

Existen miles de maneras para hacerse de guía. Nuestro propósito no apunta a explicaros cuál debe ser la vuestra. Aquí tenemos algunos principios para empezar en esta vía o enriquecer vuestros paseos guiados.

ÍNDICE

Preámbulo

1) Antes de comenzar: los preparativos.

2) Durante el guiado: el día D.

Bonus: La economía del paseo

Experiencia: El clasificador de documentos

LECCIÓN 4 HACERSE DE GUÍA

Entre la multitud de caminantes, algunos se descubren un gusto, una capacidad para guiar a los demás, sobre todo gracias a sus competencias cartográficas (crear un itinerario, conseguir situarse en el mapa) o su capacidad para relatar (sea por su elocuencia o su habilidad para orquestrar una polifonía entre los co-caminantes).

¿Cómo llevar a la gente al encuentro de una metrópolis? ¿Cómo preparar su paseo? ¿Cómo equilibrar su tiempo de palabra? ¿Cuáles son los secretos de una experiencia compartida lograda?

Se espera del guía que sea capaz de tranquilizar a sus caminantes (en la calidad del guiado y el respeto de los horarios) y, también, que sepa cautivar la atención de sus compañeros, en la manera interesante, divertida o atenta que tiene de restituir la vivacidad de las formas atravesadas.

EJERCICIO

enviármolo a contact@metropolitantrails.org

Principiante

Redactar un correo de invitación a una marcha, facilitando horarios, puntos de encuentro, un mapa, una imagen y un par de líneas presentando la organización del día...).

Avanzado

Mandarnos fotos y sonidos de un día de marcha que abéis organizado vosotros mismos.

Invitarnos a una marcha que organizáis.



Preámbulo

EL LENGUAJE DEL LUGAR

Cuando un niño que todavía no habla quiere enseñaros algo, os guía, os hace una seña, os toma de la mano.

Guiar para compartir lugares: para Boris Sieverts, el guiado es la forma más antigua de lenguaje. Es, primero, ese gesto ancestral que un guía debe tener ganas de hacer. Y es aquí, en ese estado previo al lenguaje, donde tendréis que estar atentos. Las secuencias recorridas son vuestro medio de comunicación principal. El contexto espacial es el material que posibilitará que los lugares y los objetos “hablen”. Por tanto, pensad con mucho escrúpulo la manera con la que abordáis un lugar y cómo, luego, queréis dejarlo. Así se ve con qué minucia debe prepararse una marcha guiada.

Pero la actitud del guía y los datos que logra facilitar también son elementos cuya importancia no se puede aminorar.

I. ANTES DE COMENZAR: LOS PREPARATIVOS

Uno no puede conducir un grupo en el terreno sin haberlo explorado previamente por sí mismo. Una fase de identificación e investigación documental es indispensable. Ambas son necesarias y complementarias, alimentándose la una de la otra.

I.1 Identificación

Pasajes

Uno de los propósitos fundamentales de la identificación consiste en averiguar si el pasaje es posible. Tener dificultad para franquear infraestructuras de transporte (vías férreas, autopistas...) se ha convertido en lugar común en el círculo de los paseos metropolitanos. Por tanto, se deben identificar bastante temprano los túneles peatonales y las pasarelas, teniendo además éstas la ventaja de ofrecer puntos de vista. Otros tipos de bloqueos recurrentes existen: callejones sin salida, caminos cerrados, propiedades valladas. Se debe categóricamente evitar tener que dar la vuelta con el grupo.

En cambio, el “pasaje secreto”, éste que casi no se veía, aquel hueco en un muro, aquel portal no cerrado con llave que se abre como si fuera magia, la salida de emergencia del supermercado, son tantos ingredientes que permiten al grupo sentirse privilegiado por caminar a vuestro lado.

El guía llevará preferentemente el grupo por pasajes ordinariamente destinados a los peatones (callejones, atajos, calles cubiertas, escaleras, etc.). Según los países y las ciudades, el territorio será más o menos poroso, y por consiguiente atravesable. Puede cortarse no a campo traviesa sino “a ciudad traviesa”. Los “superbloques” de Abu Dhabi, con sus numerosas calles peatonales, a veces aparecen mucho más atravesables que algunas zonas de la Provenza urbana, donde las residencias cerradas han condenado grandes extensiones de terreno.

Beber, comer y hacer pipí

Identificar el terreno permite también localizar los aseos (aseos públicos, cafés...), fuentes de agua y lugares donde comer a lo largo del día.

El sitio de la jira también es importante. Si el paseo empieza temprano, la jira podrá tener lugar temprano también. Escoged un espacio abierto, un parque, un rincón de calle sombreado o, porqué no, el domicilio de alguno de los participantes.

La jira es una bella ocasión (y una de las más escasas) de poner de releve un lugar apropiándose al mismo tiempo de la lógica del senderismo.

Un largo banquete ornado y adecuadamente situado en el espacio es una actividad natural y regocijante, al mismo tiempo que un acto artístico y arquitectónico. Se suele necesitar la ayuda de un asistente para ello.

Tranquilidad y calma

En un aula de escuela o de universidad, uno busca que su auditorio esté convenientemente instalado y que no haya demasiado ruido que lo parasite todo. Asimismo en la escuela de los senderos, uno debe construir el paseo como un momento de confortación que favorezca la concentración y el tiempo conversacional.

Por tanto, se deberán privilegiar pasajes que permitan inmergirse en la ciudad sin padecer de su ámbito directo. Es cierto que el ruido es el asunto más importante en esta práctica. Si no se puede evitar el ruido en un largo trozo, convendrá buscar soluciones (por ejemplo, generalizando los tapones para oídos). Nicolas Mémain propone: “Continuidades tranquilas y silenciosas: es mi regalo a los que me acompañan, una paréntesis.”

>> RECURSOS/MASTERCLASS DE MILÁN:

>> 1: DE LA RECHERCHE DU CALME DANS LES SENTIERS MÉTROPOLITAINS

1.2 Investigaciones

Un guía metropolitano posee una buena cultura general, más particularmente en historia, geografía, sociología, literatura, arquitectura, urbanismo, ecología...

El artificio de las marcas cronológicas

Tiene interés el hecho de poder datar, aunque aproximadamente, los edificios, las infraestructuras que se encontrarán en el camino. La datación es una información clave, objetiva y siempre interesante que permite al público ir apropiándose del lugar. Puede incluso replicar e integrar este ejercicio en su experiencia cotidiana.

Parece esencial, sin embargo, no enfocarse en los monumentos históricos solos (de todas formas, suelen escasear fuera del centro) sino también prestar atención a las operaciones urbanas más recientes (a partir de los años 80).

Este ejercicio muy simple permite echar puentes entre los lugares y algunas secuencias históricas.

Por ejemplo: “El aeropuerto de Le Bourget, con su fachada art deco, presenta muchas referencias al Imperio colonial francés. Data de los años 30 y luce varias similitudes con la gran escalinata de la estación Saint-Charles en Marsella. 1930 es también el año del centenario de la conquista de Argelia; y a la tercera República le gusta cuidar la coherencia de su propaganda colonial dentro de un contexto de rivalidad que subsiste con el Reino Unido.”

La datación suele abrir cantidades de temas y es muy probable que el grupo reaccione a todo lo expuesto. Puede iniciarse un debate.

En el proceso creativo de una marcha, la cuestión del tiempo puede trabajarse con más o menos precisión y participar de la construcción de una dramaturgia a lo largo del día. Ejemplo de paseo: “Desde uno de los primeros intercambiadores de autopistas europeos hasta la ciudad del post petróleo.”

La marcha se afirma también como un viaje en el tiempo.

Planos, mapas, fotos...

Los archivos iconográficos pueden ser bienvenidos: permiten animar el paisaje y dar cuenta del carácter cambiante de la ciudad. Los archivos de proyectos inacabados permiten a su vez que el grupo vislumbre lo que hubiera podido construirse en tal o cual parte y empiece adquiriendo rudimentos de una “cultura de proyecto”. De la misma manera, los mapas y planos de proyectos urbanos, los masterplans, los esquemas directores hacen posible que los caminantes entren en la mente conceptora de los planificadores y que, así, comprendan mejor la génesis de un proyecto.

Finalmente, en el momento de identificar el terreno, podéis buscar un documento que cobre sentido más tarde, de forma situacional. Por ejemplo, sacar un plano de alimentación eléctrica delante de un poste de alto voltaje; o un mapa de la red de canalización gravitatoria del siglo XIX delante de un antiguo reguero (referirse a la experiencia aquí abajo, “El clasificador de documentos”).

Historias menores

Los temas al parecer anodinos son tantos más interesantes cuanto que permiten entrever grandes cuestiones: por ejemplo, el borde de una aceira permite hablar de muchísimos métodos constructivos, la geología y la logística entre otros... al igual que el cartel de un circo, un grafiti recurrente, una casa desierta, un antiguo quiosco de periódicos. Los blogs, vídeos, grupos de redes sociales son tantas minas de datos más o menos fáciles de averiguar que os permitirán definir temas que no hubierais encontrado en canales oficiales.

Podéis escoger franquear la línea de la veracidad aventurándoos en el terreno del mito, de las leyendas urbanas, de los rumores. El paseo urbano puede propiciar la intrusión de historias locales y rumores imposibles de averiguar recogidas en el internet, en la calle o en el café de al lado. Existe todo un arte de la ambigüedad.

Encuentros

El habitante es uno de los recursos privilegiados de los saberes. Podéis comenzar por identificar eruditos y personas referentes. Durante la marcha, un par de encuentros puede estimular el grupo: un agricultor, un investigador, representantes de asociaciones, etc.). Esto, claro está, se debe preparar previamente.

>> [RECURSOS/MASTERCLASS DE MILÁN:](#)

>> [25: PETITES ET GRANDES RÈGLES DE GUIDAGE](#)

1.3 Invitar al público

A continuación se dan algunas reglas básicas que se aplican tanto a las redes sociales como a envíos por correo o a visualización callejera bajo forma de carteles:

Proponed un lugar de cita que sea práctico: lo ideal es que os encontréis en una estación de tren o de tranvía, de autobús o de metro. Aseguraos también de los horarios e identificad un punto de anclaje preciso para encontraros en el terreno: una estación puede ser grande y tiene muy a menudo varias entradas y salidas. Poneos en la piel de vuestro público e intentad identificar todo lo que pueda entenderse mal en vuestra invitación.

Un café abierto al lado de la estación puede constituir un buen lugar de reunión.

Dejad un número de teléfono para los de vuestro grupo que no lograrían encontrar el punto de partida.

Si pensáis en partir a las 10 de la mañana, proponed una cita a eso de las 9:30 en el lugar acordado. Un grupo suele tomar mucho tiempo para reunirse. Durante esta media hora, los participantes pueden tomar un café juntos, iniciar conversaciones e incluso podéis vosotros ir a hablar con ellos individualmente para que os identifiquen antes del briefing.

2) DURANTE EL GUIADO: EL DÍA D

“La experiencia, el momento social que resulta del pasear en grupo es al menos tan interesante como el propio “tema” de la exploración.” (Boris Sieverts)

No olvidéis nunca: vosotros compartís el tiempo y el espacio con los demás, compartís unas circunstancias. Los datos que dispensáis no se pueden dissociar de estas circunstancias (al contrario de un libro, una página Wikipedia, etc...). Un poco como durante un viaje escolar, dejamos nuestro contexto habitual y todos juntos ponemos el pie en una situación completamente nueva. En esta situación, el comportamiento de cada uno se convierte en una expresión de su personalidad.

Existen varios perfiles de guías. Algunos se esfuerzan por ser carismáticos, otros por quedar discretos; algunos utilizan mucho papel (archivos en particular...) y otros ninguno. Entre el performer, el trovador, el investigador gonzo y el guía conferenciante llevando paraguas, le pertenece a cada uno encontrar el estilo que le conviene.

No obstante, a continuación vienen algunos principios básicos para ayudaros.

2.1 Briefing de partida

Presentarse

Los participantes experimentarán tantas más ganas de seguir a alguien cuanto que sienten empatía para con él. Uno puede contar muy rápidamente quién es, por qué hace esto y desde cuándo, qué formación ha cursado. No haber cursado ninguna puede también ser interesante para el grupo.

Que seáis skater, grafitero, guía en espacios naturales o jubilado de petroquímica, este dato permitirá que el grupo comprenda mejor vuestro paseo y las elecciones que habéis hecho al definir el itinerario, la focalización. Permitirá también que el grupo reaccione más apropiadamente a lo que decís. El paseo urbano puede ser teñido de subjetividad. Sentiros libres, como si escribierais un libro.

Una ronda de presentaciones puede además fomentar y acelerar la cohesión del grupo. No debe durar demasiado tiempo (10 a 15 minutos). Si el grupo contiene muchos participantes, se puede jugar enunciando solamente su nombre, su ciudad de residencia y si es la primera vez que participa en un paseo de este tipo o no, resultando en frases como: “Sonia, Argenteuil, primera vez!” o bien “Paul, West End, second time!”

Contrato

El briefing de partida es importante, por instalar las bases del contrato entre vosotros y vuestro grupo. Es aquí donde se deben calmar las posibles

inquietudes (hora de la jira, aseos, duración de la marcha, hora de llegada), aquí también donde se debe empezar suscitando la confianza del grupo.

Cuidado, sin embargo: este briefing no debe desvelar todo del programa del día. No hay que privar a los caminantes de las sorpresas que les esperan. Por ejemplo, privilegiad frases de este tipo: “Después de la jira nos bañaremos, pero no os diré dónde.”

2.2 En el camino

Finalmente habéis dado inicio a la partida, estáis encabezando el grupo y todos os siguen.

Hablad de lo que observáis. “Estáis en tiempo real con individuos reales dentro de un espacio real, rebosante de informaciones. Mejor evitar hablar de lo que no se ve.” (Boris Sieverts)

De hecho, evitad hablar de cosas antes de que sean vistas. Dejad que el grupo adivine, dejadle experimentar la satisfacción del primer contacto sin emitir ningún comentario.

“Cuando alcanzáis un lugar donde tenáis previsto comentar algo, tomad vuestro tiempo. No habléis directamente si apenas acabáis de llegar. Dejad primero que el lugar impregne a los que os acompañan. Así, como cuando uno come algo, no se le pide de repente si está bueno, se necesita dejar transcurrir un poco de tiempo.” (Boris Sieverts)

No intentéis saberlo todo. “No habléis como si fuerais eruditos: hablad también de lo que os anima, os gusta, os conmueve, si puede ayudar a comprender lo que se está viendo. Puede que todo el mundo no piense como vosotros, pero por lo menos habrá captado el mensaje de por qué el grupo se detiene en tal parte del itinerario y por qué observa tal o cual cosa.” (Boris Sieverts)

Empezad privilegiando los datos que proceden de vuestros propios campos de investigación. Luego llevad a cabo una selección con otros datos, siguiendo prefiriendo los que resuenan en vuestro interior. En fin, para los datos que siguen abstractos pero que, por un motivo u otro, no queréis dejar de lado, precisad quién habla, quién ha dicho esto, cuándo y dónde lo habéis leído, etc. No por exactitud científica, sino, una vez más, para insertar los datos en una situación.

Privilegiad datos que vinculen las épocas (ver, a este efecto, “Las marcas cronológicas” arriba), los lugares y las escalas. Por ejemplo, “Cuando observáis detenidamente el mapa, volvéis a encontrar el parcelario de estos campos en la estructura global de la ciudad”.

Apoyaos en el grupo. El paseo es un instante social. Es cuando os escapa cuando podéis finalmente empezar a respirar. Conducir un grupo solo

puede ser agotador. Durante la ronda de presentaciones, tal vez habréis podido identificar a algunas personas susceptibles de tomar la palabra acerca de tal o cual tema. Vuestro rol es también el de director de orquesta, siguiendo controlando siempre el tiempo.

Acordaos. Hablar con el grupo mientras caminais siempre marca una interrupción: una interrupción del paisaje sonoro que se está atravesando; una interrupción de las conversaciones, sean en dúos o entre pequeños grupos de participantes; y, casi siempre, una interrupción del movimiento también, porque es necesario esperar que el grupo se reúna para poder hablar con todos. De modo que uno debe pensar muy detenidamente los lugares, los momentos y la frecuencia de interrupción que es capaz de tolerar.

Intentad limitar al máximo estas interrupciones, de modo que permita reanudar con las conversaciones, la dinámica de grupo, el movimiento hacia adelante. Cuando los participantes empiezan a poner las mochilas, a buscar sitios donde sentarse o a apoyarse en sus compañeros, sabéis que la marcha debe retomarse rápidamente.

Conforme la marcha progresa, los discursos pueden esparcirse: los participantes empiezan a “entrar” en vuestros ojos; el camino que habéis elegido así como los espacios que estáis atravesando les presentan el territorio bajo una luz única. Considerad los discursos como apoyos esenciales para hacer surgir esa luz. Cuando brille, dejad el grupo caminar.

Esto se aplica también a determinados momentos y situaciones: un vadeo que obliga a quitarse los zapatos, la travesía de un túnel a oscuras, una pausa frente a un árbol frutal, un stop delante de una escuela de música de donde salen notas... Estos momentos prescinden comentarios; aquí la palabra tenderá a gastar el momento.

2.3 Debriefing

Cuando el paseo termina, el grupo no se deshace inmediatamente. Uno puede sentarse a tomar una copa, sea porque tiene sed, porque está cansado o también porque constituye una ocasión de hablar todos juntos de las impresiones que suscitó la marcha.

A cada uno le toca hablar, incluso y sobre todo al que no ha dicho palabra en todo el día, y todos se escuchan entre sí. Se cuentan a las personas presentes para compartir el tiempo de manera igual. ¿Qué es lo que nos queda de la cantidad de cosas vistas, de lugares atravesados, de detalles observados? ¿Qué líneas narrativas se desprenden de todo este itinerario, qué objetos nos recordamos? ¿Qué lugares nos han marcado? ¿Cómo nuestra visión de la ciudad ha evolucionado? Con ayuda de la endorfina, la conversación en estos momentos suele ser inspirada, y a veces muy divertida.

La presencia de un equipo de grabación puede revelarse útil, no sólo

para preservar una huella de aquellos momentos generalmente muy densos, sino también porque permite estructurar la conversación: el micro, que implica silencio, instaura una escucha en el grupo sin que sea necesario exigirla.

Es en estos momentos privilegiados de inteligencia colectiva donde pueden emerger elementos nuevos de representación de una metrópolis.

Acordaos. Hablar con el grupo mientras caminais siempre marca una interrupción: una interrupción del paisaje sonoro que se está atravesando; una interrupción de las conversaciones, sean en dúos o entre pequeños grupos de participantes; y, casi siempre, una interrupción del movimiento también, porque es necesario esperar que el grupo se reúna para poder hablar con todos. De modo que uno debe pensar muy detenidamente los lugares, los momentos y la frecuencia de interrupción que es capaz de tolerar.

Intentad limitar al máximo estas interrupciones, de modo que permita reanudar con las conversaciones, la dinámica de grupo, el movimiento hacia adelante. Cuando los participantes empiezan a poner las mochilas, a buscar sitios donde sentarse o a apoyarse en sus compañeros, sabéis que la marcha debe retomarse rápidamente.

Conforme la marcha progresa, los discursos pueden esparcirse: los participantes empiezan a “entrar” en vuestros ojos; el camino que habéis elegido así como los espacios que estáis atravesando les presentan el territorio bajo una luz única. Considerad los discursos como apoyos esenciales para hacer surgir esa luz. Cuando brille, dejad el grupo caminar.

Esto se aplica también a determinados momentos y situaciones: un vadeo que obliga a quitarse los zapatos, la travesía de un túnel a oscuras, una pausa frente a un árbol frutal, un stop delante de una escuela de música de donde salen notas... Estos momentos prescinden comentarios; aquí la palabra tenderá a gastar el momento.

Bonus

LA ECONOMÍA DEL PASEO

Una pregunta recurrente y siempre discutida apunta a saber si las marchas deben ser gratuitas o si se debe cobrar algo por ellas. Su dimensión de “universidad popular itinerante”, de “conversación andada”, su alcance polifónico, la voluntad de no excluir a nadie, la presencia eventual de fondos públicos implicados en su desarrollo, todo aboga por una gratuidad.

En la práctica, en cambio, observamos que cobrar por el paseo, incluso una suma mínima, acarrea menos cancelaciones, tiene la ventaja de recordarle a la gente que el trabajo de guía es un auténtico trabajo, y puede hacer que los co-caminantes estén más atentos. Las pequeñas infraestructuras saben también que la gratuidad, paradójicamente, tiene un coste y que solo las instituciones ya establecidas pueden permitírselo.

Dependiendo de vuestra estructuración, vuestros fondos, vuestro contexto social, vuestros públicos, vosotros arbitraréis. En general, las marchas tienden a ser gratuitas durante la fase inicial de un proyecto de sendero o de desarrollo de un propósito. Más tarde, una vez que el sendero existe o que la marcha pública es lo suficientemente construida como para “ponerla en escena” (como una pieza de teatro), se empieza a cobrar por integrar el grupo.

Experiencia

EL CLASIFICADOR DE DOCUMENTOS

Constituirse un portafolios de documentos es un artificio que puede permitir a la vez 1) enriquecer su “juego escénico” con “objetos transicionales”, documentos más o menos valiosos que uno saldrá, mostrará, comentará, pasará a los co-caminantes, 2) componer una postura de erudito que valorice de manera patente el trabajo de investigación anterior, 3) esbozar fragmentos de un relato metropolitano en “pasos japoneses”, 4) dar a los co-caminantes el sentimiento de tener acceso a datos que no encontrarían en ningún otro lugar (para ello, privilegiar los documentos procedentes de archivos y los que no se pueden encontrar en línea).

Aconsejamos también que el guía se apoye en las competencias del grupo para conservar huellas fotográficas y sonoras de la marcha, por qué no aprovechando la ayuda de un cómplice.

RECURSOS

Los recursos numéricos que corresponden a esta lección van listados abajo. Podéis consultarlos como queráis desde el apartado Recursos de la web de l'Acadèmia de los Senderos Metropolitanos.

>> Nuestros artículos y entrevistas

Voyager dans l'architecture des possibles

DEHORS #1 - Bureau des guides du GR2013 (FR) - Paul-Hervé Lavessière

DEHORS #2 - Bureau des guides du GR2013 (FR) - Collectif SAFI

DEHORS #3 - Bureau des guides du GR2013 (FR) - Nicolas Mémain

>> Fragmentos sacados de nuestros libros

Le guide du sentier du Grand Paris (FR) - Denissen, Lavessière, Lanaspèze, Moreau

Topoguide du GR2013 (FR) - Le cercle des marcheurs

Passagio a nord-ovest - Gianni Biondillo

>> La Masterclass de Milan

Piste 1 : De la quête du calme dans les sentiers métropolitains - Nicolas Mémain

Piste n°14 : Les sentiers métropolitains comme dispositifs d'échange - Denis Moreau

Piste n°15 : Yves Clerget et la promenade urbaine - Denis Moreau

Piste n°24 : Petite histoire de la marche comme pratique artistique - Nicolas Mémain

Piste n°25 : Petites et grandes règles de guidage - Nicolas Mémain

Piste n°26 : L'itinéraire, la lumière et quand le guide écoute le groupe - Boris Sieverts

Piste n°31 : Vers la ville du XXIIème siècle - Paul-Hervé Lavessière

>> Palabras de guía en situación

Les 3 tours et le crematorium - Denis Moreau

Définition du strip sur la N2 au Bourget - Denis Moreau

Formes de parcelles et architecture romaine 1990 en Provence - Lavessière, Mémain

>> Nuestros vídeos

Le Voyage Métropolitain - Sylvain Maestraggi

>> Otros recursos

Cartes papier & Avenza - Sentier du Grand Paris

Les promenades sonores - Collectif

Guide de promenade « Dehors dehors » - Le Voyage Métropolitain

Explorateurs de limites - Yves Clerget & others