



# Difusión del patrimonio cultural en la era tecnológica

Por Dario Pérez Vidal

Las **avanzadas técnicas** para la difusión y la conservación de los elementos del patrimonio cultural no sólo permiten una forma distinta de abordar los problemas del área, sino que han llevado a una implantación mayormente social del tema;<sup>1</sup> se ha hecho más accesible y se ha democratizado. Poco a poco la sociedad toma conciencia de que todo necesita ser conservado, debido a que forma parte de su identidad y su pasado (Figura 1).

Figura 1. Diagrama del proceso patrimonial



Fuente: grinugr.org

La primera aplicación tecnológica en la historia patrimonial permitió informatizar los catálogos e inventarios; estos, por su capacidad de datos y facilidad de manejo, aportan un conocimiento más completo, accesible y, en consecuencia, es posible su preservación.

En nuestros días, la facilidad de viajar y el acceso a casi todos los lugares precisados por internet han abierto una nueva dimensión. Hemos llegado a una desmaterialización del patrimonio, pasando del mundo real a uno puramente digital. La realidad virtual, definida como la simulación en tiempo real a través de una computadora con el objetivo de engañar a los sentidos, incrementa la inmersión y la intensidad de la experiencia de manera proporcional (Levis, 1997-2006). Lo anterior nos permite descubrir el pasado de forma más completa, específica y accesible, así como recrear el futuro y aumentar al mismo tiempo nuestra capacidad creativa.

Actualmente, los museos emplean dispositivos innovadores y sofisticados que unen lo lúdico con lo pedagógico para crear nuevas relaciones y experiencias de aprendizaje en los visitantes. Una de las

técnicas más sonadas es la realidad aumentada (RA), derivada de la virtual, que combina la visión en detalle, la información y la interacción. Mientras que la realidad virtual (RV) transporta todos nuestros sentidos a un mundo nuevo, la aumentada extiende todo lo que en esta *pararrealidad* podemos ver y oír. Su carácter altamente didáctico permite crear entornos de gran realismo para el usuario, al tiempo que ofrece grandes posibilidades para la interpretación y el disfrute de lo cultural (Caro y Agalla, 2016-2017).

Estas novedosas estrategias de comunicación interactiva también facilitan la apreciación turística y económica, además de que otras tecnologías, como la geolocalización y el etiquetado, fomentan la movilidad y los flujos turísticos; por tanto, generan ulteriormente riqueza y convierten el patrimonio en motor de desarrollo.

Hay otras formas de difundir el patrimonio, como las redes sociales, cuyo uso y capacidad actualmente es potencial. Se trata de comunidades virtuales donde los usuarios interactúan con personas de todo el mundo en busca de afinidades o información. Facebook, por ejemplo, permite incluir más texto en las publicaciones, así como insertar fotografías y videos (algunos en directo) y ubicaciones; también podemos destacar Instagram, Twitter o Pinterest. En este concepto se integran los blogs, los foros y chats que

<sup>1</sup> Se entiende el patrimonio cultural "el conjunto de bienes tangibles e intangibles, que constituyen la herencia de un grupo humano, que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros como característicos" (DeCarli, 2006).



Ilustración digital: Gustavo Contreras

ofrecen servicios y funcionalidades de comunicación más diversos.

Estas tecnologías han llevado a la sociedad a interesarse más en la cultura y otras áreas, así como a nuevos patrones de comportamiento. A estos se añadió la recolección de firmas a través de plataformas como Change.org, forma muy útil para llamar la atención sobre un tema en específico que afecta a la sociedad.

Estas iniciativas evidenciaron que la sociedad civil quería participar en la defensa del patrimonio por medio de la conservación de espacios culturales y colaborando de forma material e intelectual. Este es el origen del *crowdfunding*, financiación colectiva o microfinanciación. Hoy, dichos sistemas, aún no establecidos en todo el mundo, han permitido, tanto a promotores como a emprendedores, llevar a

cabo proyectos que eran difícilmente financiables.

Cabe mencionar que la difusión del patrimonio es una obligación transcendental de las autoridades competentes, y su ejecución debe partir de regulaciones legislativas que impliquen el cumplimiento de las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), puesto que su protección no sólo repercute en la población como máxima beneficiaria, sino también en el enriquecimiento del patrimonio cultural mundial. 



**Dario Perez Vidal**, es egresado en Historia de la Universidad de Valencia, España. Actualmente estudia Historia del Arte en la misma institución y se encuentra de estancia en la UAEM mediante la beca Programa Internacional en la Licenciatura de Arqueología, impartida en el Centro Universitario de Tenancingo. Su línea de investigación es la arqueológica y lo patrimonial, en especial de las sociedades prerromanas de la península ibérica.



#### Referencias

- Álvarez, Álvaro Jesús (2015). "La difusión del patrimonio, una obligación social" en *PH*, boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, núm.87, pp. 218-219. España.
- Caro, José Luis y Elisa Agalla Mancheño (2016-2017). "Tecnologías para la difusión del patrimonio" en *Sociedad*, boletín de la Sociedad de Amigos de la Cultura de Vélez-Málaga, núm. 15-16, pp. 73-78. España.
- DeCarli, Georgina (2006). *Un museo sostenible: museo y comunidad en la preservación activa de su patrimonio*, San José, Costa Rica: Oficina de la Unesco para América Central.
- Delgado Méndez, Aniceto (2007). "La difusión del patrimonio cultural a través de los museos", en *Cuadernos de los Amigos de los Museos de Osuna*, núm. 9, pp. 32-34. España.
- Guglielmino, Marcelo Martín (2007). "La difusión del patrimonio. Actualización y debate" en *Revista Electrónica de Patrimonio Histórico*, núm. 1, Universidad de Granada: España.
- Levis, Diego (1997-2006). "¿Qué es la realidad virtual?". <<https://goo.gl/Kye7w4>>.