



EL PATRIMONIO CULTURAL Y LA ERA DIGITAL

Rodríguez Pérez, M Concepción ¹

Remisión inicial: 2019-06-16; **Remisión definitiva:** 2019-10-18; **Publicación:** 2019-12-21

Citación: Rodríguez, MC. (2019). El Patrimonio Cultural y la Era Digital. En *XIII CTV 2019 Proceedings: XIII International Conference on Virtual City and Territory: "Challenges and paradigms of the contemporary city"*: UPC, Barcelona, October 2-4, 2019. Barcelona: CPSV, 2019, p. 8673. E-ISSN 2604-6512. DOI <http://dx.doi.org/10.5821/ctv.8673>

Resumen

Si bien es cierto que los centros históricos han sufrido una gran transformación a partir de los años 60, no lo es menos que continúa existiendo un distanciamiento entre el patrimonio cultural de las ciudades y la población que las habita. El ámbito que rodea a lo patrimonial parece envuelto en un halo "intelectual" totalmente alejado del ciudadano de a pie que con frecuencia no es capaz de sentirse partícipe de su riqueza patrimonial. Por otro lado, la relación que existe actualmente con los centros históricos está llevando a los mismos a su deterioro, motivado por las oleadas de turistas que, además, aceleran el fenómeno de gentrificación y empujan a los habitantes de los mismos a otras zonas de la ciudad. ¿Cómo podemos revertir todo esto, acercar el patrimonio a la ciudadanía y sensibilizar sobre la importancia del cuidado de nuestros cascos históricos?

Para la elaboración de este estudio se ha consultado bibliografía relacionada con conceptos como el patrimonio cultural, la divulgación, los avances tecnológicos, la sociología, la antropología y la arquitectura. Otra herramienta utilizada para el desarrollo de este artículo ha sido internet, las revistas especializadas online, artículos relacionados y trabajos universitarios que comparten temáticas de estudio.

Los datos utilizados son los resultados de los estudios mencionados en el apartado de metodología.

Los avances vinculados a las distintas revoluciones industriales que se vienen dando desde el S.XIX han propiciado un cambio que va mucho más allá de los sistemas de producción o la materialidad en sí. Hoy en día en campos como el arte o la arquitectura se explora cada vez más la interacción de la obra con el individuo. En la arquitectura concretamente se están multiplicando las prácticas como el cohousing, las cooperativas o el urbanismo inclusivo, que utiliza plataformas ciudadanas como *Consul* para generar un acercamiento entre ciudadanía y arquitectura. La revolución digital, el auge del código abierto o los avances tecnológicos son algunos de los conceptos claves para entender este fenómeno. Pero, ¿cómo está afectando todo esto al patrimonio? Por otra parte, como expresa perfectamente la crítica e historiadora francesa Françoise Choay en su *Alegoría del patrimonio*, el cambio producido a mitad del siglo pasado que transformó por completo el concepto de patrimonio cultural está íntimamente relacionado con la forma de entender el espacio. Siguiendo con ese razonamiento cabe preguntarse cómo ha variado el término espacio y a qué hace referencia ahora mismo, ¿sigue teniendo vigencia la definición dada en la década de los 60? ¿Seguimos concibiendo los espacios como lo hacíamos antes? La aparición y el rápido desarrollo de la realidad aumentada, la realidad virtual y la realidad mixta está dando un vuelco total a la forma que tenemos de vivir y entender los espacios. Juegos de apariencia inocentes como *Pokémon Go* o aplicaciones como *Geocaching* están haciendo que nos relacionemos con las ciudades y la arquitectura de una forma totalmente nueva, abriendo el camino a innumerables posibilidades y oportunidades.

Las nuevas tecnologías han afectado enormemente a la forma que tenemos de entender la arquitectura hoy en día. Como usuarios, nos sentimos mucho más cercanos a las transformaciones que se dan en nuestras ciudades, hemos cambiado totalmente la manera de relacionarnos con los espacios y existen nuevas conexiones no físicas que nos vinculan con otros usuarios y que nos permiten tener más peso a la hora de tomar parte en los cambios que se producen en nuestro entorno. Dentro del campo de la arquitectura estas transformaciones se dan más lentamente en el patrimonio, aunque existen iniciativas muy interesantes que se están esforzando en acercar las tecnologías a los centros históricos. Las hemos analizado basándonos en tres características que creemos fundamentales para llegar a una solución óptima del problema al que nos enfrentamos. Estas son: la posibilidad de generar una experiencia que vincule al usuario con el patrimonio, su capacidad de crear comunidad y las características de las relaciones entre los miembros y, por último, la habilidad de adaptar su contenido al público general.

Apostar por la divulgación del patrimonio utilizando un lenguaje más cercano, el empleo de técnicas novedosas y actuales basadas tanto en nuevas metodologías (tipo el m-learning) como en las herramientas digitales y potenciar la participación ciudadana son actuaciones clave para enfrentarnos a las problemáticas propias de nuestros cascos

¹ Arquitecta, Máster en Teoría e Historia del Arte, premio Extraordinario por el trabajo Fin de Máster, Doctoranda en Arte y Humanidades. Universidad de la Laguna, España. Correo de contacto: mconceprodper@gmail.com



históricos. La llave para salvar nuestros centros históricos la tiene la gente, necesitamos democratizar el patrimonio. Sólo al sentirnos parte de algo seremos capaces de involucrarnos de lleno en su cuidado y preservación.

Abstract

While it is true that historical centers have undergone a great transformation since the 1960s, it is no less true that there is still a distance between the cultural heritage of cities and the population. The area surrounding the heritage seems to be wrapped in an "intellectual" halo completely away from the citizen that is often not able to feel part of its wealth. On the other hand, nowadays, the relationship between us and the historical centers is affecting them badly due to the waves of tourists that accelerate the phenomenon of gentrification and pious the inhabitants thereof to other areas of the city. How can we reverse all this, bring heritage closer to citizens and raise awareness about the importance of caring for our historic centers?

For the preparation of this study, bibliography related to concepts such as cultural heritage, dissemination, technological advances, anthropology and architecture has been consulted. Another tool used for the development of this article has been the internet, online specialized magazines, related articles and university papers that share study themes.

The data used are the results of the studies found in the methodology section.

The advances linked to the different industrial revolutions that have been taking place since the SXIX have led to a change that goes far beyond the production systems or the materiality itself. Nowadays, in fields such as art or architecture, the interaction of the work with the individual is increasingly explored. In architecture, practices such as cohousing, cooperatives or inclusive urban planning that uses citizen platforms such as *Consul* to generate a rapprochement between citizens and architecture are being multiplied. The digital revolution, the rise of open source or technological advances are some of the key concepts to understand this phenomenon. But how is all this affecting heritage? On the other hand, as French critic and historian Françoise Choay expresses perfectly in her *Allegory of Heritage*, the change produced in the middle of the last century that completely transformed the concept of cultural heritage is closely related to the way we understand the spaces. Continuing with this reasoning, it is worth asking how the term space has changed and what does it refer to right now, does the definition given in the 1960s still apply? Do we continue to conceive of the spaces as we did before? The emergence and rapid development of augmented reality, virtual reality and mixed reality is giving a total change to the way we live and understand spaces. Apparently innocent games like Pokémon Go or applications like Geocaching are making us relate to cities and architecture in a whole new way, opening the way to countless possibilities and opportunities.

New technologies have greatly affected the way we understand architecture today. As users, we feel much closer to the transformations that occur in our cities, we have totally changed the way we relate to spaces and there are new non-physical connections that link us with other users and allow us to have a voice on the changes and on the final decisions. Within the field of architecture these transformations occur more slowly in heritage, although there are very interesting initiatives that are striving to bring technologies to historic centers. We have analyzed them based on three characteristics that we believe are fundamental to arrive at an optimal solution to the problem we are facing. These are: the possibility of generating an experience that links the user with Heritage, their ability to generate a community and how are the relationships between members and, finally, the ability to adapt its content to the general public.

Betting on the dissemination of heritage using a closer language, the use of new and current techniques based on both new methodologies (such as m-learning), digital tools and promoting citizen participation are key actions to face the problems characteristic of our historical centers. The citizens are the one who has the key to save our city centers, we need to democratize the heritage. Only by feeling part of something will we be able to fully engage in their care and preservation.

Palabras Clave: patrimonio cultural; tecnología; experiencia del usuario; espacio

Key words: cultural heritage; technology; user experience; space

1. Introducción. La problemática de los centros históricos, la distancia

Los centros urbanos se enfrentan a una serie de factores que están propiciando su abandono y deterioro. Además, no hablamos de un fenómeno localizado y puntual que afecte a una región o país, sino que es algo que se extiende a nivel global. Si paseamos por nuestros cascos históricos, con atención, deteniendo la mirada, comprobaremos que son muchas las



edificaciones en mal estado, cada vez menos los habitantes fijos y más los comercios y cadenas tipos franquicias y las viviendas de alquiler vacacional.

Obviamente, estamos hablando de un problema complejo, que tiene de telón de fondo el sistema en el que nos encontramos y que es imposible de resolver o tratar a fondo a través de un artículo de estas características. Sin embargo, hay variables dentro de la complejidad que se obvian habitualmente y que sí que podemos abarcar desde este estudio. De especial interés resulta la relación entre la ciudadanía y el patrimonio. ¿Cómo nos relacionamos con nuestro patrimonio? ¿Por qué? Y todavía más interesante, ¿cómo se relaciona el patrimonio con nosotros?

Centrémonos en la arquitectura, aunque no es el único ámbito al que nos referiremos más adelante. Vivimos rodeados de arquitectura, literalmente. Nos movemos por ciudades o pueblos, habitamos sus edificios y, sin embargo, resulta un arte distante en muchos aspectos. Por suerte, esta situación de ensimismamiento ha ido cambiando en los últimos años y actualmente el usuario puede relacionarse de otras formas con todo aquello que le rodea. El papel del arquitecto está cambiando, la obra final resulta mucho más accesible y cercana. Veamos cómo.

2. El usuario en el punto de mira: una nueva forma de hacer

Tradicionalmente, el peso del diseño del proyecto ha recaído totalmente en el profesional o los profesionales al cargo. Personas formadas, intelectuales dentro de su campo, que se ven con la responsabilidad de diseñar el espacio en el que vivirás, las calles por las que transitarás, consultando para ello, en todo caso, a otros eruditos de campos complementarios. Así ha sido. Sabemos, por experiencia propia, que por mucho que se esfuerce el técnico, por muy buena intención que tenga, el resultado final siempre será mejor si se consulta a aquel a quien va dirigida la obra y si se tienen en cuenta otros factores más allá de los puramente técnicos.

“El desarrollo social y político de un periodo es fundamental para su estructura (...). Sin embargo, lo que queremos enfatizar es otro factor cuya influencia en la vida humana, aunque menos obvia y fácil de establecer en un momento dado, alcanza de manera más profunda el estado actual de la cultura: la influencia de la sensibilidad.” (Giedion, 2009, pág 830)

Y, ¿qué mejor para enriquecer esa sensibilidad que conocer la opinión de otros? ¿Quién mejor que aquel que lo usa, que le da vida, para hablarme de cómo lo siente? Sobre cómo se perciben los espacios hablaremos más adelante, ahora centrémonos en la importancia de hacer al otro partícipe de algo que es suyo.

En el campo del urbanismo, plataformas como la pionera *Better Reykjavik*² (2011) de *Citizens Foundation*³ (fundada en 2008), hacen posible que sean los ciudadanos los que modelen, en cierta medida, las ciudades⁴. Mediante estas plataformas los usuarios crean propuestas (un tramo de un carril bici, luminaria extra para una zona, necesidad de más servicios en otra, etc)

² <https://betrireykjavik.is/domain/1>

³ <https://www.citizens.is/>

⁴ No es casual que apareciera en Islandia en el momento en el que lo hizo. Recordemos que este país tuvo una respuesta ejemplar ante la crisis, y que esta es responsable directa del aumento de iniciativas relacionadas con la participación o el auge del movimiento open source, entre otras cosas.



que se debaten en sus foros y que llegan a materializarse si cuentan con suficiente apoyo por parte de la comunidad, después de pasar por el departamento técnico y ser aprobados.

En España estas prácticas empiezan a cobrar importancia a partir del 2011, año en el que el país entra a formar parte de la *Alianza para el Gobierno Abierto* (Open Government Partnership (OGP))⁵. El acuerdo busca fomentar un *Gobierno Abierto* basado en la transparencia, las tecnologías y la participación ciudadana. De esta forma, en 2015 el Ayuntamiento de Madrid se convierte en el precursor a nivel nacional al facilitar una plataforma (*Decide Madrid*)⁶ basada en un software libre, *Consul*⁷. Cuando hablamos de software libre quiere decir que tiene el código en abierto, posibilitando no sólo que otros vean cómo se organiza a nivel técnico todo, sino que se pueda copiar y adaptar sin coste alguno⁸. *Consul* está siendo todo un fenómeno, en apenas unos años ha pasado a replicarse (con adaptaciones) en 33 países, 115 instituciones y la utilizan 90 millones de personas⁹. En el 2018 recibió el *Premio de las Naciones Unidas al Servicio Público* y su web reza “CONSUL es la herramienta de participación ciudadana más completa para un gobierno abierto, transparente y democrático”, que es lo que busca.

Los ciudadanos, además de apoyar y proponer acciones, pueden hacer comentarios interactuando y enriqueciendo la propuesta inicial. Aún así, como todo, tiene sus sombras, y su índice de participación es bajo para lo que podría ser, además hay gente que se queja de que, como hay que pasar un filtro final a manos de los técnicos del ayuntamiento, las propuestas más votadas no son siempre las que se ejecutan. Con todo, es un gran avance y tiene muchísimo potencial, hace que una gestión urbanística más inclusiva y rica sea posible.

Este tipo de prácticas se dan también, y cada vez más, en el diseño y la construcción de viviendas y espacios públicos. El ejemplo más claro del primer caso es el *cohousing*, que se ha ido extendiendo desde los años 60's. Para poder llevarse a cabo, primero hay que conformar un grupo, la comunidad, que serán los futuros residentes del edificio. Algunas de las características más interesantes son; la forma en la que se desarrolla el diseño, que se hace mediante reuniones y asambleas a las que acuden tanto los arquitectos como la comunidad¹⁰, el hecho de que todo se haga de forma democrática y autogestionada, el peso de las zonas comunes, el suelo, que está en cesión, y la propiedad, que es una sociedad, ya que los residentes no son los propietarios del inmueble.

Aunque la idea de *cohousing* se asocia en España a una alternativa vinculada a la vejez, no tiene por qué ser así, existen grupos multigeneracionales. En los últimos años las iniciativas de este tipo están cobrando fuerza en el territorio nacional y podemos encontrar un buen número de ellas repartidas por distintos puntos del país, algunas incluso terminadas y en funcionamiento¹¹, como *La Borda*¹², en Barcelona.

⁵ https://transparencia.gob.es/transparencia/transparencia_Home/index/Gobierno-abierto.html

⁶ <https://decide.madrid.es/>

⁷ <http://consulproject.org/es/>

⁸ Es más, en la web te facilitan manuales y hay foros para que puedas hacerlo sin problema.

⁹ Datos sacados de la web oficial.

¹⁰ Estaríamos hablando de un diseño participativo.

¹¹ Por todo lo que hemos comentado anteriormente, suelen ser procesos largos.

¹² <http://www.laborda.coop/es/>



En lo que respecta a los espacios públicos, el diseño participativo está cada vez más presente. Estudios como *Pez [estudio]*¹³, *ENORME studio*¹⁴ o *Zuloark*¹⁵, entre otros, tienen como bandera que “trabaja(n) en modelos profesionales líquidos y colaborativos, construyendo entornos de corresponsabilidad en los que compartir la autoría de los proyectos con el mayor número de agentes posibles.¹⁶”. Se mueven principalmente en el ámbito público, con comunidades y asociaciones que se implican en el proceso de diseño y que, en muchas ocasiones, forman parte del equipo constructor de la obra. Además, suelen estar formados por miembros de distintas disciplinas, o integrar perfiles variados para enriquecer el resultado final.

Como vemos, en otros ámbitos de la arquitectura (no hemos entrado todavía a hablar del patrimonio), aparecen una serie de prácticas que enfatizan la importancia de implicar al ciudadano. La transparencia, el pensamiento colaborativo, el uso de las tecnologías y el esfuerzo por hacer que lo técnico y complejo parezca más cercano mediante el cuidado de la experiencia del usuario y de un lenguaje adaptado, son conceptos clave en todo lo que hemos visto, y nos ayudarán a comprender mejor los pasos a seguir de aquí en adelante.

3. La importancia del espacio

“Hasta el siglo XIX inclusive, las monografías eruditas que se refieren a las ciudades abordan su espacio sólo a través de sus monumentos, como símbolos de importancia variable según los autores y los siglos. En cuanto a los estudios históricos, hasta la segunda mitad del siglo XX, sólo se interesan en la ciudad desde el punto de vista de sus instituciones jurídicas, políticas y religiosas, de sus estructuras económicas y sociales: *el espacio es el gran ausente.*” (Choay, 2007, pág 163).

En su más que recomendable libro *Alegoría del Patrimonio*, Françoise Choay nos da una clave para entender la revolución que tuvo lugar en el campo del patrimonio a partir de la segunda mitad del siglo XX, el espacio. Hay un cambio a la hora de percibir el objeto aislado merecedor de estudio, se pasa a pensar en él como parte de una trama, de un conjunto de llenos y vacíos en el que el espacio juega un papel fundamental. A partir de esta revelación surgen, como no puede ser de otra forma, multitud de preguntas que animan a seguir profundizando en el tema. Empecemos contextualizando el concepto espacio.

En las últimas décadas, las transformaciones sociales han supuesto un cambio en la concepción del espacio. Más allá de las definiciones asociadas a las acepciones puramente físicas que se le suelen atribuir, que son las que podemos encontrar, por ejemplo, si echamos un vistazo a la RAE, disciplinas como la sociología, la antropología o la arquitectura llevan años analizando todo lo que se encuentra detrás del término.

En la sociología, su estudio ha cobrado especial importancia en las últimas décadas y lo vincula directamente con las relaciones. No vamos a entrar en los matices que puede tener según los diferentes autores, pero es interesante saber que hay un extenso número de ellos que profundiza en este tema, como Werlen o Henri Lefebvre, quien ha ido ganado popularidad en los últimos años, pese a ser uno de los grandes pensadores en relación al urbanismo del

¹³ <http://pezestudio.org/>

¹⁴ <https://enormestudio.es/>

¹⁵ <http://zuloark.com/es/home-es/>

¹⁶ Sacado de la descripción de Zuloark, en su página web.



siglo pasado. Lefebvre nos habla del espacio como producción social y de la importancia del tiempo. Cada tiempo histórico tiene una concepción espacial propia y característica, lo vemos claramente si nos fijamos en cómo se representa en las artes, nada tiene que ver el espacio barroco con el que nos muestran las vanguardias. Además, otro factor a tener muy en cuenta es el que expone Zygmunt Bauman tan claramente a lo largo de su obra, el factor *líquido* que caracteriza nuestra época. Tras ver la importancia del peso de las relaciones para entender el espacio, lo siguiente que deberíamos cuestionarnos es; ¿cómo son las relaciones hoy en día? Bauman nos dice que inestables, *líquidas* y marcadas por la tecnología.

Dando un pequeño salto y acercándonos a otras disciplinas, autores dentro de la antropología, como De Certeau, Augé o Rapoport, o incluso de la geografía en el caso de Edward Soja (que se basa en los conceptos de Lefebvre)¹⁷, hablan del espacio como espacio vivido, aunque utilicen diferentes terminologías y tengan pequeñas variaciones. Un espacio es en tanto y cuanto los usuarios lo perciben, hacen uso de él, le dan vida. Una vez más volvemos sobre la importancia de la sensibilidad de la que nos hablaba Gideón.¹⁸ Siguiendo esa lógica, y como anuncia el propio Augé¹⁹, existirían los no lugares, que son aquellos en los que las relaciones interpersonales son nulas, por más que existan físicamente como espacio.

Con lo visto no podemos sino preguntarnos; “¿Cómo no concluir en la importancia creciente del espacio en las llamadas sociedades modernas, en su preponderancia inminente o incluso actual? (Lefebvre, 2013, pág 441).

Y en nuestra sociedad, que tan influenciada está por el avance continuo de las tecnologías, ¿cómo están afectando estos avances a la forma de percibir y sentir los espacios?

4. La tecnología y su influencia en el ámbito del espacio

Internet y las nuevas tecnologías nos hacen percibir los espacios de una forma totalmente nueva. Por una parte, tenemos la posibilidad de conectarnos y relacionarnos con personas y lugares que se encuentran a miles de kilómetros sin salir de nuestro cuarto, es decir, hacen que percibamos como cercano algo que realmente no lo está, y nos permite crear comunidad con gente a la que puede ser que no veamos físicamente en toda nuestra vida, pero que sentimos como cercana.

Por otro lado, el desarrollo de nuevas realidades está revolucionando la forma de relacionarnos con nuestro entorno. La realidad virtual, aumentada y mixta están en auge, y son numerosos los estudios que tratan sobre su enorme potencial, especialmente vinculándolas al campo de la docencia y de la divulgación de contenidos. Vamos a ver un poco en qué consiste cada una para entender sus particularidades y usos.

La realidad virtual (RV) busca el aislamiento total del usuario del mundo exterior, generando entornos en los que sumergirlo de lleno. En un juego de realidad virtual, por ejemplo, perdemos la noción del lugar real en el que nos encontramos al ponernos las gafas y pasamos a movernos por otro, inventado in expreso para nosotros, ajeno al exterior. Hoy en día existen

¹⁷ Ver bibliografía, *Hacia un concepto de Espacio en Antropología. Algunas consideraciones teórico-metodológicas para abordar su análisis.*

¹⁸ Cita en página 3.

¹⁹ Ver su libro *Los 'no lugares'. Espacios del anonimato. Una Antropología de la Sobremodernidad.*



incluso museos virtuales, que te permiten ver los obras y moverte a través de sus salas utilizando unas gafas de realidad virtual sin moverte de tu casa.

La realidad aumentada (RA), por el contrario, no pretende aislarnos, sino que crea contenidos virtuales que superpone al mundo real. No busca que nos descontextualicemos, más bien al contrario, lo que quiere es generar una serie de relaciones directas sobre el entorno y complementarlo. Hay muchísimas aplicaciones para el móvil que nos acercan a la realidad aumentada y nos pueden dar una idea de la cantidad de funciones que le podemos dar. Desde las que te ayudan a encontrar tu coche geocalizándolo²⁰, a las que te permiten amueblar tu casa ofreciéndote la posibilidad de ver cómo quedaría tu nuevo mueble²¹, o ver exactamente al apuntar al cielo dónde queda cada estrella²². Mención especial hay que reservarle a la que abrió la veda y se convirtió en un boom mundial de la noche a la mañana, mostrándonos el enorme potencial de la RA, el videojuego *Pokémon GO*. El juego, que se basaba en el mítico *Pokémon* de los 90's, se convirtió en un verdadero fenómeno²³ y marca un antes y un después en la historia de la tecnología, ya que hasta entonces no existía un caso parecido de éxito de la realidad aumentada entre el público general. Consiste en salir físicamente a la calle a buscar *Pokémons* por la ciudad y capturarlos, y existen centros de entrenamiento que atraen especialmente la atención de los jugadores, a los que no era difícil identificar durante el periodo de auge de popularidad del juego. Estos lugares suelen estar en espacios emblemáticos de las ciudades como monumentos, parques o centros comerciales²⁴. La base de todo consiste en el geoetiquetado y la nueva experiencia hizo que los jugadores se relacionaran con su entorno de una forma muy particular y totalmente novedosa, no sólo por cómo se movían por las ciudades, guiados por la app para conseguir más *Pokémons*, sino porque se generaba una nueva concepción del espacio, se vive de una forma distinta todo aquello que te rodea.

Llegados a este punto vamos a hacer un pequeño paréntesis dentro del análisis de las realidades para dedicarle unas líneas a algo clave a la hora de desarrollar la realidad aumentada (y la mixta, como veremos más adelante). Se trata de la geocalización, o el geoetiquetado, que ya hemos nombrado. La geocalización nos permite conocer la situación exacta de un objeto, sus coordenadas geográficas. Hoy en día cualquier teléfono móvil se puede geocalizar y, a partir de la misma lógica, puede localizar otros objetos. Lo vemos continuamente en miles de aplicaciones²⁵. Dentro de todo este abanico, recomendamos echar un vistazo a la app *Geocaching*²⁶ y a cómo utilizan las posibilidades de la geocalización las plataformas ciudadanas de las que hablamos en el primer capítulo²⁷. *Geocaching* no es más que el típico juego de encontrar los tesoros adaptado a las nuevas tecnologías. Existen millones de objetos escondidos por todo el mundo y consiste en utilizar el GPS de tu teléfono para encontrarlos. Lo interesante de este juego es que genera una comunidad²⁸, que hace que la gente redescubra su entorno y que aprovecha esto para informar sobre lugares, edificios,

²⁰ *Find your car*.

²¹ *IKEA Place*.

²² *Star Walk*.

²³ El número de descarga de la aplicación se cuenta en cientos de millones. De hecho, en España se retrasó la presentación del mismo porque estaba colapsado a nivel mundial por la cantidad de jugadores que había.

²⁴ Aparecían nombres reales y algunas marcas lo aprovecharon para promocionarse.

²⁵ *Google Maps*, *Tinder*, *Tripadvisor*, *Wize*, *Rutastic* o *Idealista* entre otras muchas.

²⁶ <https://www.geocaching.com/play>. En la página de inicio ay un video explicativo bastante esclarecedor sobre qué es geocaching.

²⁷ Enlace directo a un mapa en el que se pueden ver las propuestas geocalizadas en la plataforma de *Better Reykjavik* <https://betrireykjavik.is/group/47/map>

²⁸ Como miembro de *geocaching* puedes no sólo buscar tesoros sino esconder nuevos hitos.



etc²⁹. De esta forma exploras un lugar nuevo o redescubres alguno que ya conoces, te diviertes y aprendes.

Volviendo a las nuevas realidades que nos proporciona la tecnología, terminamos el capítulo con la realidad mixta (RM), también conocida como realidad híbrida. Esto es así porque consiste en una mezcla de las dos anteriores (RV y RA), cogiendo lo mejor de cada una de ellas y fusionándolo. Se generan nuevos contenidos que interactúan con el mundo físico en tiempo real. De hecho, podríamos decir que es la evolución de la realidad aumentada, con la que muchas veces se confunde. En la realidad mixta, mediante unos dispositivos (visores, como pasaba en la RV) vemos el mundo real y el añadido virtual. Gracias a estos dispositivos podemos modificar el objeto o verlo desde otros ángulos, mientras que en la realidad aumentada visualizábamos los objetos virtuales sobre una pantalla sin más y no contábamos con dispositivos específicos más allá del móvil o equivalente. Está todavía comenzando a desarrollarse, pero es un campo prometedor al que habrá que estar atentos.

Vimos, apoyándonos en el texto de Choay, cómo la percepción espacial jugó un papel determinante a la hora de modificar el concepto de patrimonio a mediados del siglo XX. Queda claro también, después de lo que hemos expuesto, que la forma en la que concebimos los espacios ha variado muchísimo en los últimos años gracias a la tecnología y a las transformaciones sociales. No parece que tenga sentido entonces seguir perpetuando las prácticas del pasado. Por el contrario, resulta evidente que debemos adaptar conceptos y formas de hacer para poder adecuarnos al nuevo paradigma. El patrimonio ha de adaptarse pero, cómo.

5. Nuevas prácticas en el campo del patrimonio

A lo largo del texto hemos ido encontrando palabras clave como *transparencia, tecnología, código abierto, participación, espacio, sensibilidad, juego, experiencia, red, comunidad, o divulgación*, que han ido trazando el discurso por el que hemos transcurrido hasta ahora. Nos han servido para entender cómo están funcionando algunas prácticas que, por una razón o por otra, resultan interesantes para vincularlas a lo patrimonial, o para acercarnos a conceptos que entendemos que forman parte de su universo.

Comenzamos el artículo enunciando la problemática a la que se enfrentan nuestros centros históricos. Pues bien, para hacer frente a esto lo más importante es acercar el patrimonio a la ciudadanía, hacer que se sienta parte de algo que merece la pena cuidar y proteger. Para ello, y siguiendo la línea de todo lo descrito anteriormente, se plantean una serie de acciones.

5.1 Generar una experiencia

Necesitamos que la ciudadanía reconozca el patrimonio como algo vivido, enriquecer las relaciones. No basta entonces, en la sociedad en la que nos movemos, con que sigamos copiando los modelos empleados hasta ahora. Los museos, los edificios protegidos, los lugares emblemáticos, han de implementar su *modus operandi* para con el usuario y hacer que se produzca esta interacción. ¿Cómo? A través de la tecnología. Mejor aún, a través de la

²⁹ Cuando visualizas en el mapa qué tesoro quieres buscar (en el juego lo llaman caché) tienes que abrir un panel de información con algunos datos, entre ellos está descripción, que muchos usuarios utilizan para hablar del lugar, explicar la historia del mismo, o de un edificio, etc.



tecnología, el juego y creando comunidad. La clave del éxito de aplicaciones como *Pokémon Go* o *Geocaching* radica precisamente en eso.

Dentro del campo del patrimonio, si hablamos de generar experiencias, los museos son los que parecen estar a la cabeza, haciendo uso de los últimos avances para poder situarse más cerca del público. Existen muchísimos ejemplos de colecciones que se han digitalizado o visitas virtuales a las que podemos acceder desde la web del museo. Incluso hay museos virtuales y un museo al que sólo se puede acceder con gafas de realidad virtual y cuyo continente no es un edificio sino un disco duro³⁰. Igualmente, si saltamos a las calles y pensamos en situaciones parecidas, son cada vez más las agencias de viajes y los negocios especializados en turismo que hacen uso de la realidad virtual y aumentada a la hora de ofrecer sus servicios³¹. Sin embargo, este tipo de aplicaciones son, en su mayoría, de carácter puramente informativo. Su funcionamiento es poco flexible y la interacción con el usuario baja. No quiere decir, ni mucho menos, que no sean algo positivo, sino que no son suficiente si lo que verdaderamente buscamos es solventar la problemática que inició este discurso. Además, deberíamos de ser capaces de generar nuevas experiencias con el usuario que resulten atractivas, adaptadas a la sociedad actual, en las que la parte interactiva y lúdica tengan más peso.

Cada vez hay más ejemplos de aplicaciones que permiten redescubrir nuestro patrimonio y que generan una experiencia más intensa que las meramente informativas. Con estas, la potencia de los espacios será mayor, al igual que la conciencia y la puesta en valor del patrimonio por parte de la ciudadanía³². Hay aplicaciones que superponen fotos históricas sobre lo preexistente³³ (haciendo uso de la geolocalización), otras que permiten a los usuarios crear puntos de interés en el territorio mostrando cómo se veían en el pasado³⁴, o juegos en los que se hacen rutas por el casco y en los que se posiciona a los concursantes según cómo terminen la experiencia³⁵, entre otros³⁶.

En nuestro país, promovidos por instituciones públicas, se han llevado a cabo proyectos siguiendo la misma filosofía. El *Geocaching en la Ruta del Románico en Navarra*³⁷ organizado por el Gobierno de Navarra en 2016, o la actividad llevada a cabo por la red municipal de bibliotecas de Badalona en el 2012, un *Geocaching literario por las calles del centro de Badalona*³⁸, son sólo algunos de los ejemplos.

Al final, con todo esto, estamos hablando también de nuevas metodologías de la educación, nuevas formas de divulgación. Especial atención merece, entre todas ellas, el *m-learning* (*Mobile Learning*). Este es un aprendizaje electrónico móvil que utiliza dispositivos móviles

³⁰ Se trata del Harddiskmuseum, obra del artista Solimán López. <http://harddiskmuseum.com/the-space/#>

³¹ Existe incluso una Sociedad Española de Agencias de Viajes con Realidad Virtual (SEAVRV).

³² Y, por lo tanto, el interés a la hora de proteger y cuidar los cascos históricos será también mayor.

³³ La app Streetmuseum, obra del Museo de Londres, 2010.

³⁴ Proyecto Historypin, iniciativa promovida por Google en el 2011.

³⁵ Se trata de la app Edinburgh-World Heritage City.

³⁶ Estos ejemplos aparecen más desarrollados en el artículo *Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y patrimonio cultural*, de I. Grevtsova. Ver bibliografía.

³⁷ https://www.navarra.es/home_es/Actualidad/Sala+de+prensa/Noticias/2012/09/13/Geocaching+en+la+Ruta+de+los+Castillos.htm y la ficha la podemos encontrar en <https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/FFE22D9A-5156-409D-B618-6F606DB522D3/351031/FlyerGeocachingRomanicodef.pdf>

³⁸ Aunque el caché está desactivado, podemos acceder a la información de la ruta en la página web de *Geocaching* https://www.geocaching.com/geocache/GC3FH8Z_ruta-literaria-pel-centre-de-badalona?guid=3ad29e0e-17fe-4bbc-98aa-3a09f245c93f y un resumen del proyecto en <https://www.diba.cat/documents/16060163/36956976/Document+del+Projecte+Geocaching/f60979dd-e25e-4df4-a282-20e99a7b1f91>



conectados a internet (teléfono, tableta o similar) y que permiten relacionarnos con el entorno. En los últimos años se han multiplicado los artículos sobre esta metodología y sus numerosas ventajas, tratando muchos de ellos sobre su vinculación con el patrimonio y su enorme potencial en este campo. Destacamos el artículo *Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y patrimonio cultural* en el que Irina Grevtsova, su autora, analiza aplicaciones relacionadas con el patrimonio en todo el mundo y las divide en tres modalidades asociadas a los verbos *informar, jugar y construir*³⁹. Atacar la problemática a la que nos enfrentamos desde campos distintos enriquece el resultado final, reafirma o cuestiona las ideas previas y garantiza mejores resultados a la hora de poner en práctica las posibles soluciones.

5.2 Crear comunidad

Nos encontramos, posiblemente, en el punto más complejo y del que menos casos de estudio se pueden encontrar. Tal como se expresó en el segundo capítulo, si conseguimos generar comunidad la implicación de los componentes del grupo aumenta y, por lo tanto, ofreceríamos una experiencia más enriquecedora. No basta con eso, la forma en la que se relacionan los integrantes del grupo es importante, así como la capacidad de respuesta que puedan obtener de la plataforma por parte de los moderadores, las instituciones o los expertos. Habitualmente, la relación dentro del campo del patrimonio suele ser de este hacia los ciudadanos, sin aceptar mucho feedback. Sin embargo, vimos como en otras áreas de la arquitectura este sentido, hasta hace poco prácticamente unidireccional, había cambiado. En las plataformas de participación ciudadana eran los usuarios los que proponían las acciones a llevar a cabo, debatiéndolas luego en los foros. Es importante dar la oportunidad a la ciudadanía, en la medida de lo posible, de generar contenido y crear vínculos entre sí a partir de estos.

En Brasil, un grupo de voluntarios de distintos perfiles han creado lo que ellos mismos llaman una plataforma colaborativa para divulgar el patrimonio cultural de todo el país. En *Ipatrimônio*⁴⁰ podemos encontrar geolocalizada, con una ficha informativa y posibilidad de añadir comentarios, gran parte de la riqueza patrimonial de Brasil⁴¹. La plataforma busca que los ciudadanos se animen a aportar información y comentar. Para subir archivos a la web (fotos, plantas, levantamientos, etc) debemos dirigirnos a un correo electrónico que facilitan en la página, que además se democratiza más al poseer licencia *Creative Commons* (licencia que pasaría a tener todo lo que se suba a la misma).

Otra iniciativa a destacar por su carácter experimental y por la importancia que daba a que la comunidad se sintiera parte fundamental de la misma sería *Invisible Maps*. Promovida por el Museo DHUB (Museu del Disseny de Barcelona) en el 2011, consistía en la generación de un mapa de patrimonio invisible, de experiencias y recuerdos de los ciudadanos en relación a la ciudad, que además de en la web quedaban marcados físicamente mediante código QR en los lugares a los que hacía referencia. Es interesante comparar un aspecto disonante entre las dos plataformas, mientras que *Ipatrimônio* se ocupa de bienes oficiales, es decir, catalogados y

³⁹ El artículo se realiza dentro del marco de su tesis doctoral *Interpretación del patrimonio urbano. Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil*, leída en el 2016 en la Universidad de Barcelona.

⁴⁰ <http://www.ipatrimonio.org/> En sus redes se observa una mayor interacción por parte de los usuarios, especialmente en el Instagram @infopatrimonio, con más de 33.000 seguidores.

⁴¹ El proyecto se inició en 2018 y sigue en constante construcción.



reconocidos, aquí se busca que sean los propios ciudadanos los que decidan y expresen qué forma parte de su patrimonio.

5.3 *Adaptar el contenido al público general*

Si queremos preservar nuestro patrimonio es fundamental que adaptemos el mensaje al público general. Los tiempos han cambiado, la forma que tenemos hoy en día de comunicarnos es radicalmente distinta a la que teníamos hace apenas diez años. Lo mismo sucede con la información a la que tenemos acceso y con cómo la interpretamos. Necesitamos adaptarnos y hacerlo, además, empezando por las entrañas mismas del problema. Véase el caso de los catálogos de protección, concretamente sus fichas. Resultan, en su inmensa mayoría, demasiado técnicas y de difícil comprensión para una persona que no tenga ya un conocimiento previo en la materia. No son precisamente atractivas para la ciudadanía. Entiéndase que no estamos diciendo que haya que bajar el nivel técnico, ni mucho menos. Simplemente cuidar el diseño e intentar que sean un poco más didácticas o añadir, como está haciendo Brasil, una alternativa más cercana.

Estamos en la época de la imagen, de la fugacidad, de las redes. También es más fácil llegar a más público. Aprovechemos eso. El Museo Nacional Thyssen-Bornemisza ya lo está haciendo. Desde abril del 2019 ha puesto en marcha *#VersionaThyssen*⁴², que va por su tercera edición. El museo elige seis obras de su colección permanente e invita a que se versionen en clave contemporánea. Para participar tienes que publicar la nueva versión (recomiendan publicar también el original), mencionar al perfil del museo en Instagram y usar su hashtag *#VersionaThyssen*. Los premios van desde pases para el museo a 700 euros. Además, para que tenga un mayor alcance, cuentan en el jurado con artistas activos en las redes y con muchos seguidores, que promocionan la actividad.

Son muchos los diseñadores, artistas, arquitectos y divulgadores que están apostando por reinterpretar el patrimonio a partir de un lenguaje más cercano e incluyente⁴³. Ese es el camino.

6. Conclusiones

El patrimonio es un bien común, pertenece a la sociedad y depende directamente de ella para sobrevivir. Esta, como bien sabemos, ha sufrido una enorme transformación en los últimos años. La crisis, internet, los avances tecnológicos, la democratización de la información, las redes sociales, han generado un nuevo paradigma y no podemos obviarlo y permanecer anclados al pasado en un mundo de cambios. ¿Cómo podemos afrontar los problemas a los que se enfrentan nuestros centros históricos? La clave está, precisamente, en la gente, la ciudadanía.

Hay que reinventar los espacios, entendiendo que la realidad espacial también ha cambiado. Generar experiencias, atraer al usuario, escucharle y hacernos oír. Sólo al sentirnos parte de algo seremos capaces de involucrarnos de lleno en su cuidado y preservación. Necesitamos democratizar el patrimonio, hacer que llegue a más personas. Utilicemos para ello herramientas contemporáneas, hagamos uso de la tecnología, aprovechemos el potencial de las nuevas realidades, de la geolocalización, las plataformas on line, etc. Enriquezcamos con

⁴² <https://www.museothyssen.org/actividades/versionathyssen-3-2019>

⁴³ Como el trabajo de arquitectura a contrapelo con su baraja Scala o sus ilustraciones.



todos estos medios el contenido académico y formal que ya tenemos. Hemos visto como existen aplicaciones, iniciativas, que ya se han puesto a la labor, las hemos analizado. Ahora es necesario actuar.

Bibliografía

Augé, M. (1993). *Los 'no lugares'. Espacios del anonimato. Una Antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Ed. Gedisa.

Ayuntamiento de Madrid. (2019). *Decide Madrid*. Recuperado de <https://decide.madrid.es/>

Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Better Reykjavik. (s.f.). *Better Reykjavik*. Recuperado de <https://betrireykjavik.is/domain/>

Citizens Foundation. (s.f.). *Citizens Foundation*. Recuperado de <https://www.citizens.is/>

Choay, F. (2007). *Alegoría del Patrimonio*. Barcelona: Gustavo Gili.

Consul. (s.f.). *Consul*. Recuperado de <http://consulproject.org/es/>

Democracias participativas 5. Espacio Nómada: UNILCO y Atrapasueños.

Encina, J., Dominguez, M., Ávila, A., Alcón, R., López, J.M. (2007). *La ciudad a escala humana*.

ENORME studio. (s.f.). *ENORME studio*. Recuperado de <https://enormestudio.es/>

Geocaching (s.f.). *Geocaching*. Recuperado de <https://www.geocaching.com/play>

Geocaching (s.f.). Ruta literaria por las calles del centro de Badalona Recuperado de https://www.geocaching.com/geocache/GC3FH8Z_ruta-literaria-pel-centre-de-badalona?guid=3ad29e0e-17fe-4bbc-98aa-3a09f245c93f

Giedion, S. (2009). *Espacio, tiempo y arquitectura. Origen y desarrollo de una nueva tradición*. Barcelona: Reverté.

Gobierno de Navarra. (s.f.). *Turismo de Navarra pone en marcha una iniciativa de 'Geocaching' en torno a la Ruta de los Castillos y las Fortalezas*. Recuperado de https://www.navarra.es/home_es/Actualidad/Sala+de+prensa/Noticias/2012/09/13/Geocaching+en+la+Ruta+de+los+Castillos.htm

Grevtsova, I. (2016). Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y patrimonio cultural. *Revista PH*, (90), 132-151. DOI: <https://doi.org/10.33349/2016.0.3695>

Harddiskmuseum. (s.f.). *Harddiskmuseum*. Recuperado de <http://harddiskmuseum.com/the-space/#>

iPatrimônio. (s.f.). *iPatrimônio* Recuperado de <http://www.ipatrimonio.org/>

Jamenson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.



La Borda. (s.f.). *La Borda. Cooperativa d'habitatge en cessió d'ús*. Recuperado de <http://www.laborda.coop/es/>

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. (s.f.). *Actividades / # VersionaThyssen III*. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/actividades/versionathyssen-3-2019>

Pez [estudio]. (s.f.). *Pez [estudio]*. Recuperado de <http://pezestudio.org/>

Sede municipal de Reykjavik. (s.f.). *Better Reykjavik*. Recuperado de <https://reykjavik.is/en/better-reykjavik-0>

Urrejola, L. (2005). *Hacia un concepto de Espacio en Antropología. Algunas consideraciones teórico-metodológicas para abordar su análisis*. Memoria para optar al título de Antropóloga Social. Recup. de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2005/urrejola_l/sources/urrejola_l.pdf

Zevi, B. (1981). *Saber ver la arquitectura: Ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*. Barcelona: Poseidón.

Zuloark. (s.f.). *Zuloark*. Recuperado de <http://zuloark.com/es/home-es/>