



Visita a la Cueva de La Pileta. 18 de octubre de 2010. /jva/

Archivo ECP_Acciones en La Pileta y El Gato

eDap

Selección y montaje de Laura Carreño Naranjo / Rosa Estrada López / Pablo Marqués Monsalve

Archivo ECP_Intervenciones en La Pileta y El Gato es un apartado resultante de los trabajos realizados en el curso 2010-2011, con el epígrafe Entre Cuevas por el Guadiaro. La Pileta y El Gato en Benaolán. Tratándose de una asignatura de proyectos, el programa confió más en el desarrollo de procedimientos en los que la teoría se construyera en la praxis y no tanto en un método preestablecido. No obstante, el interés estuvo puesto en aquellos campos de transversalidad que permitieran entender lo patrimonial como hecho complejo y diverso, para desde ahí usar las herramientas propias de lo proyectual como una nueva sensibilidad que ofreciera miradas renovadas para la transformación del entorno, y para la gestión de lo heredado. Por tanto, el “método” era una invitación a viajar que quedó organizada con el siguiente itinerario. Mapa Patrimonial: Construcción de un soporte, planimétrico, gráfico y documental, sobre el que volcar la información actualizada en torno al sitio. Mapa sensible y sensitivo de estrategias de puesta en valor e interpretación. Propuesta de modificación patrimonial: A nivel de anteproyecto, acciones proyectuales que se estimaran necesarias para la recuperación del bien y su entorno.

La siguiente selección se ha realizado de forma reducida a partir de los documentos, visitas, interpretaciones y propuestas elaborados por el aula.

Antonio Cereceda Migens
Manuel Mora Bueno
Fernando Morán Machuca

Es sobrecogedora la imagen de la entrada de la cueva del Hundidero, cómo la naturaleza ha sido capaz de erosionar las montañas de la sierra del algarrobo abriendo una grieta de 64 metros de altura para el curso del río Guadiaro desembocando en la cueva del gato uniéndose al río Guadiaro bajo el puente sobre el que pasa la vía del tren.

Observando este alarde de poder de la naturaleza realmente nos damos cuenta del respeto que se merece y de esta manera nos hace sentirnos parte de ella.

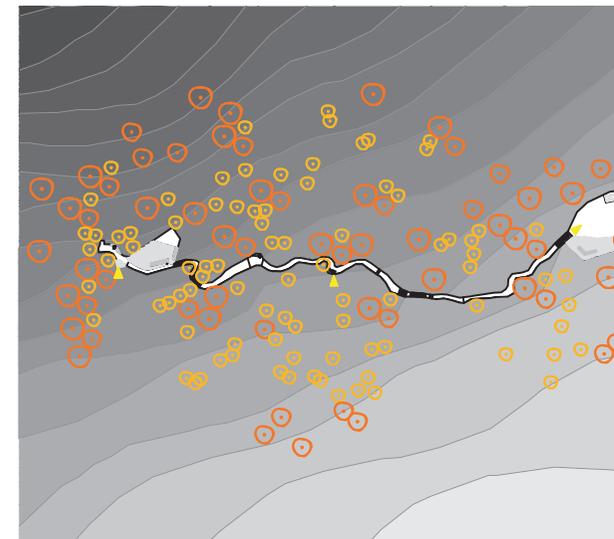
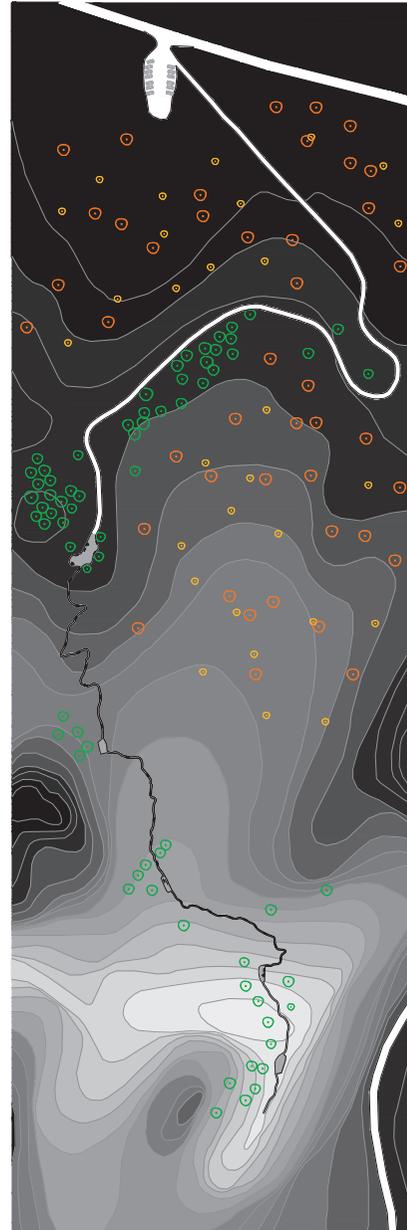
Rehabilitando y mejorando los caminos que dan acceso a las cuevas se le da la importancia que se merece a este lugar, mejorando sus accesos y redistribuyendo zonas de descanso para el disfrute del camino y de las vistas. Con la intervención se pretende descubrir y disfrutar del camino sintiéndose parte de la naturaleza. Por ello la actuación pretende habilitar el acceso de forma muy sutil para el disfrute de este lugar.



CUEVA DEL HUNDIDERO

La llegada al lugar es a pie, dejando el coche en una explanada junto a la carretera. Gracias a la longitud del recorrido de aproximadamente un kilómetro, conforme nos adentramos en el sendero, va aumentando la interacción con la naturaleza.

El proyecto pretende habilitar el camino a cualquier persona que lo pretenda visitar, con un leve pavimento de madera respetando su recorrido primitivo. En él situamos cinco zonas de descanso colocadas en puntos estratégicos, necesarias por la gran pendiente del camino 150 metros, y su longitud de un kilómetro aproximado. Estas zonas se repetirán en los otros dos accesos a la cueva del Gato y de la Pileta.





CUEVA DE LA PILETA

El recorrido que nos conduce hacia la Cueva de la Pileta es uno de los mejor conservados de las cuevas estudiadas de la zona, por lo que nuestra intervención en este lugar será muy sutil, mejorando los escalones e incentivando los puntos de mayor riqueza visual creando miradores con la misma tipología llevada en las otras cuevas, dado que se trata del mismo proyecto.

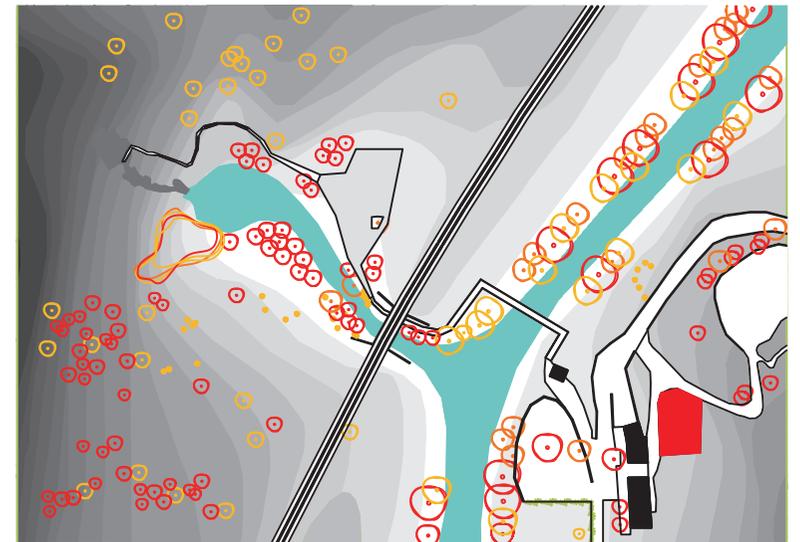
La intervención parte de la carretera de la cueva de la Pileta, que llega desde Benaosanjoan. Ahí encontramos el aparcamiento y un mirador que nos permite contemplar las maravillosas vistas mostradas en las imágenes. En la abrupta subida, los peldaños de piedra se regularizan y redistribuyen de forma más cómoda y coherente, situando bancos y miradores en puntos estratégicos del recorrido.

CUEVA DEL GATO

En este lugar es donde la propuesta cobra importancia, dado que es el emplazamiento idóneo para albergar el centro de interpretación e información, que se situaría tal y como se muestra en el plano. El motivo de este emplazamiento es su situación estratégica entre los otros dos accesos en los que intervenimos de la cueva del Hundidero y la cueva de la Pileta.

El acceso se efectuaría mediante la construcción de un puente que cruce el río, ya que actualmente está totalmente destruido. El camino continuaría por un túnel bajo las vías del tren, que nos conduciría a una zona de descanso pavimentada acorde con el proyecto, dándole un carácter singular a la zona, ya que el visitante que visite la cueva de la Pileta o la del Hundidero la relacionará con esta.

El camino acaba en la misma boca, donde se restringe la entrada solo a personas autorizadas debido a la peligrosidad del lugar.

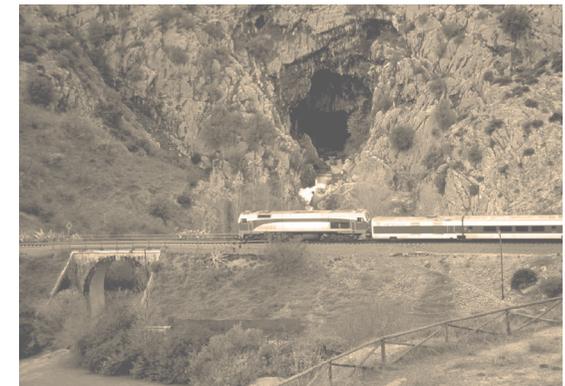
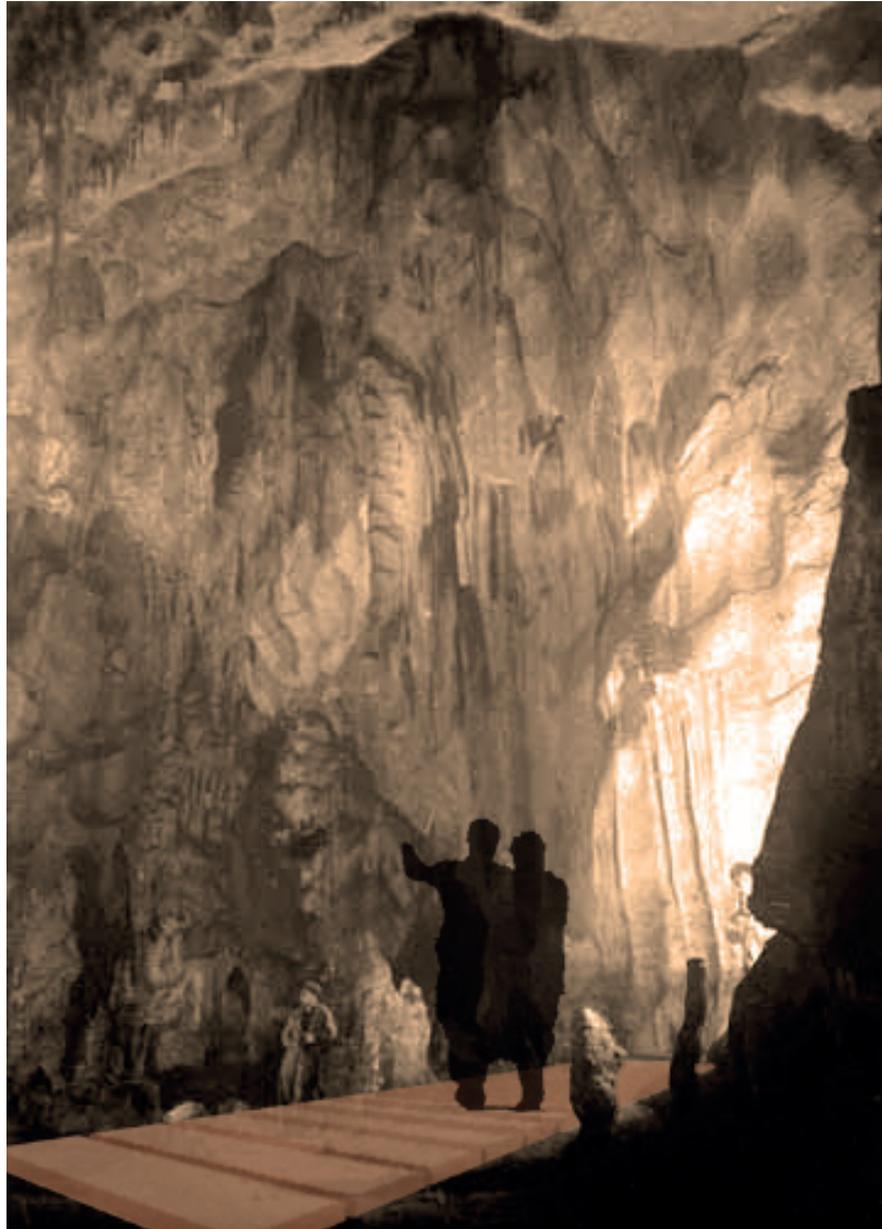


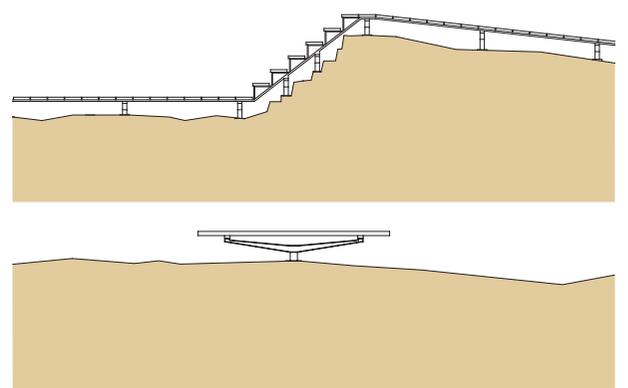
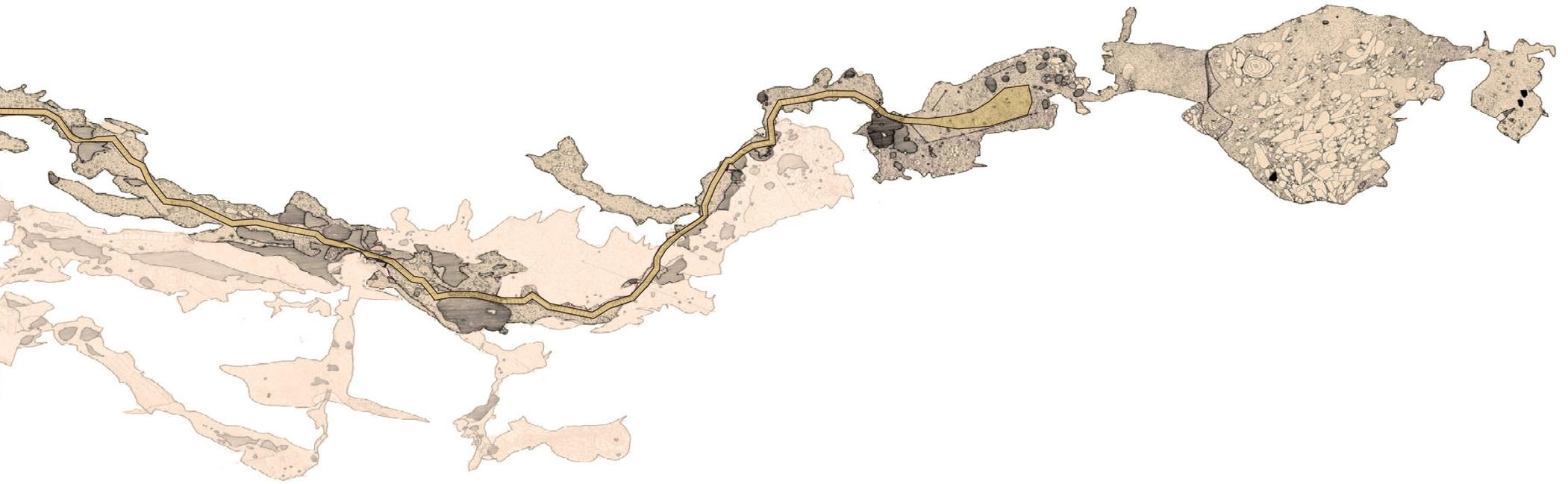
Juan Pedro Leiva López

La intervención plantea atender a las precariedades de la cueva, tales como la falta de iluminación en la visita, riesgo de resbalamiento y caídas y en definitiva, una carencia ligera de seguridad, que podrían ocasionar problemas importantes a la gestión de la cueva.

Por ello se plantea la inserción en la cueva de un único artefacto que responda al enunciado anterior. Este artefacto modificará su forma de acuerdo a la función que deba atender en cada preciso momento.

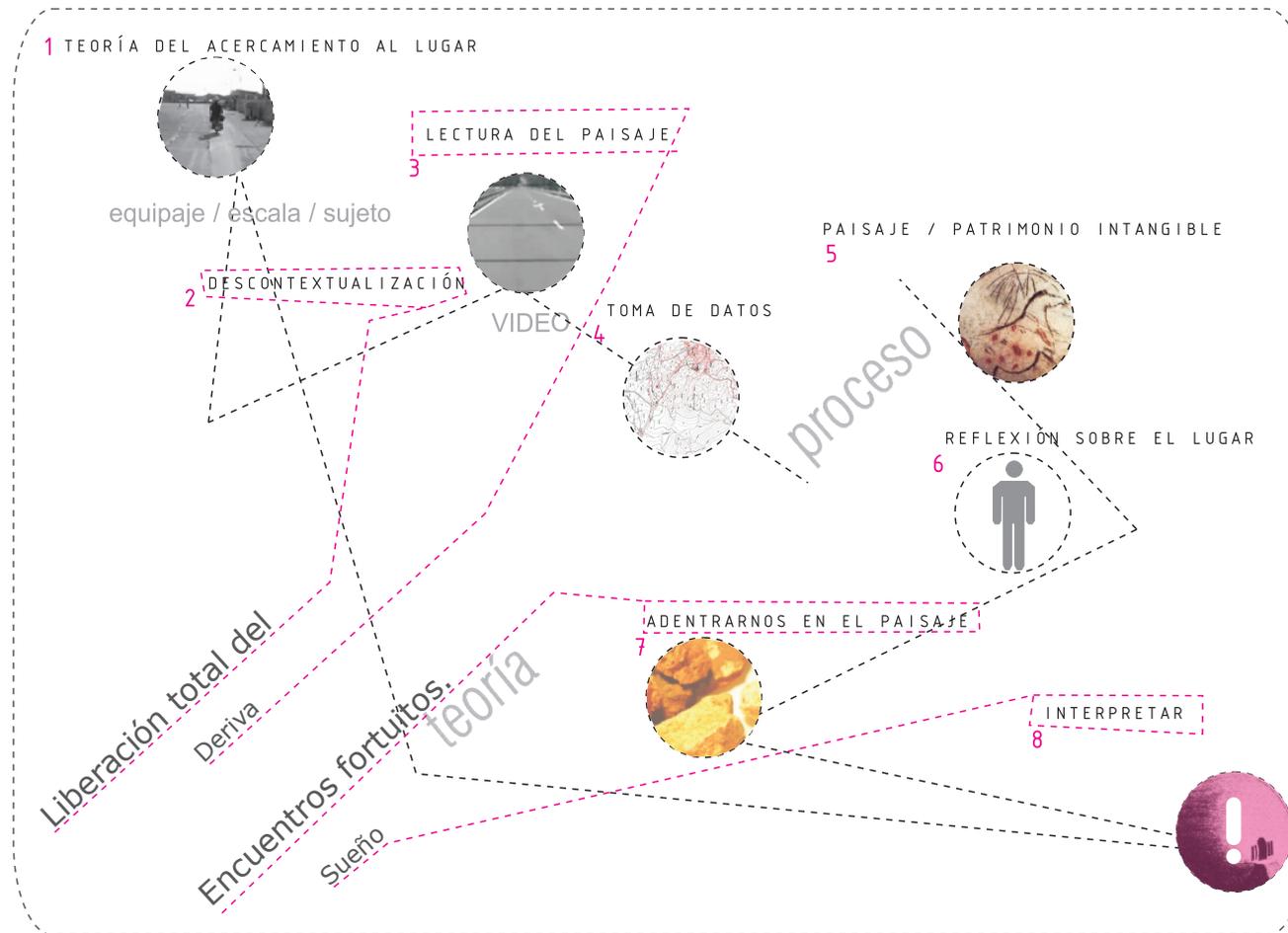
Al inicio atenderá el acto de recepción, información y acceso a la ruta turística. Durante el trayecto adaptará la forma de pasarela flotante, muy ligeramente iluminada y haciendo el trayecto más fácil de recorrer, evitando resbalamientos y caídas, y disminuyendo el tiempo empleado en recorrerlo. Al final del trayecto, en la sala del pez, tomará la forma debida para facilitar la observación de la obra de arte rupestre y el cambio de sentido del recorrido.





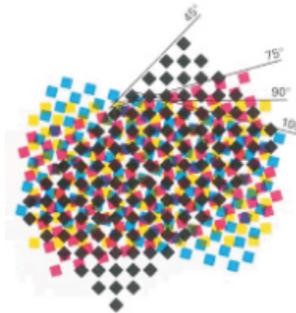
[MOIRÉ. BENAJOJÁN]

ABSTRACCIÓN. COMPLEJIDAD . IDENTIDAD TERRITORIAL



Gloria Jurado Rodríguez
Mónica Moral Ortega

El efecto moiré: cuando dos patrones similares se superponen se crea una interferencia (ruido), esta interferencia posee propiedades casi mágicas, algo que podemos oír frecuentemente en música (en el sonido) percibimos un sonido que no ha sido emitido (un acoplamiento) y que se debe a la interferencia entre dos sonidos superpuestos. El efecto moiré es muy usado en fabricación de textiles precisamente para -sin aumentar el número de tintes- provocar efectos nuevos en la tela.



Tomamos la tensión que hemos encontrado en el entorno entre la naturaleza y lo industrial, la tradición y la innovación, la técnica y lo sensible como marco para la interpretación. Para ver, no por simple coincidencia, la dualidad en los tejidos, producto de esa red.



ENCUADRE TERRITORIAL





Dominio Huellas kársticas Estratos de Identidades territoriales

Territorio



CAPAS

PAISAJE PAUTADO





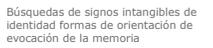
Habitar Poljes y Simas Cuevas

Sujeto



REDES INVISIBLES

PATRIMONIO INTANGIBLE


Invisibilidad lo actual es un momento de transición

PATRIMONIO INTANGIBLE vs MATERIAL

Tiempo



MEMORIA

MOVIMIENTOS



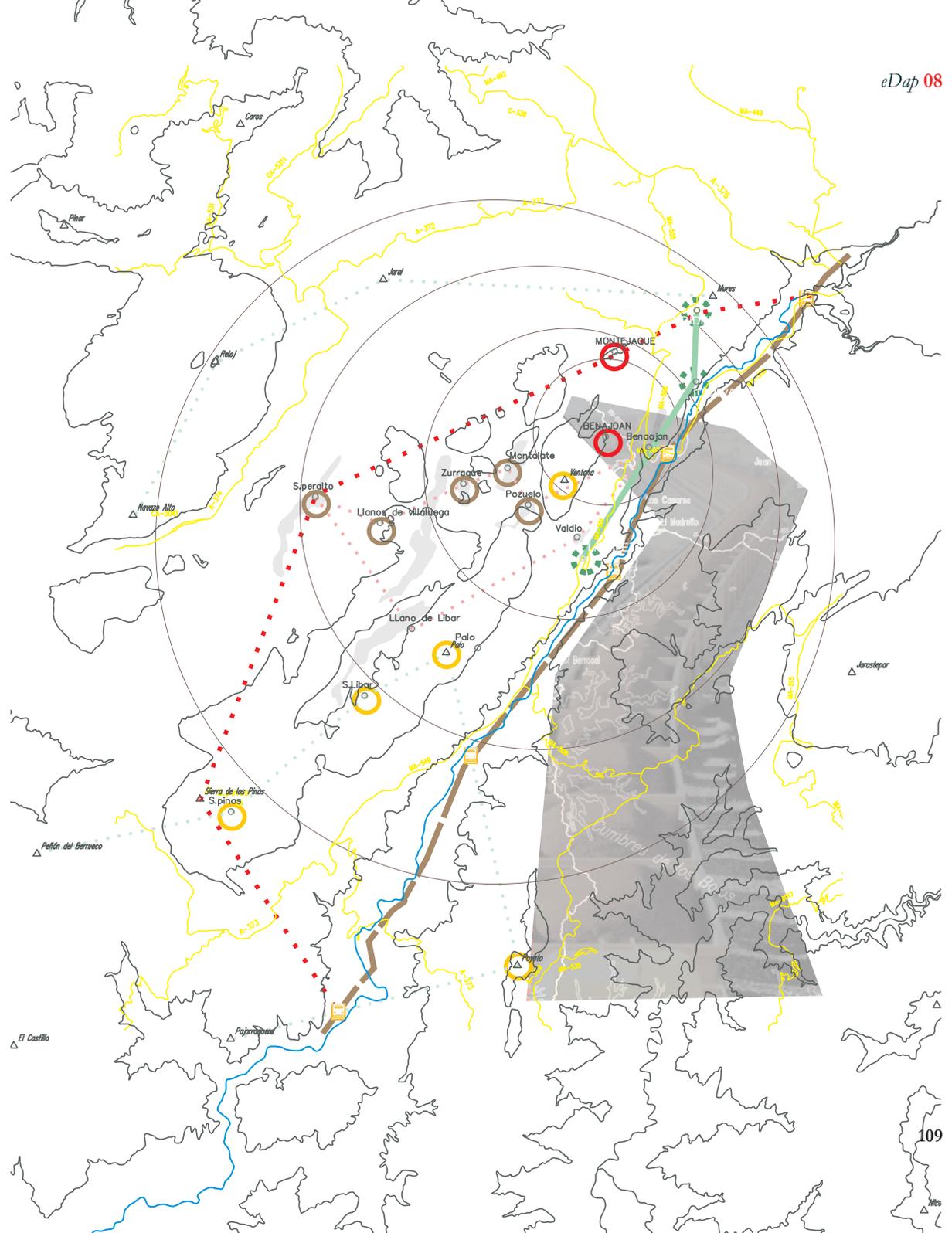


Poder Económico & Migración Movimientos erosivos

Tránsito



INFRAESTRUCTURA



Laura Carreño Naranjo
Rosa Estrada López

LA SECUENCIA DIDÁCTICA

Uno de los grandes objetivos para la educación infantil es el de participar y conocer algunas de las manifestaciones culturales y artísticas del entorno desarrollando una actitud de interés y aprecio hacia la cultura propia y de valoración y respeto a la pluralidad cultural. El legado del pasado que existe en nuestros pueblos y ciudades se nos convierte en un recurso motivante para los niños y niñas.

LA CUEVA

Este aprendizaje de la prehistoria comienza con un primer contacto con las cuevas. En la Cueva de Pileta los niños experimentarán directamente la sensación de lo que era vivir en una cueva; la luz de una llama, la oscuridad, el eco, la humedad y ver todas aquellas pinturas rupestres que la cueva contiene.

EL CAMINO

Tras la visita a la cueva los niños recorrerán, con la ayuda de un plano el sendero que va desde la estación de Benaoján hasta la Cueva del Gato. Éste transcurre en su mayor parte por la vía pecuaria denominada Cañada Real del Campo de Gibraltar y que transcurre paralela al río Guadiaro.

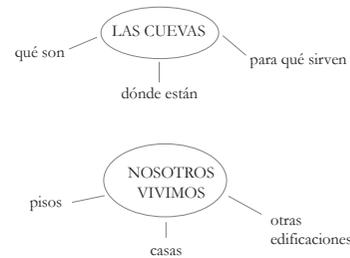
EL ABRIGO

Una vez terminado el recorrido se parará en el abrigo rocoso que se encuentra junto a la Cueva del Gato. Allí sentados y refugiados del sol comenzará la parte teórica del aprendizaje.

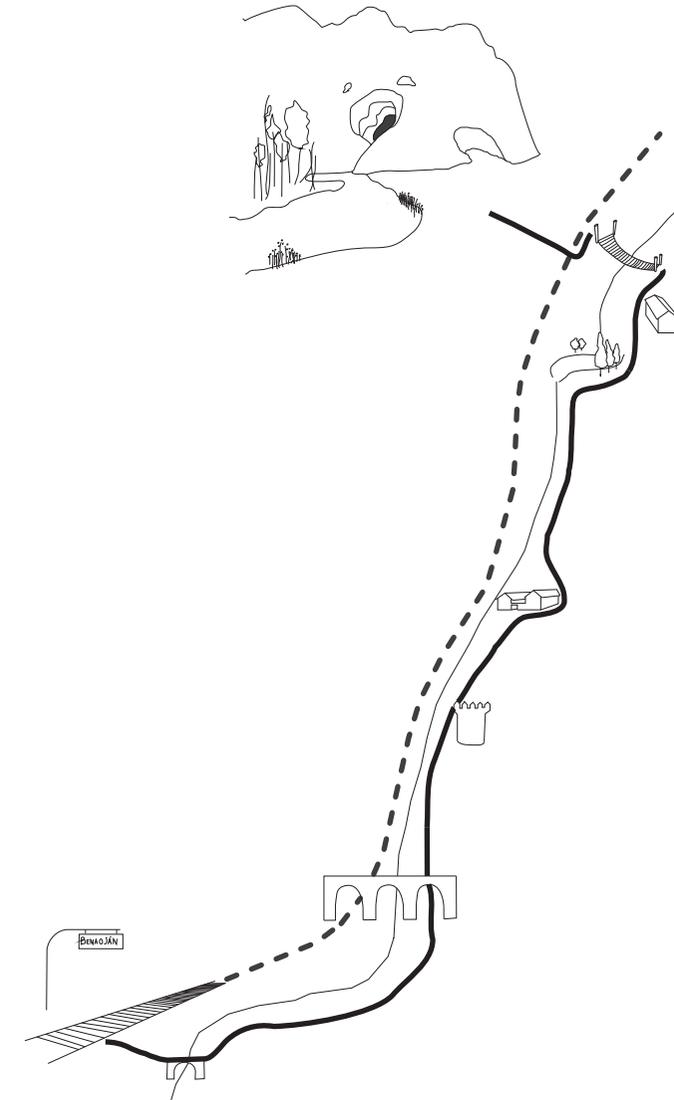


La investigación

Se realiza un enfoque comparativo entre las épocas pasadas y la actual en relación a la vivienda, la alimentación, el vestuario y las actividades propias del sujeto de aquella época. El estudio de cada época nos obligaba a sintetizar el momento histórico por el que ha pasado la especie humana.



Las repuestas a los interrogantes son las consabidas (qué es una cueva: un agujero en la montaña, en la tierra; dónde están: en las montañas, mar, hielo; para qué sirven: para protegerse los animales y el hombre.) Una vez adquirido el nuevo conocimiento a partir de la investigación realizada y la visita de la Cueva de la Pileta, se procede a repetir la secuencia pero con nuestra vivienda como objeto de estudio.



Los mapas conceptuales.

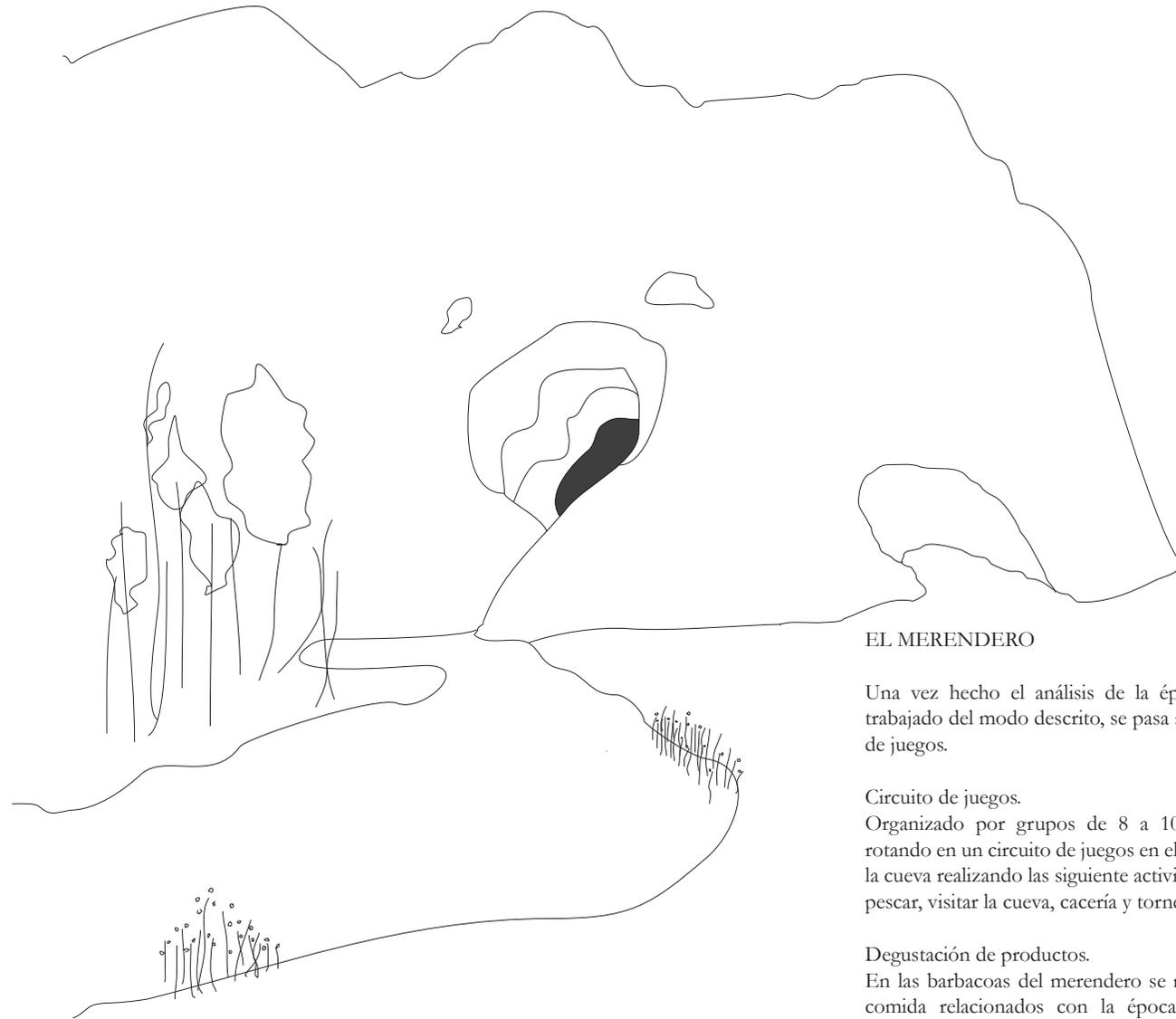
Para la presentación a los alumnos de la información adquirida se utilizaban mapas conceptuales. El trabajo con mapas conceptuales proporciona la realización de aprendizajes significativos al identificar el conocimiento disponible y conectarlo con la nueva información. Tomando como ejemplo la época prehistórica se presenta la siguiente secuencia.

1. Se identifica el conocimiento previo sobre el tema en cuestión, por ejemplo, ¿quiénes vivían en las cuevas? Así, en situación de gran grupo, los niños manifiestan su conocimiento que se considera como conocimiento “válido” y el punto de partida del proceso – aunque sea conocimiento erróneo o incompleto-. Así los niños pueden decir que en las cuevas vivían dinosaurios.

2. Se diseña un mapa en papel continuo donde se registra y queda plasmada visualmente la información. Para ello hay que ayudarse de fotos y dibujos por las limitaciones de acceso a la lengua escrita.

3. Acto seguido, se realizan actividades que provoquen la adquisición de nueva información o que le produzcan situaciones de desequilibrio cognitivo que le obliguen a modificar la organización de su conocimiento y descubrir por ejemplo que en esa época los dinosaurios ya se habían extinguido.

4. Las modificaciones que haya habido en su conocimiento gracias a esas actividades, quedan plasmadas en los mapas conceptuales, a modo de murales, que representan la evolución de los distintos estados de conocimiento.



EL MERENDERO

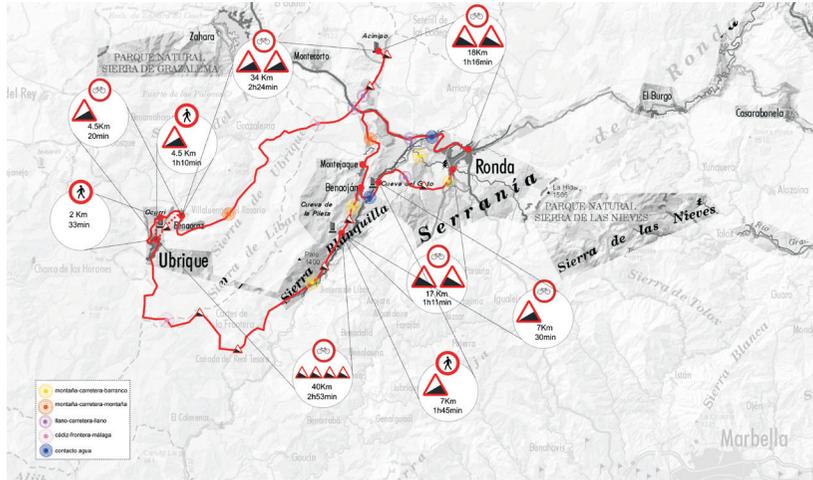
Una vez hecho el análisis de la época prehistórica y trabajado del modo descrito, se pasa a la parte práctica y de juegos.

Circuito de juegos.

Organizado por grupos de 8 a 10 niños, éstos van rotando en un circuito de juegos en el merendero junto a la cueva realizando las siguientes actividades: hacer fuego, pescar, visitar la cueva, cacería y torneo con lanzas.

Degustación de productos.

En las barbacoas del merendero se montan puestos de comida relacionados con la época en cuestión. Así refiriéndose a la época prehistórica la carne y el pescado se presentan en crudo y después se cocinan.



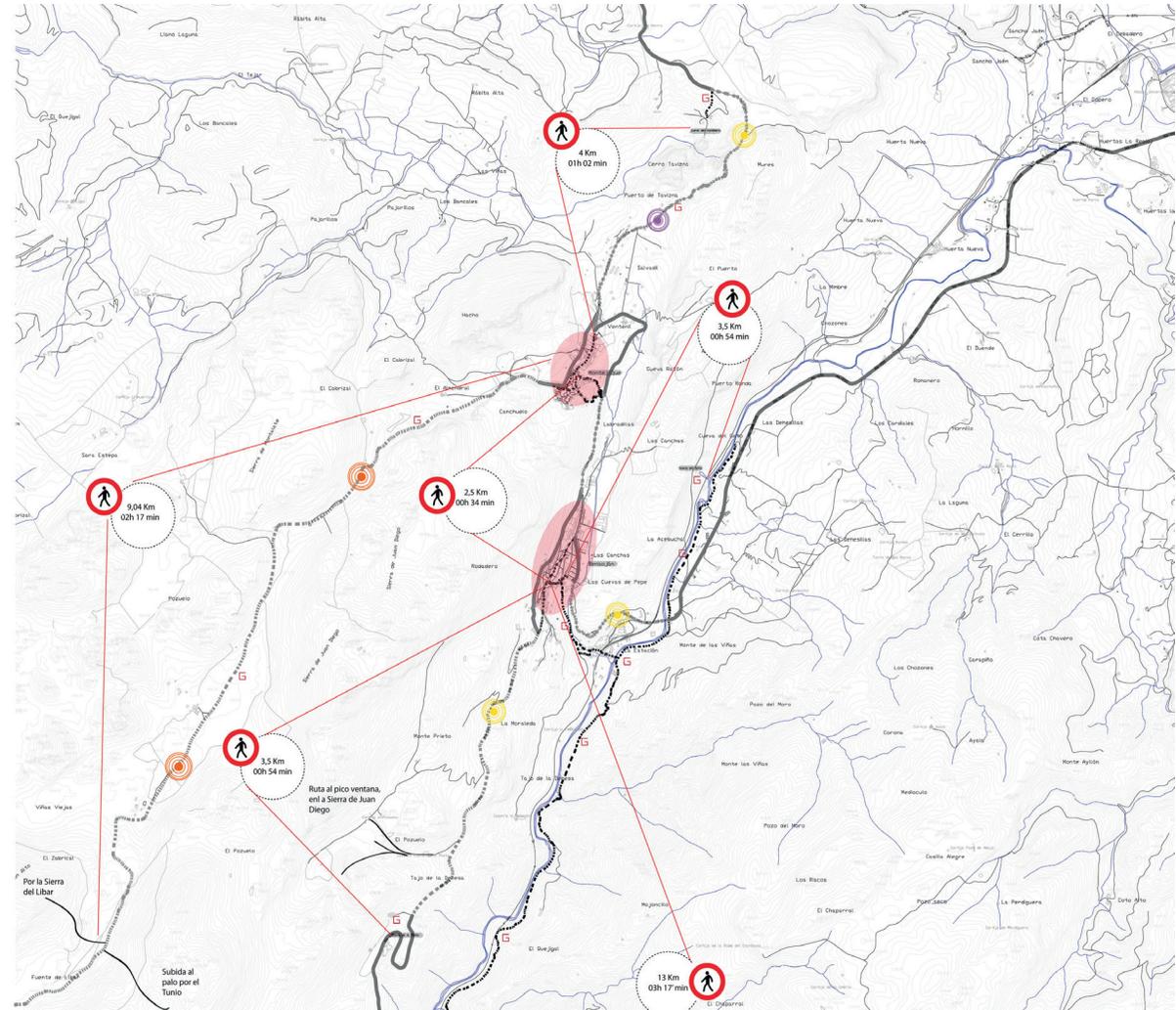
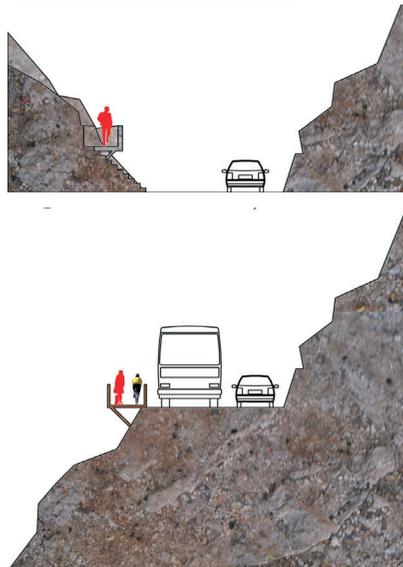
Irene Caravaca Valencia
Cristina Fernández Echavarrri

La primera parte de la intervención consiste en activar el territorio entre-parques donde se encuentran ambas cuevas. Se habilitarán los caminos existentes de manera que existan varios tipos de recorridos según las circunstancias, preferencias o medio de transporte.

Camino en coche: la intervención se basa en la puesta en valor de ciertos puntos de interés en la zona.

Rutas en bicicleta: se plantean para ser realizadas en uno o varios días.

Caminos peatonales: se propone comunicar las rutas existentes con los pueblos más cercanos y las cuevas, con objeto de crear una red ininterrumpida que asegure el disfrute del paisaje y la seguridad de los paseantes.



La segunda parte de la intervención se lleva a cabo directamente en las cuevas. La red de conocimiento territorial trazada en el camino se efectúa normalmente durante el día, es por esto que se pretende activar un reconocimiento nocturno de las mismas, enriqueciendo la visita a las mismas.

Cueva de la Pileta: la importancia de las pinturas hace que la cueva reciba numerosos visitantes venidos de todo el mundo, por lo que el control en el acceso y recorrido interior se está viendo fortalecido con objeto de protegerlas. Con esta propuesta, se pretende activar la cueva desde fuera.

Cueva del Gato: la peligrosidad del trazado y la falta de seguridad en el interior de la cueva no permiten una visita libre de la misma. Se propone una rehabilitación del acceso a la cueva y exposiciones nocturnas acompañadas de luces y proyecciones desde el interior.

Para la llegada a los alrededores de las cuevas se disponen sencillas luces led monochromáticas de tonos claros. Para el camino hasta la cueva se disponen estos mismos leds, esta vez de diferentes colores. En las cuevas estas luces florecen, crecen y son capaces de cambiar de color según la época y la hora del día, igual que la naturaleza, con colores fríos en invierno y cálidos en verano.

