

ESPAI ORÍGENS: DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN DEL PATRIMONIO EN EL ÁMBITO DEL TURISMO CULTURAL Y FAMILIAR

PALOMA GONZÁLEZ MARCÉN¹, CLARA MASRIERA ESQUERRA¹,
ANÍBAL NEVADO MARTÍNEZ-DE LA CASA^{1,2}, SUSANA VEGA BOLIVAR^{1,2},
JEZABEL PIZARRO BARBERÀ^{1,2}, LAURA PINTO FONT¹

RESUMEN

Espai Orígens es un centro dedicado a la dinamización cultural del territorio de la zona del Mont-Roig (Camarasa, Lleida) a través de su patrimonio histórico y natural. El centro se dedica a la difusión y divulgación del patrimonio desde una vertiente educativa, lúdica y turística. Desde esta perspectiva se realizan diferentes tipos de actividades de carácter experiencial relacionadas con la prehistoria como “Tastets de la Prehistòria” o “Arqueòleg per un dia”. Estas actividades están vinculadas con la arqueología y la prehistoria, son manipulativas y vivenciales y buscan la empatía con el individuo mediante métodos activos. El centro recibe una diversidad de público entorno a estas actividades, aunque uno de los públicos mayoritarios que acude a realizarlas se engloba dentro de la tipología de turismo cultural y familiar. En este artículo se presentan las actividades relacionadas con la prehistoria y arqueología que se realizan desde el centro, fuera del ámbito de la educación formal. A su vez, se plantean las cuestiones metodológicas implícitas en su realización.

RESUM

Espai Orígens és un centre dedicat a la dinamització cultural del territori de la zona del Mont-Roig (Camarasa, Lleida) a través del seu patrimoni històric i natural. El centre es dedica a la difusió i divulgació del patrimoni des d'una vessant educativa, lúdica i turística. Des d'aquesta perspectiva es realitzen diferents tipus d'activitats de caràcter experiencial relacionats amb la prehistòria com “Tastets de la prehistòria” o “Arqueòleg per un dia”. Aquestes activitats es troben vinculades amb l'arqueologia i la prehistòria, són manipulatives i vivencials i busquen l'empatia amb l'individu mitjançant mètodes actius. El centre rep una diversitat de públic relacionades amb aquestes activitats tot i que un dels públics majoritaris que acudeix a realitzar-les s'engloba dins de la tipologia de turisme cultural

1. Centre d'Estudis del Patrimoni Arqueològic de la Prehistòria, Universidad Autónoma de Barcelona (CEPAP-UAB)

2. Associació Recerca i Difusió del Patrimoni Històric (ARDPH)

cepap@uab.cat, ardphistoric@gmail.com

i familiar. En aquest article es presenten les activitats relacionades amb la prehistòria i l'arqueologia que es fan des del centre, fora de l'àmbit de l'educació formal. Tanmateix es plantegen les qüestions metodològiques implícites en la realització d'aquestes activitats.

Palabras clave: difusión, divulgación, patrimonio, turismo cultural, turismo familiar, La Noguera.

Paraules clau: Difusió, divulgació, patrimoni, turisme cultural, turisme familiar, La Noguera.

Introducción

Prácticamente todas las personas tienen una idea romántica sobre la arqueología (RENFREW y BAHN 2005). Este interés desplaza a millones de personas en todo el mundo a ejercer un consumo de productos patrimoniales o culturales diversos, pero ¿realmente los productos culturales están bien planificados? La Convención de Faro (COUNCIL OF EUROPE 2005) impulsó la creación de contenidos patrimoniales inclusivos, que no afectaran al entorno y que transmitieran una serie de valores dirigidos a la seguridad y protección del patrimonio cultural.

Espai Orígens (www.espaiorigens.es) nace en 2013 como un centro de dinamización enfocado a la divulgación de la prehistoria y el espacio natural ubicado en la localidad de Camarasa (La Noguera, Lérida). Desde el centro se realizan una serie de actividades dirigidas a públicos escolares y particulares que obliga a la creación de discursos muy variados. Dentro del grupo de particulares nos centraremos en el público de tipo familiar que, a parte del escolar, es el público más numeroso y uno de los más exigentes en lo referido a las necesidades en materia de cultura.

Problemática

La integración de la arqueología en la sociedad no es simple debido a que la evidencia material toma su significado desde su percepción y uso (MOLYNEAUX 2006). La prehistoria, en especial el paleolítico, es el periodo que generalmente evoca menos emociones a la población. El conocimiento popular sobre la prehistoria está cargado de tópicos que nada tienen que ver con la realidad, ya que los formatos utilizados para mostrar el pasado acostumbran a ser tradicionales basados en la observación pasiva (SANTACANA y LLONCH 2008).

Alcanzar los intereses y expectativas de los usuarios no es tarea sencilla por su diversidad ya sea por edad, intereses, características y necesidades. Holtorf (HOLTORF 2005) afirma que existe una carencia de un entendimiento científico del público por parte de los arqueólogos; esto se traduce en que los arqueólogos no siempre saben hacer su disciplina interesante y relevante para el público.

Aprender a conocer a los públicos

Desde la arqueología pocos son los estudios que se han hecho para conocer los públicos visitantes y/o consumidores de ella. Recientemente, se ha publicado la encuesta *Europeans and Archaeology* realizada a nivel europeo (NEARCH 2017) quiso conocer la visión que tenía la sociedad sobre la arqueología. En ésta, a modo de ejemplo, se indica que un 21% prefiere visitar un yacimiento o exposición sobre prehistoria frente a otros tipos o un 11% está convencido de que la arqueología ayuda a comprender el presente.

Frente a estos datos creemos que es importante insistir en metodologías que ahonden en la importancia del patrimonio y no se dediquen meramente a la exposición de objetos con formatos formales para expertos.

El público familiar es complejo por su propia diversidad, ya que comprende amplios rangos de edad y diferentes niveles de formación (GONZÁLEZ *et al.* 2014). En este caso, es importante centrar el discurso en los niños y niñas, ya que es lo que esperan sus progenitores. Al mismo tiempo, es importante que esté adaptado al aprendizaje curricular y que exista una interacción participativa aplicable al resto de miembros de la familia (BLACK 2005). En otras palabras, las familias piden ser las protagonistas frente a los objetos y discursos que les son ofrecidos.

Ventajas de la prehistoria para atraer al público familiar

La prehistoria posibilita trabajar estereotipos, tópicos o temas del presente, como la igualdad de mujeres y hombres, la solidaridad o la resolución de problemas. También promueve la interdisciplinariedad, pudiendo entroncarse con valores ambientales o sociales como la lucha contra la xenofobia y el racismo, y valores patrimoniales de protección y conservación (RUÍZ ZAPATERO 2010).

Para conseguir un entendimiento de la prehistoria más efectivo hemos optado por la creación de experiencias participativas en la que los discursos evitan las clases magistrales, utilizando nuevos formatos en los que el lenguaje está adaptado al público. El interés de ofrecer una experiencia relevante nos ha motivado al uso de la experimentación en arqueología y la simulación. La experimentación arqueológica ha demostrado sus innumerables aplicaciones en el campo de la investigación del registro arqueológico; su aplicación en la divulgación de la prehistoria ha resultado ser exitosa, probablemente por su carácter visual, participativo e ilustrador (ALONSO *et al.* 2010). La simulación, por su parte, permite un aprendizaje activo, lúdico e inmersivo.

Las actividades

Con la problemática en torno a la prehistoria y las preferencias del público familiar hemos implementado dos actividades que por medio de la simulación

y la experimentación genera una comprensión parcial de la prehistoria y la arqueología.

Antes de comenzar las actividades se muestra un surtido de materiales propios de la prehistoria a los usuarios. El cuestionamiento de la función que pudieron tener esos materiales y el discurso progresivo de los guías crean una atmósfera de paridad entre personal y usuario. Las preguntas iniciales ayudan a conocer el nivel de conocimientos y modular el discurso para la correcta comprensión. Una vez desmenuzadas las incógnitas comienzan las actividades.

La actividad “Tastets de la prehistòria” reproduce una serie de tareas propias de la prehistoria como son la producción de objetos líticos y de fuego, la realización de pinturas rupestres y caza (fig.1). Estas acercan a las familias a la prehistoria. El fin fundamental de esta actividad es que sean capaces de ver que los seres humanos en la prehistoria se han servido de su inteligencia para vivir en los medios en los que habitaban y que era imperativo compartir la información y ayudarse mutuamente. Probablemente, en lo que más insistimos es que los grupos humanos de la prehistoria no se esforzaban por sobrevivir, sino que vivían su día a día.

“Arqueòleg per un dia” acerca a los usuarios el trabajo de los arqueólogos adoptando su rol. Los usuarios excavan en cuatro espacios simulados diferentes que se corresponden a periodos culturales diferentes de la prehistoria (fig.2). Con esta actividad se busca trabajar el pasado desde el presente, comprender la importancia del registro arqueológico y su conservación, la colaboración en equipo y la práctica del método lógico deductivo.

Al haber visto previamente el surtido de materiales arqueológicos las familias pueden ver las diferencias principales entre el objeto en su momento de uso y el objeto en el momento del hallazgo. De esta forma se descubre la falta de los materiales perecederos, la parcialidad del contexto arqueológico y las pistas que ayudan a la definición cronológica de un lugar arqueológico.

Ambas actividades son contrapuestas, mientras una sumerge en el pasado al usuario haciéndole ejecutar tareas bajo los mismos principios en los que se hacía, la otra busca comprender ese pasado por medio de la materialidad y la metodología científica.

Conclusiones

En un mundo globalizado, las personas consumen todo tipo de productos culturales, entre ellos aquellos relacionados con la prehistoria. La prehistoria es la disciplina que mayor número de valores puede transmitir a la sociedad por representar el inicio de la andadura del ser humano. Por otra parte, es la disciplina más desconocida cuyos tópicos se reproducen en el tiempo.

El estudio del público familiar favorece la presentación adecuada de los contenidos en los centros culturales; esto es por la propia diversidad existente dentro de un núcleo familiar donde los intereses y necesidades son distintos. Así hemos modificado nuestra dinámica de trabajo donde se prioriza la participación activa de los visitantes y la paridad entre personal y usuario, donde antes de crear el discurso se busca conocer los conocimientos previos con los que cuenta.

Para la creación de actividades nos hemos basado en la arqueología experimental y la simulación; así nacen “Arqueòleg per un dia” y “Tastets de la prehistòria” que pretenden comprender el pasado prehistórico desde las perspectivas del presente y pasado. Aportan conocimientos por medio de la adopción de roles y la participación activa. Su utilidad acerca el conocimiento científico a la sociedad y conciencia sobre la importancia de la investigación, potencia la preservación y conservación de los sitios arqueológicos.

Agradecimientos

Este artículo forma parte del resultado del proyecto Poblamiento Humano en el Prepirineo Oriental durante el Pleistoceno y Holoceno del Servicio de Arqueología y Paleontología del Servicio de Arqueología de la Generalitat de Catalunya; el Ministerio de Economía y Competitividad (HAR2016-75124-P). Igualmente, es una contribución del grupo Cultura Material i Comportament Humà (SGR-1357). Aníbal Nevado Martínez de la Casa disfruta de una beca predoctoral dentro del programa de Doctorados Industriales del AGAUR de la Generalitat de Catalunya.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, R; TERRADILLOS, M.; Díez, J. C. 2010: "Arqueología experimental, una herramienta para el conocimiento de la prehistoria", en CABALLERO, C.; MOREIRA, M. A.; MENESES, J. (coord.): *III Encuentro internacional sobre investigación en enseñanza en ciencias*, p. 545-556.
- BLACK, G. 2005: *The engaging museum. Developing Museums for Visitor Involvement*, Psychology Press.
- COUNCIL OF EUROPE 2005: "Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society", *Council of Europe Treaty Series*, 199, Faro.
- GONZÁLEZ MARCÉN, P; MASRIERA, C; PINTO, L. 2014: "Educación informal vs. educación formal en conjuntos patrimoniales? Públicos, objetivos y metodología del proyecto de educación informal en torno al yacimiento arqueológico de la Roca dels Bous (Lleida)", en FONTAL, O.; IBAÑEZ-ETXEBARRIA, A.; MARTÍN, L. (coord.): *Reflexionar desde las experiencias. Una visión complementaria entre España, Francia y Brasil. Actas del II Congreso Internacional de Educación Patrimonial*, p. 417-426.
- HOLTORF, C. 2005: *From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as popular culture*, Altamira Press.
- MOLYNEAUX, B. L. 2006: "Introduction: The represented past", en STONE, P. G.; MOLYNEAUX, B. L.: *The represented past*, Routledge, p. 1-12.
- NEARCH 2017: *Europeans and Archaeology*, Inrap.
- RENFREW, C.; BAHN, P. 2005: *Archaeology. The key concepts*, Routledge.
- RUIZ ZAPATERO, G. 2010: "Los valores educativos de la prehistoria en la enseñanza obligatoria", *Marq. Arqueología y museos*, 04, p. 161-179.
- SANTACANA, J.; LLONCH, N. 2008: *Museo local. La cenicienta de la cultura*, Ediciones Trea.



Figura 1. En la actividad “Tastets de la Prehistòria” se combinan diferentes tipos de actividades empáticas como la caza con arco, la talla lítica y la pintura rupestre.



Figura 2. “Arqueòleg per un dia” es una actividad que reúne a familias, grupos de amigos, excursionistas, etc. y les permite descubrir como a través de la metodología arqueológica, mediante una excavación simulada, podemos aproximarnos a las formas de vida de las comunidades del pasado y reconstruir su historia.