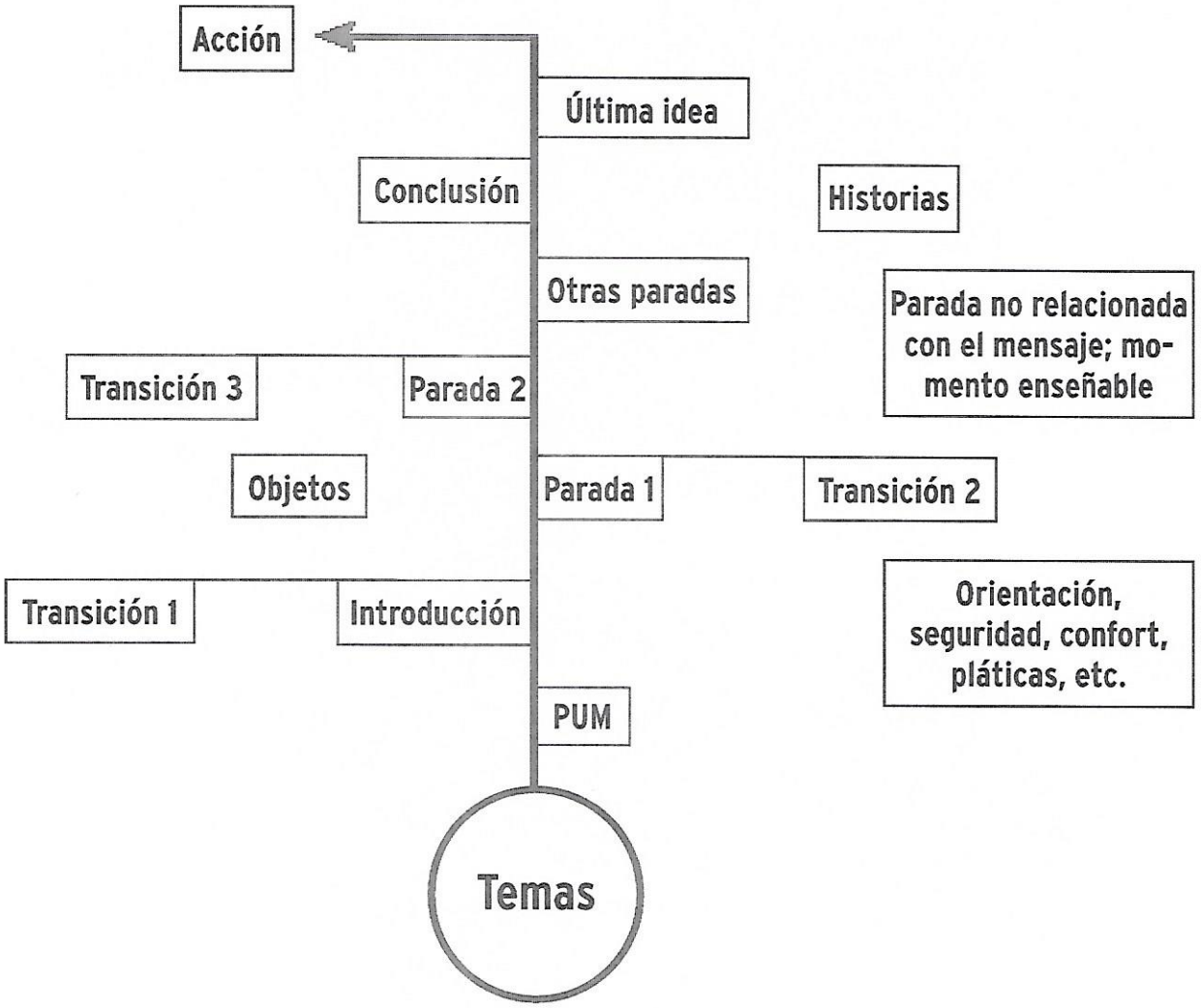




Desarrollo de la presentación interpretativa

Global Heritage Consortium

Importancia del tema



Técnicas

Global Heritage Consortium

E ILUSTRACIONES PARA QUE SU PUBLICO PARTICIPE

- **Cuestionamiento**. Puede formular preguntas sencillas en vez de proporcionar información o una serie de preguntas sobre una conclusión conocida (cuestionamiento socrático o descubrimiento guiado). Las preguntas también pueden ser de carácter evaluativo, para medir el aprendizaje, analíticas, retóricas y provocativas. Un guía puede delegar la pregunta de un visitante a otro.

- **Juegos**. El proceso y resultado de los juegos de cierta forma ejemplifican los procesos y lecciones del mundo real.

- **Anécdotas e historias personales**. Toda la interpretación podría basarse en y contener historias y anécdotas. Pero toda la interpretación también debe solicitar anécdotas e historias personales a los visitantes durante una presentación. Precaución, sin embargo, porque algunos visitantes se demoran demasiado.

- **Acertijos, rompecabezas y evaluaciones**. Pueden ser provocativos e inclusive provocar suspenso si se retiene la respuesta hasta que termine o avance la presentación.

- **Arte de naturaleza**. Que los visitantes creen arte con tintes naturales, objetos naturales del bosque o que dibujen objetos del ambiente.

- **Mediciones y experimentos**. Frecuentemente, cuando los visitantes experimentan la naturaleza mediante muestreo, pruebas, experimentos, etc. logran aprender más sobre los objetos o fenómenos.

- **Competencia**. Una pequeña dosis de competencia sana (como los juegos tipo "Jeopardy" o "Presa de Depredador", etc.) puede motivar a los participantes a recordar y procesar la información de forma divertida.

- **Cinco sentidos**. A veces nos dedicamos demasiado sólo a la vista. Mediante el uso de cajas negras, caminatas de confianza, identificación de aves a ciegas, etc., los visitantes pueden disfrutar de una experiencia sensitiva mucho más rica.

- **Dramatizaciones**. Los guías pueden actuar y hacer representaciones pero también pueden reclutar voluntarios para que imiten ciertos fenómenos observados. A algunos visitantes les provoca mucho placer ver a sus semejantes en acción.

- **Imágenes guiadas**. Un guía puede guiar a los visitantes a través de una situación imaginativa mediante narrativa descriptiva. ¿No hay una cascada cerca? Que los visitantes cierren los ojos y escuchen una descripción bien hecha.

- **Descubrimiento guiado**. En vez de narrar, que los visitantes descubran por si mismos. "¿Le gustaría probar esto?"

- **Demostraciones**. Un guía puede demostrar casi cualquier cosa, desde animales vivos, pasando por procesos volcánicos, hasta el comportamiento humano. Las demostraciones pueden aprovechar cualesquiera medios disponibles.

- **Objetos ilustrativos**. Estos artículos ayudarán a ilustrar objetos reales u objetos y fenómenos que los visitantes no pueden observar directamente (mediante accesorios).

Técnicas

Global Heritage Consortium

E ILUSTRACIONES PARA QUE SU PUBLICO PARTICIPE

- **Charlas**. Tanto formales como impromptu, los guías pueden facilitar charlas sobre cualquier tema.
- **Asistencia**. Quizás el guía deba sostener un objeto, leer un párrafo, revisar algo o ayudar a administrar un grupo dándole seguimiento. Pídale a un visitante que haga dichas acciones, para que se sienta involucrado.
- **Conversación**. Los guías deben conversar con los visitantes antes que empiece la presentación, entre paradas y después, para fomentar las relaciones y aumentar la participación.
- **Representaciones**. Los guías pueden hacer representaciones de danza, canciones, manejo de animales, instrumentos musicales y hacer participar a los visitantes.

Objetos ilustrativos

- Caja para sentir o tocar: permita que los visitantes adivinen qué es el objeto misterioso del día. Puede hacer la caja forrando un cartón de leche con una tela gruesa. Haga una costura con elástico cerca de la parte superior para que introduzcan la mano.
- Papel de color: para demostrar la habilidad de camuflaje de ciertos anfibios.
- Papel construcción y rocío no aerosol para conservar telarañas como obras de arte.
- Arbolitos: permita a sus visitantes empezar una nueva generación.
- Flores secas y montadas: seduzca a sus visitantes para que regresen el año próximo cuando las flores estén en su máximo esplendor.
- Popotes plásticos: sople delicadamente objetos delicados como una flor o semillas.
- Productos derivados de las plantas.
- Póster con siluetas de aves volando y posadas, como guías de campo.
- Revistas de naturaleza: tenga varias a mano para que sus visitantes sepan qué tipos de publicaciones existen. Entrégueles una tarjeta índice para anotaciones.
- Imán: varias rocas y minerales tienen propiedades magnéticas: vea si puede encontrar algunas. Esquirlas de hierro sobre un pedazo de vidrio o plástico mostrarán el campo magnético si se pasa el imán por debajo. ¿Por qué no ver si hay hierro en la arena? También es útil un compás, para mostrar el principio del magnetismo.
- Artefactos o manualidades locales para ilustrar tradición, productos que se utilizan y más.
- Libro de leyendas y mitos: puede utilizarse para mostrar cómo vivían los nativos en el área, cómo veían a los animales y plantas y cómo se relaciona su propia sociedad con otras sociedades.
- Artefactos indígenas: objetos como cabezas de flecha, pipas u otros objetos pequeños que pueden utilizarse para mostrar la cultura indígena. Una pequeña bolsa de cuero es sumamente útil para transportar artículos.
- Cita de diarios de exploradores de la región.
- Fotocopias de viejos artículos de periódicos sobre eventos en el área.
- Fotografías históricas. Cúbralas con plástico o coloque en un cuaderno para ilustrar el pasado. No utilice originales, únicamente copias. El tono sepia añade un poco más de nostalgia.
- Grabaciones de sonidos como una locomotora de vapor u otras máquinas del pasado.
- Implementos obsoletos: los artículos que no se han utilizado durante varios años pueden despertar interés. Deje que los visitantes adivinen cómo quizás se utilizó el objeto.
- Mapas en relieve: orienta a los visitantes a las características geográficas más importantes del área.
- Historias orales: cintas o versiones escritas.
- Las canciones reflejan el estilo de vida de las personas. Varios himnos, cantos y canciones relatan historias sobre los estilos de vida del pasado.
- Títeres: los títeres manuales pueden hacerse fácilmente y caben dentro de una mochila. Deje que los niños del público sean parte de la historia que relatan los títeres.
- Muestras de alimentos: permita que los visitantes "saboreen" el pasado. Un poco de comida o bebida tradicional hará que los turistas se sientan integrados y así comprenderán mejor la región.
- Muestras de recursos: ¿qué fue lo que atrajo originalmente al área a las personas? ¿Fue la agricultura, la cacería, el oro, la plata o la madera? Tenga a mano una muestra.
- Ropa, gorras, joyería o bisutería, disfraces para alguna historia viva en el campo. Un guía inclusive podría solicitar ayuda de alguna persona adicional durante algún momento particular del programa.
- Vida silvestre viva.