

IV – Los Caminos de Santiago como Valor Patrimonial: El Camino Olvidado y el Camino de Invierno en el Bierzo Alto



Contextualización

Las instalaciones museísticas pueden ser de distintas tipologías, generalmente un edificio o conjunto de ellos, quizás con zonas exteriores, en las que se persigue la exposición de sus fondos de modo que resulte atractivo para el posible visitante, cómodo para la investigación, para el público en general.

Ciertamente, la concepción clásica de museo-exposición va cambiando hacia un museo como espacio de ocio, de aprendizaje, «*proclamando la participación, la democracia cultural y el dinamismo social*», en el que el visitante pasa a tomar el protagonismo, convirtiéndose en el foco con el que se diseña su estructura y actividad, «*procurando salir a la calle para conectar con la gente y atender sus expectativas*».

El museo que se trata de analizar en este estudio¹⁾ sería un museo en forma «distribuida», un museo vinculado con un «*bien cultural en serie*», aquel que «*hace referencia a un conjunto de objetos con unas propiedades naturales o culturales comunes, situados en diferentes localizaciones geográficas*»¹⁾ y, simultáneamente, en diferentes estadios de realidad, la Realidad Real y la Realidad Virtual, un *espacio distribuido*, un conjunto de espacios propicios a esa participación, a la democratización cultural, basado en el dinamismo social y actuando como motor cultural.

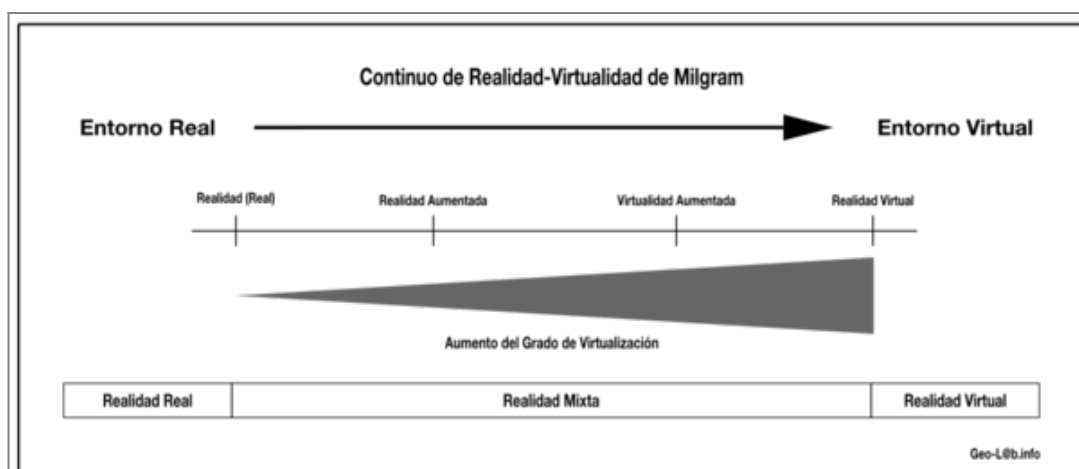
Hipótesis

Según el enunciado de este ejercicio, partiendo de que «*el trabajo comunitario de los museos como institución local permite abrir nuevas vías para generar una dimensión comunitaria de nuestro patrimonio*», se cuestiona sobre las «*acciones concretas que pueden funcionar para potenciar la identidad cultural y ciudadana desde el trabajo en los museos*», unos museos, en este estudio, conformados por varios itinerarios del Camino de Santiago, el «Camino Olvidado» y el «Camino de Invierno en el Bierzo Alto», dos de los Caminos de Santiago con diferentes longitudes, que transcurren, entre otras, por la Comarca de El Bierzo, y que confluyen en distintos puntos con el Camino Francés en su tránsito hacia Santiago de Compostela.

En esta concepción de Museo Distribuido, en sus ámbitos espacial y real, dotados de una característica de dualidad entre la Realidad Real y la Realidad Virtual, el propio espacio físico y el MundoCiberWorld²⁾, en el que hoy se desenvuelve la sociedad, una sociedad global, se tratará de exponer las acciones concretas que puedan *potenciar la identidad cultural y ciudadana desde el trabajo en estos museos*, en ese contexto que se propone, un museo situado en un tramo longitudinal, formado por varios enclaves poblacionales, paisajísticos, monumentales, incluso arqueológicos, así como por unos habitantes, poseedores de una cultura, unas tradiciones, habitantes y visitantes presentes en el espacio real y en el virtual.

Museo Dual

Se entiende por Museo Dual aquel que se articula en los Entornos Reales y los Entornos Virtuales como un concepto unívoco, «*que tiene igual naturaleza o valor que otra cosa*»³⁾, «*que reúne dos caracteres o fenómenos distintos*»⁴⁾, resultando un único museo.



Fuente: Producción propia sobre Milgram

Fig. 1: Continuo de Realidad-Virtualidad de Milgram

Esta concepción, y según la Figura 1, vincula dos realidades, la Realidad Real, en la que se desarrolla

la vida, donde se encuentra «*todo lo que ha existido, existe, o existirá*», la Vida Real, *Real Life*, RL²⁾, donde se encuentran todas las cosas, y la Realidad Virtual, un espacio propio de los sistemas computacionales, considerando que «*lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario*», ya que «*lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata*»⁵⁾.

En el proceso de virtualización de la Realidad Real, proceso que dispone de distintos estados de virtualidad, conformando niveles de Realidad Mixta, se genera un «*Continuo de Conocimiento Extendido del Mundo*», en una transición desde un «*Mundo No Modelado*» hacia un «*Mundo Totalmente Modelado*», según se puede observar en Figura 2, unos conceptos basados en «*A Taxonomy of Real and Virtual World Display Integration*»⁶⁾, conceptos plenamente aplicables a este Museo Dual, en el que la complementariedad del «*Museo Real*» y el «*Museo Virtual*» coadyuvan a la generación de ese continuo de conocimiento extendido del que se han de beneficiar los visitantes, reales y virtuales, en una concepción de fuente de conocimiento unívoca, «*una razón misma*» de dos museos.

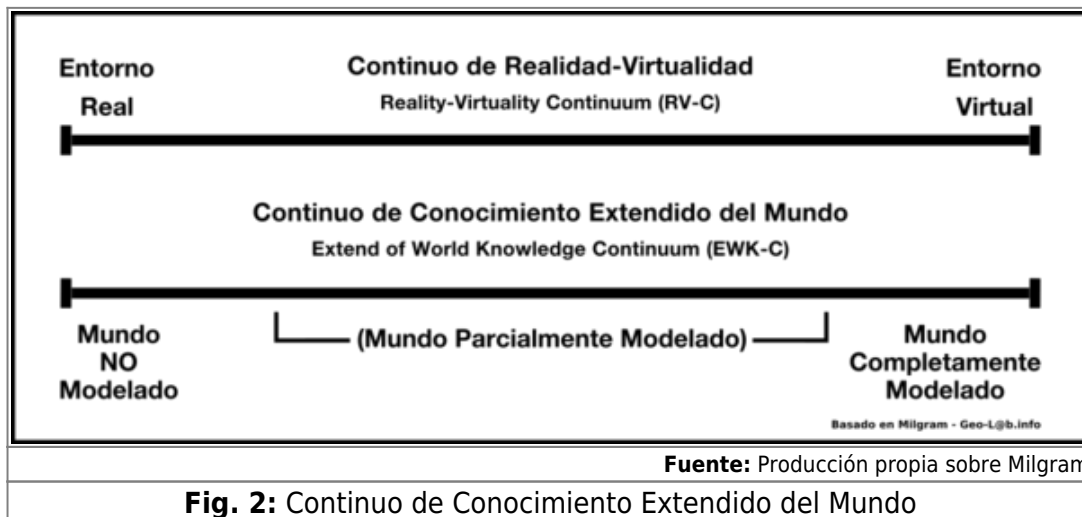


Fig. 2: Continuo de Conocimiento Extendido del Mundo

La consideración de un Museo Dual, unívoco en sus componentes real y virtual, conlleva el estudio y definición de sus entornos, entornos que se consideran como «*EcoSistema Digital*» y «*EcoSistema Real*» sobre los cuales se hace una somera introducción en los siguientes apartados.

EcoSistema Digital

El EcoSistema Digital, ubicado en el Entorno Digital, es entendido como «*un sistema socio-técnico abierto, distribuido, adaptable, con propiedades de autoorganización, adaptabilidad y sostenibilidad inspirado en los ecosistemas naturales*»⁷⁾, unos conceptos vinculados con *EcoSistema de Aprendizaje*, *Knowledge EcoSystem*⁸⁾, y *Aprendizaje o Conocimientos Comunes, Knowledge Commons*⁹⁾.

Un EcoSistema Digital se articula sobre cuatro elementos: tecnología, comunidad, contenido y práctica; cuatro elementos que, de modo coordinado, en esa forma de *autoorganización*, propician la confluencia de intereses, capacidades, conocimiento, y su difusión, su «*compartición*»¹⁰⁾.



Este EcoSistema Digital, al igual que el Entorno Digital, se articula, a su vez en dos componentes:¹¹⁾

- el Espacio Ciber-Digital, vinculado con sus componentes tecnológicos de soporte, como servidores, aplicaciones y recursos –Wiki, Blogs, Foros, lista de distribución, etcétera–
- el Espacio Socio-Digital, conformado por «*el conjunto de conceptos y perspectivas teóricas sobre cómo los individuos, grupos y sociedades perciben, organizan y se comunican sobre la realidad*» en que se desenvuelve la Sociedad Global actual, más la venidera, una realidad dual conformada por esas dos realidades, la Real y la Virtual

EcoSistema Real

El EcoSistema Real, ubicado en el Entorno Real, estaría compuesto por los núcleos poblacionales por los que transcurren estos caminos, sus singularidades y características físicas, paisajísticas, patrimoniales, junto a las poblacionales y humanas, en las que pueden tomar especial relevancia sus visitantes, los viajeros y peregrinos, que se integran en el quehacer diario, en una visita que resulta inmersiva y dura periodos largos, de varias jornadas, las necesarias para recorrer el itinerario que transcurre por ese museo dual en su vertiente real.

Así mismo, el EcoSistema Real se ve complementado por simpatizantes, conocedores de los lugares físicos y que, por diversas razones, se encuentran alejados de los mismos, como residente emigrados, antiguos o futuros viajeros, pudiendo devenir todos ellos en un elemento real a través de los entornos virtuales, del Espacio Socio-Digital que los aglutina, comunica, en el que interactúan.

EcoMuseo

Dada la característica física de este tipo de museo que se propone, distribuido a lo largo de un

Camino de Santiago, toma relevancia, siendo de posible aplicación, el concepto de EcoMuseo, una estructura o figura museística que se orienta a un patrimonio, distribuido sobre un territorio y con la comunidad como eje central o fundamental en su sostenimiento y participación, una comunidad propia o residente y otra visitante o itinerante, los viajeros y peregrinos, todo ello complementado, como ya se ha señalado, con una vertiente virtual en esa composición de Museo Dual.

A este respecto, es conveniente señalar que el nombre EcoMuseo, en su acepción de «Eco», no se vincula con un entorno ecológico, o no solo con ello, sino que se relaciona con un entorno cultural, social, político, económico y también ambiental¹²⁾.

Así, asume «una acepción más global, mas completa e integral, mas en el sentido de un hábitat», el de los moradores y visitantes del Camino Olvidado y el Camino de Invierno del Bierzo Alto.

Un hábitat que, según Georges Henri Rivière, supone «un espejo, donde la población se contempla para reconocerse, donde busca la explicación del territorio en el que está enraizada y en el que se sucedieron todos los pueblos que la precedieron, en la continuidad o discontinuidad de las generaciones. Un espejo que la población ofrece a sus huéspedes para hacerse entender mejor, en el respeto de su trabajo, de sus formas de comportamiento y de su intimidad»¹³⁾.

Unas características muy apropiadas a las actuales aspiraciones de los habitantes de estos enclaves, personas y grupos vecinales que tratan de preservar y promover su patrimonio, en un «proceso dinámico con el cual las comunidades preservan, interpretan y valoran su patrimonio para el desarrollo sostenible», según se postula en diversos recursos, y que suponen una concepción en la que la colección se sule por el patrimonio, el edificio por el territorio, los visitantes por la comunidad, el Museo por el EcoMuseo.

EcoMuseo Dual

Las exposiciones realizadas se concretan en la propuesta de «EcoMuseo Dual», un Museo Distribuido en el espacio físico, longitudinal, según los trazados e itinerarios de los Caminos de Santiago analizados y, simultáneamente, Dual en su componente unívoca de Realidad Real y Realidad Virtual, un tipo de museo propio del Siglo XXI que pueda recuperar y mantener, en esos estadios, con esas capacidades de comunicación y convocatoria que las tecnologías permiten, unos espacios singulares, cuyas raíces se hunden en la historia.

Acciones encaminadas a potenciar la identidad cultural y ciudadana

En este contexto de Museo Distribuido Dual, «EcoMuseo Dual», en el que tanta relevancia tiene su

componente física como su componente virtual, desarrolladas ambas sobre un territorio, se destacan aquellas acciones que, suponiendo un trabajo en ese tipo de museos, contribuyen a potenciar la identidad cultural y ciudadana de aquellas personas involucradas en su desarrollo y mantenimiento, unas acciones orientadas, fundamentalmente, a su capacitación digital, a la adquisición de unas habilidades digitales, un Nivel de Alfabetización Digital¹⁴⁾, que les permitan acceder al conocimiento que sobre esos espacios, su historia y valores, existen en los recursos disponibles en Internet, así como a contribuir a ellos.

Así, las personas relacionadas con estas estructuras museísticas, tanto en su aspecto de residente, visitante o colaborador remoto, no solo han de usar las capacidades que ofrecen la Tecnologías de la Comunicación y la Información para acceder a un conocimiento, sino que pueden colaborar en la creación del contenido, en su actualización, en el enriquecimiento de ese EcoMuseo Dual con sus aportaciones, con su saber, experiencia y conocimiento.

Unas acciones que pueden requerir de unos procesos de formación y aprendizaje, procesos que se pueden encuadrar en diversos proyectos colaborativos, pudiendo tener una primera aproximación en los entornos de Wikipedia¹⁵⁾, con objetivos y necesidades ya señaladas³⁾, en procesos que puedan emular lo que se conoce como «Expedición Geográfica de Detroit»⁴⁾.

Finalmente, acciones orientadas a la integración de la sociedad, representada y protagonista de los EcoMuseos Duales, de los Museos Distribuidos Duales que se propugnan, en los espacios computacionales, en el ciberespacio, «*El nuevo hogar de la Mente*»¹⁶⁾, el hábitat natural en el que, de modo cuasi imperceptible, se desarrolla la vida, más en el futuro próximo y venidero.

Conclusiones

Las Tecnologías de la Comunicación y la Información constituyen, en la actualidad, el mayor soporte sobre el que mostrar, compartir, promocionar, los bienes culturales, unas tecnologías y capacidades en constante evolución, con proyecciones de futuro aún desconocidas, que pueden ser el soporte sobre el que desarrollar proyectos que contribuyan al enriquecimiento de los habitantes y visitantes de cualquier instalación museística.

Así, tecnologías de Realidad Aumentada¹⁷⁾, aquella que permite potenciar la realidad añadiendo en tiempo real información digital sobre objetos, espacios, que se hace visible, bien a través de una pantalla, de un dispositivo computacional, o proyectando la información sobre objetos reales, o la Realidad Virtual, la que permite digitalizar y virtualizar un territorio, un espacio, y disponerlo para su conocimiento de modo inmersivo, se constituyen en base de una Simulación Virtual¹⁸⁾ que permite conocer ese espacio, y entrenar en su uso, propiciando un deseo de conocimiento real, de visitar ese espacio, esas instalaciones, ese EcoMuseo Dual, ese Museo Distribuido Dual en su componente real.

Estas capacidades, expuestas y diseminadas a través de los recursos digitales adecuados, Web en general, junto con Repositorios de Archivos y Colecciones Digitales, pueden suponer un proceso de actualización, de uso de las tecnologías, sin perder las tradiciones y el espacio en que se ha desarrollado la historia, contribuyendo a la recuperación de estos bienes culturales, el Camino Olvidado y el Camino de Invierno en el Bierzo Alto, un objetivo alcanzable, al igual que ha sido posible

a lo largo de la historia, gracias a la aplicación de las tecnologías más actuales de cada momento, más propicias a los objetivos perseguidos, el bienestar y progreso de los lugareños y sus visitantes, los peregrinos.

NOTA: Estas conclusiones, este trabajo, es continuación de [¿Qué podemos salvar?](#), [¿Cómo podemos acercar el museo a la población?](#) y [¿Cómo se aprende en el museo?](#) de este curso MOOC Educación y Museos, del cual este estudio se puede considerar continuación, la Parte IV.

Bibliografía

Se encuentran una serie de Referencias Web como “Notas a pie de página”⁵⁾ a lo largo de la exposición, notas que se ha preferido mantener en ese formato dada la conexión que las mismas aportan al tema tratado, situándose en el contexto en que la referencia tiene más relevancia, pudiendo encontrarse alguna, incluso, duplica, dado el contexto en el que tiene sentido su referencia.

Véase también

- [Los Caminos de Santiago como Valor Patrimonial: El Camino Olvidado y el Camino de Invierno en el Bierzo Alto](#), índice de esta exposición
-

Notas

¹⁾ Ver [¿Qué podemos salvar?](#), [¿Cómo podemos acercar el museo a la población?](#) y [¿Cómo se aprende en el museo?](#) de este curso MOOC Educación y Museos, del cual este estudio se puede considerar continuación, la Parte IV.

²⁾ En la cultura de Internet, la «vida verdadera» o la «vida real» se refiere a la vida en el «mundo verdadero», en el «mundo real», en una cierta vinculación con «*no en Internet*», donde existen incapacidades para afrontar ciertos problemas de la «vida real». Ver Wikipedia, Reality, en Inglés, en [WReality#.22RL.22_in_internet_culture](#)

³⁾ Ver [¿Cómo se aprende en el museo? – Características Virtuales](#)”, Parte III de este curso MOOC Educación y Museos.

⁴⁾ Ver «Las expediciones geográficas» en <http://www.ub.edu/geocrit/geo13.htm>

⁵⁾ Se puede consultar el número de Notas y Referencias que se agrupan en la versión Web,

equivalentes al *Número de Notas al pie de página* en su versión original.

Referencias

- ¹⁾ UNESCO February 1996: 6, Paragraph 19 – [United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. Convention concerning the protection of the World Cultural and Natural Heritage](#)
 - ²⁾ Entorno Digital Environment en [EDE](#)
 - ³⁾ [Unívoco](#), según Diccionario de la Lengua Española
 - ⁴⁾ [Dual](#), según Diccionario de la Lengua Española
 - ⁵⁾ Lévy, Pierre, 1998. «*Qu'est-ce que le virtuel?*» en [http://www.hechohistorico.com.ar/archivos/taller/levy_pierre - que es lo virtual.pdf](http://www.hechohistorico.com.ar/archivos/taller/levy_pierre_-_que_es_lo_virtual.pdf)
 - ⁶⁾ Milgram, Paul y Colquhoun Jr., Herman. «*A Taxonomy of Real and Virtual World Display Integration*» en <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.32.6230&rep=rep1&type=pdf>
 - ⁷⁾ Digital EcoSystem en Wikipedia, Inglés, en [W Digital ecosystem](#)
 - ⁸⁾ Knowledge EcoSystem en Wikipedia, Inglés, en [W Knowledge ecosystem](#)
 - ⁹⁾ Knowledge Commos en Wikipedia, Inglés, en [W Knowledge commons](#)
 - ¹⁰⁾ Imagen y referencia en YDC2 – The Yale Digital Collections Center, Yale University, en <http://ydc2.yale.edu/digital-ecosystem> – NOTA: Información en origen, aunque parece una dirección caía. Quizás sea recuperable, en algún momento, en <https://ocs.yale.edu/career-resource/yale-digital-collections-center>
 - ¹¹⁾ López Palacios, Abelardo, 2016, «*Una Nueva Realidad para un Nuevo Observador. La geografía en el S. XXI*». En Tesis Doctoral Virtual en [Entorno Digital Environment – EDE](#)
 - ¹²⁾ Muñíz Jaén, Ignacio. 1992, «*Los ecomuseos como alternativa museológica – La respuesta social del investigador*». Universidad Complulense de Madrid. En <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=271775>
 - ¹³⁾ *Museum* No 148 (Vol XXXVII, n° 4, 1985) Imágenes del ecomuseo. París, UNESCO en <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001273/127347So.pdf>
 - ¹⁴⁾ Nivel de Alfabetización Digital en [N@L](#)
 - ¹⁵⁾ Cómo editar en Wikipedia en [W Ayuda:cómo se edita una página](#)
 - ¹⁶⁾ Barlow, John Perry. 1996, «*Declaración de independencia del ciberespacio*», en Wikipedia, [W Declaración de independencia del ciberespacio](#)
 - ¹⁷⁾ Lopez-Palacios, Abelardo, 2016. «*La virtualización del territorio y su trasmisión en entornos computacionales: VR & AR*», en [AR – Comunicacion XV Coloquio Iberico de Geografia](#)
 - ¹⁸⁾ Lopez-Palacios, Abelardo. 2016. «*La esferoimagen como técnica de Virtualización del Entorno y construcción de Simuladores Virtuales Geográficos. Proyecto DYCAM-SEG SVgVS*», en [VR – Comunicacion XVII Congreso Nacional TIG](#)
-

Ficha y documento

Documento desarrollado como Ejercicio P2P Modulo 4 en

eMus - Educación y Museos

3º Edición - Curso MOOC

Actividad: **Aplicación cultural de acción local**

El trabajo comunitario de los museos como institución local permite abrir nuevas vías para generar una dimensión comunitaria de nuestro patrimonio, pero ¿qué acciones concretas creéis que pueden funcionar para potenciar la identidad cultural y ciudadana desde el trabajo en los museos?

Autor: Abelardo López Palacios

Correl: abelardo.lopez@geo-lab.info

Fecha: 2017-03-23

4.- Aplicacion cultural de acción local. Documento de evaluación

Herramientas

From:

<https://mv-ab.skeye2k.org/wiki/> - Museo Virtual "Alto Bierzo"

Permanent link:

https://mv-ab.skeye2k.org/wiki/patrimonio_historico/museo_distribuido/aplicacion_cultural_de_accion_local

Last update: **2019/12/29 13:13**

