

¿SEGUIMOS JUGANDO CUANDO HABLAMOS DE ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL?¹

Are we going on playing when talking about Experimental Archaeology?

Javier Baena Preysler², Concepción Torres Navas³ y Antoni Palomo⁴

Resumen

En esta contribución realizamos una reflexión a fecha de hoy sobre el valor y significado que en la actualidad tiene la experimentación dentro de la Arqueología como herramienta de investigación. Desde nuestra disciplina la Arqueología Experimental se ha consolidado en buena parte de los trabajos científicos de primer nivel, así como en numerosos espacios destinados a la divulgación de nuestra disciplina. Sin embargo, aún padecemos muchos problemas que en general se centran en el reconocimiento del valor de la experiencia técnica y tecnológica dentro de la aplicación de esta disciplina.

Palabras clave: Arqueología Experimental, sociedad, difusión, experiencia.

Abstract

In this contribution, we present a recent reflection about the value and sense of using experiments inside the archaeological research. From our discipline, Experimental Archeology has been consolidated in many scientific works, as well as in numerous centers destined to use Experimental archaeology for the dissemination of our discipline. However, we still suffer many problems mainly focus on the recognition of the value of technical and technological experience within the application of this discipline.

Key words: Experimental Archaeology, society, diffusion, expertise.

1. ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL E INVESTIGACIÓN

Después de muchos años, la Arqueología Experimental se ha convertido en una herramienta científica de primera índole. En numerosas ocasiones, en el ámbito de las humanidades, las interpretaciones a partir del registro arqueológico, han dejado lugar a la sospecha. No sabemos si es la variable tiempo la que marca el grado de incertidumbre, o el lógico margen de inseguridad con el que nos movemos ante realidades pretéritas. En este sentido, es evocadora la escena que podemos extraer de Luke Winter (2016), responsable del Centro de

¹ Recibido: 09/02/2019 Aceptado: 11/05/2019 <http://doi.org/10.15366/baexuam2018-19.13.001>

² Dpto. Prehistoria y Arqueología. Universidad Autónoma de Madrid. Campus de Cantoblanco: 28049 Madrid. ORCID: 0000-0002-6373-8286. Javier.baena@uam.es

³ Dpto. Prehistoria y Arqueología. Universidad Autónoma de Madrid. Campus de Cantoblanco: 28049 Madrid. ORCID: 0000-0001-5543-2271. Concepcion.torres@uam.es

⁴ Museu d'Arqueologia de Catalunya. Passeig de Santa Madrona, 39-41: 08038, Barcelona. ORCID: 0000-0001-9954-7310. Antoni.palomo@gencat.cat

Tecnología Antigua en Dorset (Inglaterra) cuando compara el trabajo del arqueólogo con la construcción de un rompecabezas de cien mil piezas con el que intenta “*reunir los hilos de evidencia que sobreviven a los estragos del tiempo y buscar la imagen más completa de nuestro pasado*”. Es en este proceso de reconstrucción del pasado y construcción de imágenes donde la Arqueología Experimental se convierte en la herramienta que nos ayuda a poner muchas piezas en su sitio de manera rigurosa.

Dentro de este contexto científico, la experimentación ha venido a convertirse en una herramienta de validación dentro de la Arqueología y como hace años decíamos, en una actitud ante los problemas que la investigación histórica nos plantea (Baena, 1997).

Su campo de aplicación tiene fundamentos básicos: lo propiamente experimental con sus condicionamientos metodológicos (Baena y Terradas, 2005), la aproximación tecno funcional del pasado, la propia interpretación que del registro se hace con finalidad tanto científica como divulgativa (Tilden, 1977) y la aplicación en los Museos al aire libre y centros de interpretación (Paardekooper, 2015). Cada uno se centra en aspectos de procedimiento de carácter técnico y tecnológico, que repercute en la interpretación del yacimiento que puede promover la interacción entre especialistas y la sociedad representada por el público o los visitantes de un museo o centro.

A pesar del importante recorrido que esta metodología ha tenido, aún sigue siendo limitada su aplicación en España. Todavía es extraño que nuestros centros de educación superior apuesten por estos contenidos formativos de carácter experimental. Como ya señaló Morgado (Masriera y Palomo, 2009; Morgado y Baena, 2011), las inercias mercantiles vinculadas a esta herramienta tienden a banalizarla y menoscabar su verdadero valor como herramienta de investigación. Ejemplo de ello es la escasa inclusión de contenidos experimentales en los Grados o Másteres de Arqueología, Prehistoria o Patrimonio, o la excepcionalidad en la existencia de verdaderos laboratorios relacionados con la experimentación en la Arqueología. Cualquiera que haya podido viajar a centros y universidades como las de Leiden (Países Bajos), Oxford (Inglaterra) o el Instituto Max Planck (Alemania) entre otros, habrá comprobado el valor, la dotación y la utilidad que los laboratorios de Arqueología Experimental tienen allí. Incluso en el caso de que algunos centros educativos españoles se decanten por la apuesta de estos laboratorios, la inversión no es en absoluto equiparable a la de laboratorios de las llamadas Ciencia experimentales “duras”.

En muchas ocasiones, nos equivocamos plenamente cuando creemos que por el mero hecho de usar las manos o reproducir un objeto del pasado estamos llevando a cabo una investigación novedosa y por ello, estamos en condiciones de escribir un artículo científico. Debemos recordar que, en nuestro ámbito de investigación, todo experimento (o experiencia si es que no llegamos a ello) debe tener como objetivo la resolución de una hipótesis de partida referida al pasado o como mínimo al registro arqueológico.

Y no nos confundamos. La formación en destrezas o lo que es lo mismo, en oficios artesanos, es una herramienta excepcional para el reconocimiento del valor y significado del registro arqueológico, pero una cosa es la artesanía como valor de nuestro patrimonio cultural, otra el entretenimiento y, otra muy distinta la investigación. Incluso este aprendizaje de los procesos tradicionales transmitidos de generación en generación es una parte fundamental de la investigación cuando supone una inversión que podremos rentabilizar en el futuro al enfrentarnos con determinado tipo de registros.

Pero una vez más tropezamos en ocasiones con quienes entienden que el “*savoir faire*” o la destreza de especialistas experimentales, no merece el respeto adecuado. La interacción que alguien desde la investigación no experimental debe hacer con quienes disponen de destrezas técnicas y tecnológicas (talladores, metalúrgicos, ceramistas, etc.) debe pasar por el RESPETO y RECONOCIMIENTO del valor de su trabajo, como resultado acumulado de muchos años de práctica, ejercicio, adiestramiento y sobretodo de aprendizaje personal. No somos monos que estudia un equipo de primatólogos, ni artesanos a quienes se compra un souvenir o se encargan 50 réplicas a cambio de unas monedas o de un mero agradecimiento.

Es en otros ámbitos donde la experimentación en Arqueología aparentemente, sale mejor parada. Y es que la investigación arqueológica mediante procedimientos experimentales ha generado una línea de divulgación de enorme interés con una excepcional carga de transferencia científica hacia la sociedad. Nos referimos a las demostraciones o reproducciones de procesos de elaboración de objetos o herramientas ante el público, bien en talleres, o bien como forma de comunicación en los discursos museográficos de espacios de Arqueología y Patrimonio o incluso a través de los Medios Sociales.

2. ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL Y MUSEOS

Es bien sabido que la política supone un escollo en temas científico-culturales que aparentemente pueden tener baja rentabilidad desde una óptica marcadamente neoliberal. Las políticas imprudentes son en buena medida, las que han lastrado las posibilidades de divulgación que tiene nuestro Patrimonio como pilar básico en la educación cultural de la sociedad. Frente al desarrollo de los Museos al Aire Libre (AOAM), como espacios de integración de la contrastación experimental y como impulsores de una interpretación rigurosa y científica del pasado, en base a años de investigación en Arqueología (y esto incluye la experimentación en nuestro campo), nuestro país ha perpetuado con escasa creatividad, un modelo divulgativo en los museos de escaso dinamismo y limitada capacidad de conexión con el visitante con propuestas que no se moldean a las necesidades del usuario.

Ejemplos de todo lo contrario los tenemos en buena parte de los Museos al Aire Libre integrados en la red europea EXARC (<https://exarc.net/members/venues>) aunque con excepciones, en la mayor parte de los casos, estos espacios se ubican fuera de nuestras fronteras. ¿Y que reúnen en esencia estos sitios? Rigor científico. El verdadero espíritu científico impregna la existencia y las dinámicas de estos espacios de interpretación y divulgación al gran público. Este rigor científico debe convivir con lo lúdico de manera ajustada. Lo importante es saber qué grado de sacrificio científico adoptamos en favor de nuestra capacidad para transmitir y divulgar el conocimiento del pasado de manera amena. Para ello, es el propio ámbito científico el que debe establecer los límites hasta los que puede llegarse en favor de la sensibilización y conocimiento del pasado. Estos dilemas nacen inherentes a los propios espacios museográficos, con la creación en 1891 del primer Museo al Aire Libre de Skansen, en Estocolmo (Suecia), se inicia este largo recorrido de conciliación entre lo ameno y lo auténtico.

Esta concordancia nos puede conducir a escenarios como, por ejemplo, el de una visita a un museo en el que una actriz ataviada adecuadamente explicará contenidos acerca del Calcolítico, interactuará con los visitantes explicando cómo era su vida hablando su propio idioma, pero obviamente durante ese momento histórico no se hablaba español o inglés. En

este sencillo ejemplo ¿cómo llegamos al rigor? No es fácil y en ocasiones el rigor no es compatible con otros condicionantes, pero la creatividad puede ayudarnos a superarlo. Para el ejemplo que exponemos, y siempre dependiendo del tipo de público al que nos enfrentemos, bastaría con un pequeño juego. Al presentarse la actriz podría expresarse con una frase extraña, mientras que otro conductor explicase que en esa época comprensiblemente no se hablaban lenguas romances pero que gracias a la magia y realizando un conjuro “el que sea” seremos capaces de entenderla. Este pequeño ejemplo, pone de manifiesto la necesidad de que tanto científicos como especialistas en el campo de la interpretación, sumen al rigor científico, la capacidad lúdica de transmisión y comunicación al gran público. De lo contrario, de no darse este equilibrio, los museos se convierten en espacios en los que los académicos censurarán de manera lógica, un discurso museográfico poco riguroso.



Figura 1. Museo al Aire Libre de Dorp Eindhoven (Holanda) donde encontramos fieles reproducciones y actores de recreación histórica

Creatividad, atracción, participación, juego, comunicación, rigor o profesionalidad, son algunos de los elementos que deben guiar la acción divulgativa de estos centros. Elementos que todavía tiene un largo recorrido por hacer en nuestro territorio (Zielińska y Paardekooper, 2013).

El surgimiento de algunos de estos centros en España, es sin embargo una realidad. Aún, estando inicialmente avalados desde el ámbito cultural y científico, muchos centros de este tipo carecen de la necesaria conexión en el tiempo con la investigación local o regional. Y aun existiendo excepciones y, ejemplos de ello es el caso del Centro de Arqueología Experimental de Atapuerca, en Burgos o el Poblado Neolítico de la Draga en Banyoles

(Palomo *et al.*, 2017), en otros muchos casos, la aparición de estos mal denominados Centros de Interpretación, ha venido a convertirse en casi exclusivamente en una lícita forma de conseguir beneficios económicos, obviando la ética que rige estos espacios y que no es otra que la de contar historias basadas en el rigor científico.



Figura 2. Reproducción experimental de cabaña neolítica en el CAREX de Atapuerca (Burgos)

Y así descrito el panorama, ¿qué debe cambiar? Los conservadores de museos Duclos y Veillard (1992) tienen claro que, desde un punto de vista político, “cada sociedad, tiene los museos que se merece”. Y nos les falta razón si asumimos los obstáculos políticos en materias de Arqueología y Patrimonio. Sin embargo, asumida nuestra realidad, lo primero que debemos hacer es impulsar una formación académica en contenidos experimentales (especialmente en la educación superior, pero no únicamente en este tramo) como parte de una apuesta por la integración de la experimentalidad dentro de las disciplinas humanísticas, sin complejos ni miedos, y sobre todo con recursos. Por otro lado, es imprescindible que el ámbito científico asesore y colabore con las acciones de divulgación e interpretación que dentro del ámbito patrimonial se acometan. Debemos olvidarnos de perpetuar los modelos tradicionales de comunicación y de escasa interacción con los visitantes o participantes, en favor de modelos dinámicos, amenos, participativos y cocreativos. No basta con hacer algunos talleres los fines de semana. Es un problema de la forma en la que concebimos el diálogo con el público

3. ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL Y MEDIOS SOCIALES

Los Medios Sociales han llegado para quedarse y es una realidad asumida desde todos los ámbitos científicos, además de un eficaz instrumento de difusión de conocimiento. Estas plataformas digitales son una fuente de información permanente, donde la Arqueología Experimental se ha sumado en los últimos tiempos a la difusión de contenidos, y lo ha hecho de manera autónoma, es decir, sin que se hayan interpuesto políticas culturales o medidas dirigidas al fomento de la difusión en la Red.

Centros educativos y de investigación como el Laboratorio de Arqueología Experimental (LAEX) de la UAM o la propia red europea EXARC, se suman a la forma más popular y masiva para que los contenidos científicos lleguen al público conservando su rigor científico. Para ello, la formación académica específica acerca del uso de los medios sociales (blogs, Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Flickr, etc.) muy probablemente sea en un futuro inmediato un valor esencial para comunicar y divulgar de manera efectiva, eficiente y a largo plazo. Dicho de otro modo, la figura del divulgador científico o *community manager* con formación en el uso de Redes Sociales, será una necesidad en aquellos centros que quieran difundir su trabajo con calidad.

En este sentido, desde los centros generadores de contenido científico debemos enfrentarnos a algunos de los problemas que van intrínsecos en el auge de estos medios digitales, siendo uno de los más importantes el “boom” de datos. Por poner algún ejemplo de la masificación de datos, cada 60 segundos se publican más de 300.000 mensajes en Twitter, hay más de 2.5 millones de visualizaciones en YouTube y más de 700.000 personas conectadas a Facebook (Kulesz, 2017). Frente a esta explosión de información masiva y efímera, debemos consolidar nuestros espacios digitales y ofrecer contenidos de calidad. Las plataformas que faciliten este traspaso riguroso de información consolidarán comunidades de seguidores sin riesgo a debilitarse y, además se convertirán en fuentes directas de información, es decir, lugares de acceso libre para la adquisición de conocimientos por parte de los ciudadanos.

Uno de los problemas que estos canales pueden tener, se centra en el control de cómo se jerarquiza la información a la que accede el visitante virtual. En ocasiones, al ser espacios abiertos, donde no existe un control de calidad sobre lo que desde los propios canales se autodenomina Arqueología Experimental, pueden difundirse contenidos lejanos al rigor científico que conducen al engaño de aquel que accede a una información adulterada. Es por ello que la procedencia de los contenidos es la única garantía de rigor que en estas plataformas podemos tener.



Figura 3. Fotograma de la producción audiovisual “Arqueología Experimental: elaborando un arpón” – LAEX UAM

Que los visitantes virtuales puedan recorrer los museos que se integran en la Red Digital de Colecciones de Museos de España es desde hace algunos años una realidad. Sin embargo, algunos centros, dan un paso más allá y focalizan sus esfuerzos en ofrecer al público interesado en la Arqueología, contenidos digitales de calidad donde la experimentación es el eje principal. En los últimos tiempos, las producciones audiovisuales que narran procesos de elaboración de herramientas u objetos del pasado se han convertido en el medio mejor valorado en medios sociales como Facebook, Twitter e Instagram. Con los recursos audiovisuales rigurosos se consigue una difusión de calidad donde no se deja nada a la improvisación.

A través de los medios sociales, la Arqueología Experimental que se realiza desde los centros de investigación se presenta como la antesala a los museos, a los objetos expuestos de manera estática. Son la ventana de los visitantes virtuales al mundo de la Ciencia en todas sus dimensiones. Son un escaparate que da vida a los objetos y cuentan su historia. El reto futuro será implementar estos recursos y gestionarlos de tal manera que el usuario no sea un simple elemento estático consumidor de contenidos, sino que se convierta en parte principal de éstos; participando de forma co-creativa e incidiendo de forma decidida en qué, cómo y para qué se socializa el conocimiento.

Bibliografía.

BAENA, J. (1997): “Arqueología experimental, algo más que un juego” en *BAEX: Boletín de Arqueología Experimental*, 1: 2-5.

BAENA, J. y TERRADAS, X. (2005): “¿Por qué experimentar en arqueología?” En *Actas de los XV Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico* (Reinosa, julio 2004), pp. 141-160, Universidad de Cantabria, Santander.

DUCLOS, J.C. y VEILLARD, J. Y. (1992): “Museos de etnografía y política”. *Museum*, 175: 129-132.

KULESZ, O. (2018): “Las políticas culturales en la era de las plataformas digitales”. En UNESCO. *Re/Pensar las políticas culturales: creatividad para el desarrollo*: 71-85. [Online] <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265419> [Fecha de último acceso: 17/05/2019]

MASRIERA, C. y PALOMO, A. (2009). “Arqueología experimental i difusió.”. *Cota Zero*, 24: 31-38.

MORGADO, A. y BAENA, J. (2011): “Experimentación, Arqueología experimental y experiencia del pasado en la Arqueología actual”. En *La Investigación Experimental aplicada a la Arqueología*, pp. 21-28. Universidad de Granada, Granada.

PAARDEKOOOPER, R. (2015): “Archaeological Open-Air Museums in Europe”. En K. RÜDIGER (ed.): *Archaeology and Crafts. Experiences and Experiments on traditional Skills and Handicrafts in Archaeological Open-Air Museums in Europe*, pp. 127-136. Albersdorf, Husum.

PALOMO, A., PIQUÉ, R., TERRADAS, X., BARCELÓ, J. A., RODRÍGUEZ, J. A., BUCH, M., JUNKKMANN, J., de DIEGO, M. y LÓPEZ, O. (2017): “Research, Experimentation and Outreach in the Early Neolithic Site of La Draga (Banyoles-Spain)”, *EXARC Journal Digest* 2017-2: 20-23.

TILDEN, F. (1977): *Interpreting our heritage*. 3ª Edición. University of North Carolina Press, Chapel Hill.

WINTER, L. (2016): “Playing with the Past? Or Saving Our Future?”. *EXARC Journal*, 2006, 1 [Online] <https://exarc.net/issue-2016-1/aoam/playing-past-or-saving-our-future> [Fecha de último acceso 17/05/2019].

ZIELINSKA, M.A. y PAARDEKOOOPER, R.P. (2013): *Communication Strategy–Strategic Public Relations for Archaeological Open-Air Museums*. EXARC: Leiden.
