



HIGHRES

MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS



sobre identificación, gestión
participativa, narración digital y
promoción del patrimonio cultural
inmaterial



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Estatal para el Desarrollo Educativo (SEDA). Ni la Unión Europea ni la SEDA se hacen responsables de ellos.

HIGHRES - Ayudar a la resiliencia del patrimonio inmaterial a través de la narración de historias

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Socios del proyecto

Vidzeme Tourism Association (Letonia) - Coordinador

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Universidad de Milán-Bicocca (Italia)

Nunzia Borrelli, Lisa Pigozzi, Giulia Mura

Universidade Lusófona (Portugal)

Mário Moutinho, Nathália Pamio Luiz, Maristela Simão

Storytelling Centre (Países Bajos)

Hester Tammes

Universidad de Jaén / CEI Patrimonio (España)

Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda, Pedro Ernesto Moreno García

OnProjects (España)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Publicado por

HIGHRES. 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Agosto de 2024

Autores

Equipo HIGHRES

Coordinadores de producción

Asociación de Turismo de Vidzeme

OnProjects

Redacción

Leandro França (OnProjects)

Diseño y maquetación

Nuria Liébana (OnProjects)

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Esta obra está bajo una licencia de reconocimiento no comercial -sin obra derivada- 3.0 España Creative Commons. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

- **Agradecimientos.** Los créditos de edición deben ser reconocidos según lo especificado por el autor o el licenciante.
- **Sin fines comerciales.** No está permitido utilizar esta obra con fines comerciales.
- **Prohibidas las obras derivadas.** No puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Al reutilizar o distribuir esta obra, debe dejar claras las condiciones de la licencia correspondiente. Algunas de estas condiciones pueden no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Los derechos derivados del uso legítimo u otras limitaciones previstas por la ley no se verán afectados por lo anterior.

La licencia completa está disponible en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Índice

Resumen ejecutivo	5
Capítulo 1: Narración multimedia y experiencias inmersivas	12
1. Estación Aluksne Banitis: Preservar el patrimonio mediante la narración multimedia	13
2. Parque Arqueológico Arais Ezerpils: Integración de leyendas y arqueología para el turismo cultural	22
Capítulo 2: Participación de la comunidad y arte colaborativo	32
3. "Raíces": Potenciando las narrativas comunitarias a través del arte colaborativo	33
4. "Vientos del Tiempo": Revivir las tradiciones orales a través del teatro y los medios digitales	41
Capítulo 3: Herramientas digitales para la accesibilidad y el compromiso	50
5. Descubrir el patrimonio inmaterial: sensibilizar al público con códigos QR	51
6. El Museo Nacional del Holocausto: Narración digital para la preservación histórica	59
Capítulo 4: Revitalizar las prácticas tradicionales	68
7. "Alberi di Maggio": Revitalizar la música y la artesanía tradicionales a través de los medios digitales	69
8. "Il Filò delle Agane": Preservar las tradiciones orales mediante la narración de cuentos comunitarios	79
Capítulo 5: Desarrollo rural e integración cultural	88
9. "Museu na Aldeia": Conectar las comunidades rurales con las instituciones culturales	89
10. Ecomuseo de Corvo: Involucrando a las comunidades en la preservación del patrimonio y la educación	103
Conclusión	114

Resumen ejecutivo

Este Manual de Buenas Prácticas es el primer resultado de la iniciativa “Ayudar a la resiliencia del patrimonio inmaterial a través de la narración de historias” (HIGHRES), un proyecto de ámbito europeo financiado por el Programa Erasmus+. El objetivo del proyecto es dotar a las comunidades rurales de las habilidades necesarias para comprender, preservar, transmitir y promover su patrimonio cultural inmaterial (PCI) a través de narraciones digitales. Aprovechando el poder de la narración digital, HIGHRES pretende crear nuevas oportunidades y hacer frente a las desigualdades en las zonas rurales. El consorcio incluye seis socios de cinco países diferentes, que representan diversos contextos culturales dentro de la UE, incluyendo el sur de Europa (España, Portugal e Italia), Europa Central (Países Bajos) y Europa del Este (Letonia).

HIGHRES promueve el uso de la narración digital para preservar el patrimonio cultural inmaterial y mejorar las zonas rurales y el turismo cultural sostenible. La iniciativa pretende contribuir al desarrollo rural, el crecimiento económico y la cohesión social mediante la participación activa de las comunidades rurales y la mejora de sus competencias digitales. Este manual se centra en la identificación, la gestión participativa, la narración digital y la promoción del PCI, proporcionando valiosas ideas y metodologías para que las partes interesadas las adapten y apliquen en sus contextos específicos.

El Patrimonio Cultural Inmaterial va más allá de los monumentos físicos y las colecciones, y abarca tradiciones y expresiones vivas transmitidas de generación en generación, como tradiciones y expresiones orales; artes escénicas; prácticas sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y prácticas relacionados con la naturaleza y el universo; y artesanía tradicional. La narración digital representa la evolución moderna de la narración, utilizando herramientas digitales para crear relatos envolventes que transporten al público a lugares y momentos emblemáticos de nuestro patrimonio cultural. Mediante la combinación de estos conceptos, HIGHRES pretende preservar y promover el patrimonio cultural inmaterial de una manera atractiva, accesible y con un alto impacto.

El manual presenta diez estudios de caso de cinco países (Italia, Letonia, Países Bajos, Portugal y España), que muestran enfoques innovadores para preservar y promover el PCI a través de la narración digital. Los estudios de caso se seleccionaron, en los países participantes, para cubrir diferentes niveles de experiencia en Identificación, Gestión Participativa, Narración Digital y Promoción del Patrimonio Cultural Inmaterial, reflejando una amplia gama de enfoques y contextos. Juntos, se complementan para proporcionar una comprensión global de las metodologías eficaces.

Los socios del proyecto llevaron a cabo una investigación documental revisando la información disponible sobre las iniciativas seleccionadas. También llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con las partes interesadas pertinentes para obtener más información y recopilar material adicional. A continuación se realizó un análisis en profundidad de los datos recopilados para elaborar el contenido de este Manual de Buenas Prácticas.

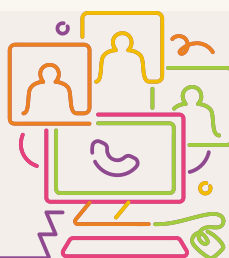
En este Manual, hemos considerado los cinco grandes ámbitos en los que se manifiesta el PCI, tal como propone la [Convención de la UNESCO de 2003 para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial](#).

Cada estudio de caso se estructura en seis secciones principales: Introducción, Descripción del PCI implicado, Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital, Audiencia y metodologías, Aspectos innovadores e Impacto. En conjunto, estas secciones ofrecen un análisis exhaustivo de las diversas prácticas empleadas en distintos contextos para salvaguardar y difundir el PCI.

Los estudios de caso se organizan en capítulos temáticos que reflejan su enfoque y metodología principales. El objetivo de esta estructura es facilitar la consulta y poner de relieve las diversas estrategias utilizadas en los distintos contextos culturales y sociales.



Capítulo 1: Narración multimedia y experiencias inmersivas



1. Estación Aluksne Banitis: Preservar el patrimonio mediante la narración multimedia

- **Objetivo:** Utilizar tecnologías multimedia para crear una experiencia envolvente y atractiva para el visitante que ponga de relieve la historia y el patrimonio locales, estimule el desarrollo económico local y promueva el turismo sostenible.

Esta iniciativa utiliza proyecciones multimedia para ofrecer a los visitantes una narración inmersiva de la línea ferroviaria de Banitis, mezclando hechos históricos con historias personales de la comunidad. El innovador enfoque incluye paisajes de vídeo y recuerdos locales, lo que proporciona una experiencia atractiva al visitante.

2. Parque Arqueológico Araisi Ezerpils: Integración de leyendas y arqueología para el turismo cultural

- **Objetivo:** Combinar hechos históricos, mitología y folclore local en una exposición multimedia para mejorar la participación de los visitantes y promover el turismo cultural.

El parque integra los hallazgos arqueológicos con las leyendas locales a través de una exposición multimedia. Este enfoque no sólo preserva los artefactos históricos, sino que también da vida a los mitos, atrayendo a los visitantes con un formato de narración dinámica.

Capítulo 2: Participación de la comunidad y arte colaborativo



3. “Raíces”: Potenciando las narrativas comunitarias a través del arte colaborativo

- **Objetivo:** Utilizar el arte colaborativo y la narración de historias para empoderar a los miembros de la comunidad, documentar el patrimonio local y mejorar la cohesión social.

Este proyecto implica a los miembros de la comunidad en la creación de obras de arte que reflejen sus historias de vida y tradiciones locales. La naturaleza colaborativa del proyecto fomenta un sentimiento de propiedad y orgullo entre los participantes, reforzando la cohesión social.

4. “Vientos del Tiempo”: Revivir las tradiciones orales a través del teatro y los medios digitales

- **Objetivo:** Involucrar a la comunidad en la conservación y promoción del patrimonio local a través de representaciones teatrales y medios digitales.

Mediante la combinación de teatro y medios digitales, esta iniciativa revive las tradiciones orales y la historia local. Los miembros de la comunidad participan activamente en las representaciones, haciendo de la conservación del patrimonio un proceso compartido y dinámico.

Capítulo 3: Herramientas digitales para la accesibilidad y el compromiso



5. Descubrir el patrimonio inmaterial: sensibilizar al público con códigos QR

- **Objetivo:** Utilizar códigos QR para hacer accesible y atractivo al público el patrimonio cultural inmaterial, fomentando una mayor apreciación e interacción.

Este proyecto utiliza códigos QR para facilitar el acceso a información sobre el patrimonio cultural inmaterial en diversos lugares. El enfoque digital aumenta la concienciación y el compromiso del público, haciendo accesible el patrimonio a un público más amplio.

6. El Museo Nacional del Holocausto: Narración digital para la preservación histórica

- **Objetivo:** Aprovechar las herramientas digitales y los relatos personales para educar y atraer a los visitantes sobre el Holocausto, garantizando la preservación histórica y una narración impactante.

El museo emplea la narración digital para presentar relatos personales de supervivientes del Holocausto. Este método garantiza una experiencia poderosa que preserva la memoria histórica a través de historias impactantes y personales.

Capítulo 4: Revitalizar las prácticas tradicionales



7. “Alberi di Maggio”: Revitalizar la música y la artesanía tradicionales a través de los medios digitales

- **Objetivo:** Utilizar los medios digitales para documentar y promover la música, la artesanía y las prácticas sociales tradicionales, garantizando su conservación y transmisión a las generaciones futuras.

Este proyecto documenta y promueve la música y la artesanía tradicionales utilizando medios digitales. De este modo, garantiza la conservación y transmisión de estas prácticas a las generaciones futuras.

8. “Il Filò delle Agane”: Preservar las tradiciones orales mediante la narración de cuentos comunitarios

- **Objetivo:** Involucrar a las comunidades locales en la conservación y el intercambio de tradiciones orales a través de la narración de cuentos, los medios digitales y los programas educativos.

La iniciativa preserva y comparte las tradiciones orales a través de la narración de cuentos comunitarios, reforzada por medios digitales y programas educativos. Este enfoque garantiza la continuidad del patrimonio local en un contexto moderno.



Portugal

Capítulo 5: Desarrollo rural e integración cultural



9. Conectar las comunidades rurales con las instituciones culturales

- **Objetivo:** Establecer puentes entre las comunidades rurales y las instituciones culturales mediante proyectos artísticos y narrativos participativos que fomenten la cohesión social y la conciencia cultural.

Este proyecto conecta a las comunidades rurales con los museos a través de las artes participativas y la narración de cuentos. La iniciativa fomenta la cohesión social y la conciencia cultural, integrando el patrimonio local en relatos culturales más amplios.

10. Ecomuseo de Corvo: Involucrando a las comunidades en la preservación del patrimonio y la educación

- **Objetivo:** Promover el patrimonio local mediante la participación de la comunidad, la educación y la narración digital para fomentar la identidad cultural y el turismo sostenible.

El ecomuseo implica a la comunidad local en la conservación y promoción de su patrimonio. Mediante la educación y la narración digital, la iniciativa fomenta la identidad cultural y promueve el turismo sostenible.

Le invitamos a profundizar en estos estudios de caso y descubrir las formas innovadoras a través de las que comunidades de toda Europa están preservando su patrimonio y dando forma a su futuro. Deje que estas historias le inspiren y así aprovechar el poder de la narración digital para celebrar y salvaguardar nuestro legado cultural común.



Capítulo 1:

Narración multimedia y experiencias inmersivas



1. Estación Aluksne Banitis: Preservar el patrimonio mediante la narración multimedia

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa: Exposición multimedia de la Estación de Aluksne Banitis

Ubicación: [Município da região de Aluksne,](#)
[Vidzeme, Letónia](#)

Nombre del promotor: Centro de Información Turística de Aluksne

Tipo de entidad: Oficina de turismo

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ stacija@aluksne.lv

🌐 [visitaluksne.lv/visit/
aluksnes-banisa-stacija/](http://visitaluksne.lv/visit/aluksnes-banisa-stacija/)

📘 [AluksnesBanisastacija](#)

📷 [aluksnesbanisastacija](#)

1. Estación de Aluksne Banitis

El proyecto de la Estación de Aluksne Banitis, desarrollado por el Ayuntamiento de la región de Aluksne (Letonia), es un antiguo granero de equipajes renovado que ahora alberga una exposición multimedia. Esta exposición refleja las historias de la población local relacionadas con el tren de vía estrecha, Banitis, y su línea ferroviaria, Aluksne-Gulbene. Banitis es la única línea de ferrocarril de vía estrecha plenamente operativa de los países bálticos que funciona como transporte público, lo que la convierte en una parte importante de la identidad de la comunidad local.



El renovado granero de la estación donde se ubica la exposición multimedia.
Fuente: Centro de Información Turística del municipio de Aluksnes.



Interior de la exposición en la estación de Aluksnes Banitis. Fuente: Centro de Información Turística del municipio de Aluksnes.

Inaugurada en 2018, la exposición presenta recuerdos de la población local sobre cada estación a lo largo de la línea ferroviaria. Los visitantes pueden experimentar un viaje virtual en tren sentados en una ventanilla de tren imitada, donde ven el paisaje que pasa y escuchan historias relacionadas con cada estación narradas por los lugareños.

Las historias son estacionales, con diez grabadas y filmadas en verano y diez en invierno. La Estación Aluksne Banitis sigue recibiendo nuevas historias de la comunidad local, que se graban y publican en su página de Facebook. Esta recopilación continua garantiza la conservación y difusión del patrimonio cultural asociado a Banitis.

1.2. Información sobre la iniciativa

 Persona de contacto: Dace Bumbiere-Augule	 Perfil de las personas implicadas: personal, socios externos
 Cargo: Director de la estación de Aluksne Banitis	 Cualificación/formación de las personas implicadas: académicos/ investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos
 Número de personas implicadas: 10 (equipo pequeño)	

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Reconocimiento PCI:



Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



El proyecto de la estación de Aluksne Banitis ha logrado reunir y preservar un valioso patrimonio cultural inmaterial, profundamente arraigado en las experiencias colectivas en torno a la línea ferroviaria Aluksne-Gulbene y sus operaciones. Estas historias, recogidas de antiguos jefes de estación, trabajadores ferroviarios y pasajeros, ofrecen una visión única de la vida de la línea de Banitis, revelando la dinámica social, económica y cultural que ha dado forma a la comunidad local.

La línea ferroviaria Aluksne-Gulbene está catalogada como Monumento de Importancia Nacional, un estatus conseguido gracias a la dedicación y el entusiasmo de quienes trabajaron incansablemente para preservarla. En la actualidad, además de servir de transporte público para los lugareños, el tren de Banitis se ha convertido en una de las atracciones turísticas favoritas. Sin embargo, la continuidad del ferrocarril depende en gran medida de los mecánicos, maquinistas y otros especialistas cuya pericia está disminuyendo gradualmente.

1. Estación de Aluksne Banitis

El proyecto pretende sensibilizar y atraer a las generaciones más jóvenes para que mantengan las operaciones del ferrocarril. La estación de Aluksne Banitis, a través de sus historias digitalizadas, no solo preserva este patrimonio, sino que también desempeña una función de marketing crucial para el ferrocarril. La estación es muy activa en las redes sociales, sobre todo en Facebook, donde publica estos relatos. “Vemos que cada vez más gente de la zona sigue nuestro perfil de Facebook y empieza a comentar”, afirma Dace Bumbiere-Augule, Director de la estación de Aluksne Banitis.

“Inicialmente ha habido una doble respuesta por parte de la comunidad local por invertir dinero público en algo como la reconstrucción del antiguo granero de la estación en lugar de en un hospital o en asistencia social, pero al mismo tiempo el tren de vía estrecha Banitis siempre ha sido una parte muy importante y fuerte de su identidad”.

Para seguir promocionando el ferrocarril y su patrimonio, la estación de Aluksne Banitis ha preparado candidaturas a diversos premios, lo que le ha valido importantes reconocimientos. La exposición ha ganado varios premios de arquitectura y diseño, así como el premio “Destino de Turismo Cultural Sostenible 2020” de la Red Europea de Turismo Cultural (ECTN). Además, la Estación Aluksne Banitis fue nominada por EMYA2022 (Museo Europeo del Año 2022) entre los 60 mejores museos de Europa.

“Cuando empezaron a llegar los primeros premios y con ellos los turistas, también los escépticos sobre el proyecto reconocieron la importancia socioeconómica de la estación de Aluksne Banitis”, comenta Dace Bumbiere-Augule.



El equipo de la estación de Aluksnes Banitis recibe el premio EMYA2022. © Centro de Información Turística del Municipio de Aluksnes.

Para celebrar el quinto aniversario de la exposición, el Centro de Información Turística de Aluksne publicó la revista “Las historias de la estación de Aluksnes Banitis”, destinada a preservar y popularizar los recuerdos de la comunidad relacionados con el ferrocarril Aluksne-Gulbene y fomentar las visitas a la exposición.

En conjunto, el proyecto de la estación Aluksne Banitis preserva, promueve y revitaliza eficazmente el patrimonio cultural inmaterial asociado al ferrocarril de Banitis, garantizando su continuidad para las generaciones futuras e impulsando al mismo tiempo el turismo cultural en la región.

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? Audiovisual, multimedia

Exposición in situ, redes sociales.

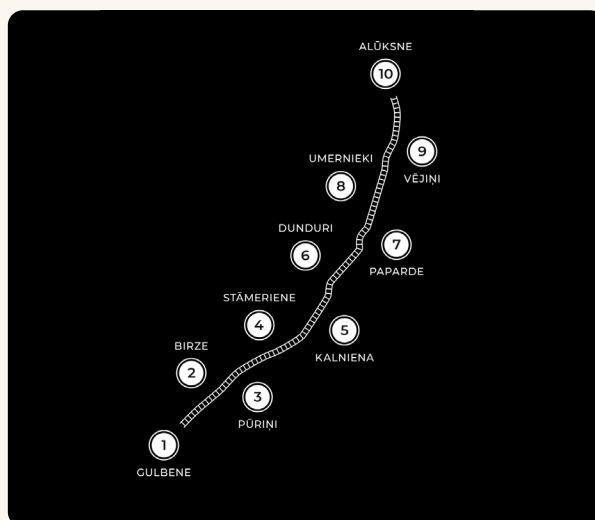


En la estación de Aluksne Banitis, la narración multimedia da vida a la historia de Banitis y la presenta como cercana, inspiradora y de ayuda. Este enfoque combina la vista, el sonido y las emociones, poniendo de relieve que la esencia del viaje no reside solo en llegar al destino, sino en los recuerdos y las conexiones forjadas a lo largo del camino.

El equipo creativo de la estación de Aluksnes Banitis tenía una visión clara de la exposición. Su objetivo era combinar paisajes en vídeo con los recuerdos de los habitantes de la zona sobre el ferrocarril de vía estrecha de Banitis, relacionándolo con diversos acontecimientos históricos y mostrando los aspectos técnicos y el funcionamiento de la línea ferroviaria.

Las historias se recogieron en conversaciones cotidianas con vecinos de la zona relacionados con la línea de ferrocarril Aluksne-Gulbene. Se invitó a narradores comprometidos a compartir sus relatos ante la cámara. La productora "*Jura Podnieka studija*", con experiencia en la realización de documentales, se encargó del rodaje.

Mapa de las estaciones de la línea ferroviaria Aluksne-Gulbene. Fuente: Centro de Información Turística del municipio de Aluksnes.



El proceso de filmación constó de dos fases: la captación de los paisajes del recorrido y las escenas de la gente subiendo y bajando del tren, seguida de la grabación de las historias personales.

1. Estación de Aluksne Banitis

A continuación se combinaron estos elementos. La filmación en invierno fue especialmente difícil, ya que tuvo lugar a -20°C durante la pandemia de COVID-19, lo que limitó el número de personas que podían reunirse. Algunas historias de vídeo muestran a personas con mascarilla, documentando la historia reciente de la COVID-19.



Proceso de rodaje durante el invierno y la época de Covid-19.
Fuente: Centro de Información Turística del municipio de Aluksnes.

Este enfoque innovador preserva y difunde eficazmente el patrimonio cultural del ferrocarril de Banitis, haciéndolo accesible a un público más amplio.

3.1. Población local

La iniciativa de renovar el viejo granero vacío de la estación de Aluksne, propiedad del municipio de la región de Aluksne, pretendía transformarlo en una atracción turística que contara la historia del tren de Banitis. Un elemento central de esta iniciativa fue la colaboración con la comunidad local, cuyas historias y recuerdos son el corazón de la exposición.

Los residentes participaron activamente en la elaboración del contenido mediante reuniones participativas, entrevistas y actos comunitarios. En Aluksne, una provincia donde la gente se conoce bien, el método más eficaz para implicar a

1. Estación de Aluksne Banitis

los lugareños fue el “boca a boca” y las relaciones personales. Entre los participantes iniciales había trabajadores de la línea ferroviaria y del tren, vecinos de las estaciones y usuarios del tren, así como estudiantes que iban a la escuela.

A medida que se publicaban los primeros recuerdos en la exposición y en la estación Aluksnes Banitis, empezaron a llegar más historias. Esta creciente colección de relatos enriqueció aún más el proyecto. “Al intuir e idear mentalmente el diseño de la exposición, pensamos en el patriotismo local, en el poder y las historias del lugar, y en las personas para las que la Banitis fue, es y será parte de su vida cotidiana”, comenta Inguna Elere, de la empresa “H2E Design”, que también participó en el equipo creativo de la exposición.

Este enfoque impulsado por la comunidad garantizó que la exposición representara auténticamente el patrimonio cultural y la memoria colectiva de la línea ferroviaria Aluksne-Gulbene.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: turistas/visitantes

Alcance:



● Bajo ● Medio ● Alto

Objetivo de compartir las historias



Preservar las tradiciones



promover el turismo

Frecuencia: Actividad permanente

La difusión de las narraciones de la Estación Banitis de Aluksnes emplea diversas estrategias para llegar a un público amplio y garantizar la conservación y valoración del patrimonio cultural inmaterial representado. La principal plataforma de comunicación es Facebook, donde se publican periódicamente nuevas historias de la comunidad local. Además, se utiliza Instagram para atraer a un público más joven, utilizando a un personaje especial de la exposición, el zorro, que guía a los niños a través de las historias.

Además, la Estación Banitis de Aluksnes colabora con la escuela de arte local y otras instituciones educativas para promover la historia de los Banitis a través de talleres creativos. Estos talleres involucran a los estudiantes y fomentan una conexión más profunda con el patrimonio cultural, garantizando su transmisión a las generaciones futuras.

Aprovechando las redes sociales y las asociaciones educativas, la estación Aluksnes Banitis difunde eficazmente su rico patrimonio, atrayendo a públicos diversos y fomentando un fuerte sentimiento de identidad comunitaria.

1. Estación de Aluksne Banitis



La estación Aluksnes Banitis coopera con la escuela de arte local. Fuente: Centro de Información Turística del municipio de Aluksnes.

Se organizan actos públicos especiales para mostrar las historias de Banitis a la comunidad. Estos encuentros sirven de plataforma para el diálogo, la reflexión y la narración de historias, permitiendo a los participantes conectar con el ferrocarril como parte de su patrimonio e identidad.

La exposición atrae a turistas tanto de Letonia como del extranjero. Ya sean entusiastas del ferrocarril, aficionados a la historia o viajeros curiosos, los visitantes se sienten atraídos por la experiencia única y auténtica de las operaciones del ferrocarril y la vida local a lo largo de su ruta.

“Siempre hay interés por los ferrocarriles en todo el mundo. Tienen un aura de romanticismo y sentimiento. Igual de importantes son las historias de las personas que trabajan en el ferrocarril. Podemos considerar la línea de ferrocarril de vía estrecha Aluksne-Gulbene como un ferrocarril del mundo”, comenta Dace Bumbiere Augule.

Sección 5. Aspectos innovadores

La iniciativa de digitalizar y mostrar historias locales en la estación de Aluksnes Banitis representa un enfoque innovador de la conservación y difusión del patrimonio. Mediante el uso de tecnologías multimedia, los visitantes se sumergen en una atractiva narración que da vida a la línea ferroviaria de Banitis.

La exposición evoca la experiencia de ser un pasajero del tren Aluksnes-Gulbene Banitis. A través de las ventanas simuladas de los vagones, los visitantes ven el paisaje que pasa y escuchan recuerdos del Banitis y de las diez estaciones a lo largo de la ruta. Conseguir este efecto requirió un trabajo en equipo multidisciplinar, con el concepto creativo diseñado por “H2E Design”.

Aluksnes Banitis Station emplea la comunicación on-line, programas educativos, actos comunitarios y asociaciones con organizaciones culturales y turísticas. Al hacer accesibles las historias a personas de diferentes edades y procedencias, la iniciativa fomenta una mayor concienciación, aprecio y compromiso con el patrimonio cultural. La sostenibilidad fue un factor clave a la hora de planificar la exposición, y se realizaron esfuerzos para garantizar la viabilidad a largo plazo mediante un diseño, unos materiales y una ejecución minuciosos.

“Es importante que la exposición pueda complementarse con nuevos contenidos para atraer visitas repetidas. El equipo de la Estación Banitis de Aluksnes lo ha conseguido añadiendo nuevas historias locales digitalizadas a la exposición. Ahora hay historias de verano e historias de invierno, con margen para añadir más contenidos en el futuro”, comenta Inguna Elere.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



● Bajo ● Medio ● Alto

Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS9. Industria, innovación e infraestructuras



ODS11. Ciudades y comunidades sostenibles

La inauguración de la exposición en la estación de Aluksnes Banitis formaba parte de un proyecto más amplio destinado a mejorar considerablemente la infraestructura circundante. Esto incluyó la adecuación de carreteras, aceras y zonas de aparcamiento, así como el establecimiento de aparcamientos para bicicletas. Estas mejoras catalizaron el desarrollo de todo el barrio de la estación, beneficiando especialmente al sector hostelero.

El café “Tvaiks un Ogle” abrió en la estación, y el “Bahnhofs Hotel” se estableció en el edificio del antiguo hotel ferroviario. La recién inaugurada Estación de Negocios ha atraído a varias empresas, como un taller de cerámica, una pescadería, una imprenta y una cervcería, todas las cuales organizan eventos.

Un antiguo granero construido en 1939 ha sido transformado por un propietario privado en una exposición de locomotoras. Los residentes del barrio de la estación se han convertido en embajadores del tren y el ferrocarril de Banitis, incorporándolo a sus historias, actividades de marketing y decoraciones.

Los nuevos comercios ofrecen oportunidades para que los lugareños se reúnan y pasen tiempo de calidad. Fuera de la estación de Aluksnes Banitis, hay un punto de movilidad para bicicletas, y la ruta de Banitis forma parte de la ruta ciclista de larga distancia “Ferrocarril Verde”. Los visitantes pueden montar en el tren y bajarse en las estaciones para continuar su viaje en bicicleta.

“Hace varios años, el barrio que rodea la estación de Aluksne era muy deprimente y estaba abandonado: la parte más desagradable de la ciudad. Pero gracias a sueños valientes, proyectos bien pensados y la determinación del municipio, se ha convertido en el orgullo de nuestra ciudad”, afirma Ivete Velkere, responsable del Centro de Información Turística de Aluksne. “Los empresarios locales han creído en el desarrollo del barrio, y ahora trabajamos juntos. Es como un efecto bola de nieve: una iniciativa atrae a la siguiente”. El impulso para todo este desarrollo fue la apertura de la estación de Banitis de Aluksnes con historias de la comunidad local”.

En su primer año, 2018, la estación Aluksnes Banitis atrajo a 2312 visitantes. El número de visitantes alcanzó un máximo de 9896 en 2020 y se ha estabilizado en torno a los 7000 anuales en los últimos dos años. En 2023, el 6,13 % de los visitantes eran turistas extranjeros, siendo los estonios vecinos el grupo más numeroso, junto con visitantes de varios otros países.

“Durante los primeros años de apertura, la exposición fue un importante imán para atraer visitantes a Aluksne. Alrededor del 50% de los visitantes venían expresamente por la exposición”, afirma Dace Bumbiere-Augule



2. Parque Arqueológico Araisi Ezerpils: Integración de leyendas y arqueología para el turismo cultural

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa: Leyenda del Lago Volador de Araisi

Ubicación: [Paróquia de Drabesi,](#)
[Município de Cēsis, Vidzeme, Letónia](#)

Nombre del promotor: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Tipo de entidad: Parque arqueológico

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ ezerpils@cesunovads.lv

🌐 www.araisi.com

f [AraisuEzerpils](#)

📷 [ezerpils](#)

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

El Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils exhibe un yacimiento arqueológico único: una vivienda lacustre de época vikinga de los siglos IX-X, habitada por antiguos letones. Estas viviendas lacustres constituyen una categoría distinta de monumento arqueológico en Letonia, que destaca por su ubicación en un lago, sus excelentes condiciones de conservación y su estrecha relación con el folclore.

Una de las leyendas del lago Araisi habla de una muchacha que apacentaba ganado en un valle cuando vio que se acercaban nubes oscuras. Intentó alejar al ganado, pero dos machos cabríos siguieron peleándose. Al grito de “Ārā āži, Ārā, āži!” (¡Fuera, machos cabríos!), el lago supuestamente confundió su nombre con “Araisi” e inundó el valle, salvando sólo a la niña. En días claros, se puede ver un hacha incrustada en la esquina de una casa bajo el agua, que nunca se oxida.



Descubrimiento del asentamiento del siglo IX-X en el lago Araisi en 1969. Fuente: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

El arqueólogo Jānis Apals estudió el folclore sobre lagos que inundaban edificios antiguos. Para verificar estas leyendas, aprendió a bucear y realizó las primeras expediciones arqueológicas submarinas en Letonia. Exploró más de 100 lagos y descubrió antiguas viviendas en 10 de ellos, demostrando que algunas leyendas eran ciertas.

Las excavaciones realizadas en el lago Araisi entre 1965-1969 y 1975-1979 revelaron los restos de casi 150 edificios de madera y desenterraron aproximadamente 3.500 artefactos y 120 vasijas de cerámica intactas. Alrededor del 40% de los artefactos estaban hechos de materiales orgánicos como madera, líber y corteza de abedul.

Debido a la riqueza de los hallazgos arqueológicos, se emprendió una reconstrucción científica del asentamiento lacustre, que dio lugar a la creación del Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils para compartir esta historia con el gran público.

La antigua leyenda del lago volador de Araisi se conserva a través de narraciones contadas por guías, programas educativos y una nueva exposición digital. La leyenda también forma parte del juego de orientación interactivo “Araišu legendas”, accesible a todos los visitantes.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

1.2. Información sobre la iniciativa

 **Persona de contacto:** Eva Koljera

 **Cargo:** Director del Parque Arqueológico de Āraiši Ezerpils

 **Número de personas implicadas:** Equipo mediano

 **Perfil de las personas implicadas:** personal, socios externos

 **Cualificación/formación de las personas implicadas:** académicos/ investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos.



Asentamiento del lago Araisi.
Fuente: Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Tradiciones y expresiones orales

Reconocimiento PCI:

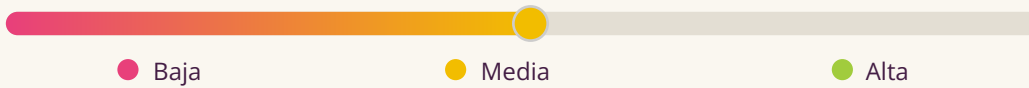


● En riesgo de desaparecer

● Reconocido localmente

● Conocido

Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



Como muchas leyendas, la del lago Araisi se ha transmitido de generación en generación principalmente a través de la tradición oral. Las leyendas suelen incorporar elementos mitológicos, mezclando sucesos históricos con folclore. En el folclore antiguo letón, el tema de los “lagos voladores” que cambian de lugar es bastante común. Estos mitos pueden ser recuerdos heredados de antepasados lejanos, que relatan épocas en las que lagos y ríos aparecían en lugares nuevos, a menudo vinculados a sacrificios humanos o materiales. Algunas leyendas también se refieren a islas míticas con castillos o edificios que se hundían cuando un lago “atterrizaba” desde el cielo.

La leyenda del lago volador de Araisi fue documentada en la década de 1930 por alumnos de la escuela local de Araisi, que recogieron historias de los ancianos habitantes de la zona. Esta leyenda se conserva en la colección del Archivo del Folclore Letón (Latvijas Folkloras krātuve) y se ha digitalizado en su [sitio web](#).

La narración digital de leyendas locales preserva y celebra el rico patrimonio cultural de la región. Esta preservación ayuda a mantener la identidad de la comunidad local, fomentando un sentimiento de orgullo y conexión con la tierra. Entre estas leyendas, la del lago Araisi es un activo cultural único que da vida a la historia local y atrae a turistas interesados en la historia, el folclore y las tradiciones de la región. La digitalización creativa añade profundidad e interactividad a la experiencia del visitante, fomentando una mayor exploración de la zona. Un aspecto clave de este esfuerzo es la participación de los residentes locales en la promoción de su patrimonio cultural.

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

- ? Multimedia, juegos
- Exposición in situ, plataforma de vídeo/audio (plataforma Actionbound)

Hay dos iniciativas clave para digitalizar la leyenda del lago Araisi. Una está incorporada a la exposición del Centro de Visitantes del Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils, construido en 2020, y la otra es un juego interactivo disponible en la aplicación Actionbound, que presenta varias leyendas locales y una visión más amplia del paisaje de Araisi.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

La digitalización de la leyenda del lago Araisi se integra en el conjunto de la exposición para ofrecer a los visitantes una experiencia múltiple, que combina hechos históricos, mitología y folclore local. La exposición muestra valiosos objetos que no han estado a disposición del público desde su excavación, hace más de 40 años. Cuenta la historia de este yacimiento único y de cómo el arqueólogo letón Jānis Apals fue pionero en la arqueología subacuática, descubriendo antiguos edificios y artefactos de importancia internacional. La narración combina el patrimonio cultural inmaterial del folclore con objetos materiales, utilizando tecnologías multimedia para dar vida a la historia a través de imágenes, sonido y narración. Este enfoque atrae a públicos de diferentes edades y procedencias con elementos de misterio, aventura y descubrimiento.

El concepto y la estrategia de la exposición fueron desarrollados por la empresa de diseño *"H2E Design"*, inspirada en la cita de la arqueóloga Janis Apals: *"Sólo tengo un sueño en mi vida: revivir la morada del lago Araisi"*. Este tema se combina con elementos mitológicos, revelando gradualmente información sobre el yacimiento arqueológico y la leyenda. La estrategia de la exposición se diseñó en estrecha colaboración entre el equipo del Parque Arqueológico, los historiadores y el equipo creativo de *"H2E Design"*. Los textos y las ideas se probaron con diversas partes interesadas, incluidos representantes de la comunidad local.

El asentamiento del lago Araisi es parte integrante del paisaje cultural de Araisi, considerado por la comunidad local en su conjunto. Las entrevistas revelaron que el asentamiento del lago se considera la característica principal del paisaje. La comunidad local ve el turismo como un aspecto socioeconómico positivo y sugiere un mayor desarrollo, como la creación de rutas de senderismo y la puesta en valor del patrimonio cultural local.



La población local explora su patrimonio. Fuente: Parque Arqueológico Araisi Ezerpils.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Se tomó la decisión de explorar e incorporar las leyendas locales a los productos turísticos, incluyendo la historia del asentamiento del lago Araisi como parte del paisaje cultural local. El juego interactivo “Araisu Legendas” fue desarrollado por Linards Strazdins, alumno del curso “Organización y Gestión del Turismo” del instituto Vidzeme. Strazdins realizó una investigación bibliográfica y entrevistó a residentes locales para recopilar historias. Los miembros de la comunidad probaron la versión piloto del juego.

El juego incorpora desafíos interactivos y pruebas que obligan a los jugadores a explorar los temas de las leyendas y el paisaje circundante, haciendo que estas historias sean accesibles y emocionantes para los turistas.

“El turismo tiene que ser uno de los principales valores de Araisi. Pero tenemos que combinar aquí todos los objetos e historias posibles. Necesitamos algunas rutas de senderismo y conexión con la cercana ciudad de Cesis”, comenta Talis, reflejando la visión de la comunidad sobre el desarrollo turístico integrado.

Este enfoque colaborativo e innovador garantiza que el rico patrimonio cultural de Araisi se conserve, se celebre y se haga accesible a un público más amplio a través de formatos digitales modernos.

3.1. Población local

Araisi, un pequeño lugar de la parroquia de Drabesi, alberga una activa comunidad de residentes que han formado una asociación dedicada a explorar y preservar su patrimonio cultural local mediante expediciones anuales.

El Parque Arqueológico de Araisu Ezerpils mantiene una estrecha relación con la comunidad local y acoge con agrado sus opiniones y sugerencias. Antes de la inauguración pública de la nueva exposición multimedia sobre la leyenda del lago Araisi, se invitó a la comunidad local a una visita previa exclusiva. Gracias a las actividades del Parque, la leyenda sigue viva y es bien conocida entre la población local.

En las entrevistas, los residentes expresan su orgullo por el emplazamiento de la vivienda lacustre y la exposición, y comparten la historia con los visitantes. Dina comenta: *“Aquí se pueden sentir raíces históricas muy antiguas. Aunque uno no esté especialmente interesado en la historia, el habitante local entiende que vive en un lugar donde muchas generaciones han vivido antes. He crecido junto a la morada del lago Araisi. Viendo su proceso de reconstrucción y desarrollo, siempre me siento muy especial aquí”*. Vineta añade: *“Creo que las cosas intangibles son las que garantizan el bienestar de este lugar. Tenemos un paisaje muy bonito y hay historias”*.

Para estimular la práctica de la narración en la comunidad local, el Parque Arqueológico organizó un taller de cuentacuentos. El Parque también colabora estrechamente con la escuela local, animando a los niños a participar creando obras de arte y escribiendo historias inspiradas en la leyenda del lago Araisi y en la historia de la arqueóloga Janis Apals. Este compromiso garantiza que la leyenda se preserve y se transmita a las generaciones futuras, fomentando un sentimiento de orgullo y conexión con su patrimonio.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils



Grupo focal de la comunidad local. Fuente: Parque Arqueológico Araisi Ezerpils.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: turistas/visitantes

Alcance:



● Bajo ● Medio ● Alto

Objetivo de compartir las historias



Preservar las
tradiciones



Promover el
turismo

Frecuencia: Actividad permanente

Las principales herramientas de difusión del Parque Arqueológico Araisi Ezerpils son el [sitio web](#) y las plataformas de redes sociales [Facebook](#) e [Instagram](#). Estos canales comparten contenidos atractivos relacionados con la leyenda del lago Araisi y su versión digitalizada. Sin embargo, la leyenda multimedia en sí no se ha publicado en internet, para mantener un elemento de sorpresa a los visitantes que exploran la exposición en persona (alrededor de 13.000 al año).

El público destinatario de la iniciativa es muy amplio:

- **Comunidad local:** Incluidas familias, escolares y aficionados a la cultura interesados en el patrimonio local.
- **Turistas:** De diferentes segmentos: familias con niños, parejas, grupos de amigos, personas mayores y cualquier visitante de la región que busque experiencias culturales y conocimientos históricos sobre la historia antigua y el folclore letón.
- **Grupos escolares:** El Parque Arqueológico de Araisu Ezerpils ofrece programas educativos especiales para grupos escolares.
- **Profesionales del patrimonio cultural.**

La exposición está disponible en letón e inglés para llegar a un público más amplio.

Otra iniciativa digital, el juego “Araisu Legendas”, se ha popularizado en las redes sociales ([Facebook](#)) y está disponible en letón. Este juego se dirige al mercado turístico local, concretamente a familias con niños o amigos. También se ha promocionado a través de las escuelas locales y la comunidad, animando a los residentes a participar y competir por premios.

Mediante la narración digital y las experiencias interactivas, el Parque Arqueológico Arais Ezerpils atrae a un amplio abanico de público, mejorando su comprensión y apreciación del patrimonio cultural inmaterial local.



Folleto digital promocional del juego “Araisu legendas”. Fuente: Parque Arqueológico Arais Ezerpils.

Sección 5. Aspectos innovadores

Los diseñadores de la exposición del Parque Arqueológico han logrado presentar la leyenda del lago Arais de forma atractiva y visualmente atrayente. En lugar de una exposición estática tradicional, la proyección multimedia crea una experiencia inmersiva que transporta a los espectadores al mundo de la leyenda del lago Arais. A través de imágenes dinámicas, sonidos y textos interactivos, los visitantes se sienten parte de la historia.

La proyección de la leyenda forma parte de una experiencia integral dentro de toda la exposición, que lleva a los visitantes a explorar el mundo submarino y los artefactos descubiertos en él. Este enfoque innovador de la narración ha recibido reconocimientos, como el prestigioso segundo premio “Export and Innovation Award 2021” de la Agencia de Inversión y Desarrollo de Letonia en la categoría de “Nuevo Producto Turístico Exportable”. Se trata del máximo galardón estatal al espíritu empresarial en Letonia. Entre los criterios de concesión figuran la sostenibilidad, la integración con las infraestructuras locales, el valor educativo y de entretenimiento y un gran potencial de exportación. El producto también debe salvaguardar los recursos locales y respetar los aspectos culturales, naturales, sociales y económicos locales.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Otro aspecto innovador es el juego “Araišu Lēģendas”, creado en la plataforma Actionbound, una plataforma de juegos interactivos para teléfonos móviles y tabletas. El juego cuenta con un mapa de localización mediante tecnología GPS, información textual y sonora sobre los objetos y misiones inspiradas en las leyendas. Los jugadores deben explorar el área local para completar las tareas, promoviendo la exploración al aire libre y la actividad física. Esta idea fue fomentada por las restricciones de COVID-19 cuando se cerró la exposición cubierta. El juego puede descargarse desde la plataforma Google Play, y el Parque Arqueológico Araisi Ezerpils ha creado un código QR para facilitar la accesibilidad y para usarlo como material de promoción. El juego “Araišu Lēģendas” también sirve como audioguía del territorio local.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODGS4. Educación de calidad. La narración digital del lago Araisi brinda la oportunidad de educar a las comunidades locales y a los visitantes sobre la historia, la cultura y la importancia de la zona. Puede mejorar la apreciación cultural.



ODS9. Industria, innovación e infraestructuras. La digitalización de la leyenda implica el uso de la tecnología y la innovación



ODS11. Ciudades y comunidades sostenibles. Una planificación cuidadosa del turismo sostenible ofrece oportunidades económicas a la comunidad local.

La apertura del Centro de Visitantes del Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils en 2020, con una exposición centrada en la leyenda del lago Araisi, ha contribuido significativamente a la resiliencia territorial, la promoción del turismo cultural y el desarrollo rural. Desde entonces han surgido varias empresas de hostelería, entre ellas casas de huéspedes como “Virgabali” y “Dzerves”, así como un apartamento en el Molino de Araisi. Además, se han iniciado varios eventos de senderismo en Araisi. El Parque Arqueológico ha adoptado el turismo comunitario y gestiona un [sitio web conjunto](#) con las partes interesadas locales.

2. Parque Arqueológico de Araisi Ezerpils

Los residentes locales han notado el impacto positivo del aumento del turismo. Dina comenta: *"Me gustaría que hubiera más turistas. Me gustaría que exploraran más Araisi a pie. Durante la temporada, vemos más autobuses turísticos. Este territorio podría beneficiarse de más turismo. Al menos hay algo de lo que hablar con las señoras mayores por la noche... Sin duda hay desarrollo en Araisi, pero es muy orgánico, armonioso".*

Vineta añade: *"El turismo aporta reconocimiento a nuestro lugar. Los visitantes vienen por recomendación. Es importante que el turismo nos traiga empleo y desarrollo. Si uno tiene buenos ingresos, puede invertir en nuevos proyectos".*

Inese observa: *"Los turistas no me molestan. Sin duda hay margen para más turismo. Quizá haya que trabajar más en el marketing... Este lugar respira tiempos antiguos. Uno puede sentirlo sólo con conducir y sentir lo especial que es este lugar donde vivimos".*

La introducción del juego de leyendas locales en la plataforma Actionbound y la inauguración de la exposición han contribuido al desarrollo sostenible local mediante el fomento de la educación, la innovación, el turismo, la preservación cultural y la capacitación de las comunidades.



Capítulo 2:

Participación de la comunidad y arte colaborativo



3. “Raíces”: Potenciando las narrativas comunitarias a través del arte colaborativo

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

"Raíces"

Ubicación: [Alcaudete, Jaén, Andalucía, España](#)

Nombre del promotor:

Universidad de Jaén, Máster en Investigación y Educación Estética: Artes, Música y Diseño

Tipo de entidad: Universidad

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ postgrado@ujaen.es
mimoreno@ujaen.es

🌐 www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/masteres/master-universitario-en-investigacion-y-educacion-estetica-artes-musica-y-diseno-por-la

📷 [masteramudi](https://www.instagram.com/masteramudi)

📺 www.youtube.com/watch?v=zaXhwRNXOrY

3. Raíces

“Raíces” es un proyecto de investigación iniciado por el Máster en Investigación y Educación Estética de la Universidad de Jaén (España). El proyecto está dirigido por un grupo de trabajo de seis estudiantes: Helena Bueno González, Jessica Buitrago Martínez, Carmen Rojas Mesa, Azahara Sánchez Lozano, María de la Sierra Torres Medina y María de las Mercedes Torres Muril.

El proyecto tuvo lugar en Alcaudete, una localidad de la provincia de Jaén de unos 10.000 habitantes. El grupo de investigación colaboró con la Asociación de Vecinos Fuente Zaide para potenciar las narrativas vitales de sus miembros. El objetivo era ayudar a los residentes a construir resiliencia explorando sus orígenes, historias, recuerdos y artesanía local.

Estos relatos personales y comunitarios se transformaron después en un formato digital que culminó en un vídeo documental que recoge toda la colaboración entre los estudiantes del máster y los residentes de Alcaudete. El documental ofrece una crónica detallada del desarrollo del proyecto, destacando la importancia cultural e histórica de las historias y la artesanía de la comunidad.



Comunidad implicada en el proyecto compartiendo tejido artesanal tradicional. Fuente: Captura de pantalla del [vídeo de YouTube](#)

1.2. Información sobre la iniciativa

 **Persona de contacto:** Azahara Sánchez Lozano

 **Cargo:** Investigadora (diseñador gráfico)

 **Número de personas implicadas:**
Equipo mediano

 **Perfil de las personas implicada:**
investigadores, miembros de la comunidad

 **Cualificación/formación de las personas implicadas:** conocimientos tradicionales, escasos conocimientos técnicos, académicos/investigadores, expertos técnicos.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Artesanía tradicional



Tradiciones y expresiones orales

Reconocimiento PCI:



● En riesgo de desaparecer

● Reconocido localmente

● Conocido

Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



● Baja

● Medio

● Alta

El proyecto “*Raíces*” aborda dos ámbitos principales del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI): las historias de vida y la artesanía tradicional. El primer aspecto del PCI se refiere a las historias de vida de los individuos de la comunidad. Estas narraciones, recogidas en el [vídeo documental](#), abarcan una amplia gama de temas, como los orígenes de los residentes, la historia del pueblo, las prácticas laborales, la agricultura y el cultivo del olivo. Además, el proyecto incluye canciones populares que forman parte de la expresión cultural de la comunidad. Estas historias y canciones proporcionan un rico tapiz de la memoria colectiva de la comunidad, destacando su forma de vida y el contexto sociocultural en el que viven.

El segundo aspecto se centra en las tradiciones artesanales. Durante el proyecto, los miembros de la comunidad decidieron crear una obra de arte que recogiera sus historias. Emplearon técnicas tradicionales de costura como el ganchillo, el punto, el punto de cruz y el trenzado de esparto. Estas técnicas, transmitidas de generación en generación, forman parte del patrimonio inmaterial de la artesanía de las zonas rurales del sur de España. Al incorporar estos métodos, los miembros de la comunidad no sólo preservaron sus habilidades, sino que también infundieron sus narrativas personales y comunitarias en las obras de arte.

El valor histórico y cultural de este PCI es significativo. Proporciona una ventana a la vida cotidiana, las prácticas y las tradiciones de la comunidad, ofreciendo una visión de su contexto histórico y su identidad cultural. Este patrimonio fomenta un sentimiento de pertenencia y continuidad, conectando a las generaciones actuales con sus antepasados.

3. Raíces

La identificación y conservación de este PCI se logró mediante un enfoque participativo. El proyecto fue impulsado por las aportaciones de la comunidad, cuyos miembros contribuyeron activamente con sus historias y habilidades artesanales. La creación colaborativa de la obra de arte y la producción del vídeo documental garantizaron que el PCI quedara representado con precisión y preservado para las generaciones futuras.



Tejido artesanal tradicional. Fuente: Captura de pantalla de [vídeo de YouTube](#)



Taller con expertos en artesanía del esparto. Fuente: Captura de pantalla del [vídeo de YouTube](#)

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? Audiovisual

Plataforma de vídeo/audio (Youtube)

Durante el proyecto, identificamos dos roles diferenciados: la narración fue gestionada por miembros de la asociación de vecinos *"Fuente Zaide"*, mientras que los investigadores universitarios se encargaron de la producción audiovisual. Sin embargo, ambos grupos colaboraron estrechamente en la creación de la obra, lo que permitió un rico intercambio de habilidades y experiencias.

Esta colaboración permitió a los estudiantes experimentar de primera mano la artesanía local y conocer mejor el patrimonio cultural de la comunidad. Los miembros del vecindario compartieron sus relatos y técnicas tradicionales, que los estudiantes capturaron a través de medios digitales. Este proceso garantizó no sólo la conservación de las historias, sino también su adaptación a un formato accesible a un público más amplio.

3. Raíces

Trabajando juntos, los miembros de la comunidad y los investigadores combinaron eficazmente la narración tradicional con herramientas digitales modernas, creando una narración cohesiva y atractiva que honra el patrimonio local. Este enfoque colaborativo enriqueció el proyecto y convirtió el documental final en una poderosa representación del patrimonio cultural inmaterial de la comunidad.



Obra de arte final. Fuente: Captura de pantalla de [vídeo de YouTube](#)

3.1. Población local

Durante la fase de producción audiovisual de “Raíces”, la población local desempeñó un papel crucial pero más pasivo en lo que respecta al uso de las herramientas digitales, que fueron gestionadas por los investigadores universitarios. Los miembros de la comunidad actuaron principalmente como entrevistados e informantes, convirtiéndose en los narradores del proyecto. Sus contribuciones fueron vitales para proporcionar las narraciones y el contexto cultural necesarios para el documental.

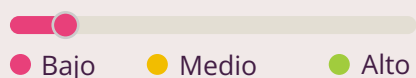
Además, el proyecto contó con la participación de artesanos locales, sobre todo de los que saben trabajar el esparto. Estos artesanos impartieron formación práctica a todos los participantes, compartiendo su experiencia en la artesanía tradicional. Esta implicación no sólo enriqueció el contenido del proyecto, sino que también fomentó una conexión más profunda entre los participantes y el patrimonio de la comunidad.

Al combinar los relatos de la población local con los conocimientos técnicos de los investigadores, “Raíces” garantizó que el patrimonio cultural inmaterial de la comunidad quedara auténticamente representado y preservado. Este enfoque colaborativo puso de relieve la importancia tanto de los conocimientos tradicionales como de las modernas herramientas digitales para salvaguardar el patrimonio cultural. La participación activa de los miembros de la comunidad en la narración de historias y la formación artesanal puso de relieve su papel integral en el éxito del proyecto, fomentando un sentimiento de propiedad y orgullo por su legado cultural.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: Comunidad local, investigadores y profesionales del patrimonio cultural.

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Preservar
las
tradiciones



Cohesión
social

Frecuencia:

Actividad puntual

3. Raíces

La difusión de la producción audiovisual “Raíces” fue inicialmente limitada, ya que el documental sólo se subió a YouTube. Sin embargo, a pesar de esta modesta presencia en Internet, tanto la obra de arte resultante como el documental adquirieron una mayor difusión a través de exposiciones. Estas obras se presentaron en tres exposiciones en España y una en Italia.

En concreto, se expusieron en el Centro de Arte Contemporáneo Francisco Fernández de Torreblascopedro (Jaén), en el Antiguo Hospital San Juan de Dios de Jaén, en la Casa de la Cultura de Alcaudete (Jaén) y en la Exposición Tempio del Futuro Perduto de Milán. Esta exposición nacional e internacional ha contribuido significativamente al alcance del proyecto.

Además, se publicó un catálogo de las exposiciones en formato impreso y digital. Este catálogo, enriquecido con fotografías, narra el proceso del proyecto, proporcionando un recorrido visual de su desarrollo. Esta combinación de exposiciones físicas y documentación digital garantizó que el proyecto llegara a un público diverso, promoviendo el patrimonio cultural inmaterial que pretendía preservar.

La obra ha sido realizada de forma colaborativa entre dos grupos, por un lado, la asociación de vecinos “Fuente Zaidie”, compuesta por: María Francisca Alba Molina, Elena Rufián Carrillo, María del Carmen Alba Montalbán, María del Carmen Serrano Cabrera, Fuensanta Panzuela Caballero, María del Carmen García Caballero, Francisca del Puerto Guerrero, Ángela Francisco Ramos y Aurora Ortega Ortega. Y por otro lado el grupo de alumnas del Máster de Educación e Investigación Estética, compuesto por: M^a Azahara Sánchez Lozano, María de las Mercedes Usano Toril, Carmen Rojas Mesa, María de la Sierra Torres Medina, Helena Bueno González y Jessica Buitrago Martínez. Además en la obra ha participado Juan Manuel Saeta Moral.

El título de la obra: Raíces, hace alusión a la forma del producto artístico y a la conexión que ésta hace de forma figurativa con los orígenes. La idea del proyecto surge del intercambio de pensamientos con los integrantes de esta asociación que manifestaron el deseo de que fuese conocido entre las nuevas generaciones aquellas actividades que se hacían en años anteriores.

El propósito del proyecto fue presentar una instalación donde se viera reflejado el trabajo de cada persona y la experiencia de cada una de ellas en los materiales. Éstos hacen parte de la historia personal de quienes intervienen en ella y en la diversidad de estos elementos está la verdadera esencia y el sentido de la creación. De esta manera se plasma simbólicamente aquellas tradiciones que se pretenden recuperar.

Las raíces de un árbol son el punto donde este se nutre, dando lugar al crecimiento de algo nuevo. La obra “Raíces” es el punto de encuentro donde la tradición del pasado y el presente se unen, para dar un sentido distinto a los



Colaboran:

María Francisca Alba Molina
Elena Rufián Carrillo
María del Carmen Alba Montalbán
María del Carmen Serrano Cabrera
Fuensanta Panzuela Caballero
María del Carmen García Caballero
Francisca del Puerto Guerrero
Ángela Francisco Ramos
Aurora Ortega Ortega
Juan Manuel Saeta Moral

RAÍCES

M^a Azahara Sánchez Lozano
María de las Mercedes Usano Toril
Carmen Rojas Mesa
María de la Sierra Torres Medina
Helena Bueno González
Jessica Buitrago Martínez



Instalación
escultura evento
pieza sonora



Catálogo de las exposiciones. Fuente: Gestores del proyecto “Raíces”

Sección 5. Aspectos innovadores

El proyecto “*Raíces*” destaca por su enfoque innovador para preservar y promover el patrimonio cultural inmaterial de las zonas rurales, actualmente en peligro de desaparición. Como destacó Mercedes en la entrevista, “la globalización del mercado está perjudicando gravemente al comercio local y a la artesanía en particular”. Este proyecto aborda este problema aportando una visibilidad muy necesaria a estas tradiciones y artesanías en peligro.

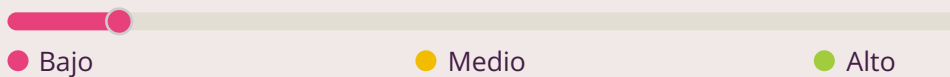
Uno de los aspectos innovadores clave es el potencial del proyecto para ser retomado por las instituciones públicas para una actividad más continuada, garantizando así una visibilidad y difusión sostenidas del patrimonio rural. También es destacable la metodología del proyecto, empleada por investigadores del Máster en Investigación y Educación Estética de la Universidad de Jaén. Al extender su trabajo más allá del campus universitario y colaborar directamente con las comunidades rurales, los investigadores responden eficazmente a las necesidades locales.

El enfoque colaborativo adoptado por los investigadores implica el uso de prácticas artísticas para fomentar el desarrollo de la comunidad y realzar el patrimonio local. De este modo no sólo se preservan los oficios y relatos tradicionales, sino que también se empodera a la comunidad haciéndola participar directamente en el proceso. Este enfoque garantiza que el legado cultural de la comunidad no sólo se documente, sino que se revitalice y celebre activamente.

En conjunto, el proyecto ejemplifica cómo las instituciones académicas pueden desempeñar un papel crucial en la conservación del patrimonio cultural inmaterial asociándose con las comunidades locales y empleando metodologías innovadoras y colaborativas.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS5.
Igualdad de
género



ODS11. Ciudades
y comunidades
sostenibles.

3. Raíces

El proyecto “Raíces” ha tenido un profundo impacto a través de su proceso de mediación social llevado a cabo por investigadores universitarios y el empoderamiento que proporcionó a la comunidad a través de sus propias narrativas. Los entrevistados mencionaron con frecuencia que el proyecto aumentó significativamente la autoestima del grupo, cuya participación fue aumentando con el tiempo. El número de miembros de la asociación de vecinos, que en un principio era de 10, llegó a duplicarse, lo que pone de manifiesto el efecto positivo del proyecto en el compromiso y el bienestar de la comunidad.

El documental producido en el marco del proyecto desempeña un papel crucial a la hora de facilitar la resistencia y adaptación del patrimonio y las narraciones locales a un formato de vídeo digital. Esto no sólo ayuda a preservar y difundir el patrimonio cultural inmaterial, sino que también tiene el potencial de atraer turismo. Aunque el impacto turístico exacto está aún por determinar, el enfoque innovador del proyecto sugiere que podría ser muy beneficioso si lo adopta un especialista del sector turístico.

En conjunto, “Raíces” demuestra cómo la colaboración entre el mundo académico y la comunidad puede mejorar la conservación del patrimonio cultural, fomentar el desarrollo comunitario y estimular potencialmente las economías locales a través del turismo. El éxito del proyecto subraya la importancia de empoderar a las comunidades locales y adaptar las narrativas tradicionales a los formatos digitales modernos para lograr un mayor alcance e impacto.



Este proyecto contribuyó al bienestar de la comunidad.
Fuente: Captura de pantalla del [vídeo de YouTube](#)



4. “Vientos del Tiempo”: Revivir las tradiciones orales a través del teatro y los medios digitales

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

"Vientos del Tiempo"

Ubicación: [Torredonjimeno,](#)
[Jaén, Andalucía, España](#)

Nombre del promotor:

Asociación Vientos del Tiempo

Tipo de entidad: Asociación

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ vientosdeltiempo@gmail.com

🌐 vientosdeltiempo.es

📷 [vientosdeltiempo](https://www.instagram.com/vientosdeltiempo)

📺 [vientosdeltiempo4971](https://www.youtube.com/channel/UCvientosdeltiempo4971)

4. Vientos del Tiempo

"Vientos del Tiempo" es una asociación sin ánimo de lucro con sede en Torredonjimeno (Jaén, Andalucía, España), una localidad de aproximadamente 13.000 habitantes. La asociación lleva a cabo numerosas actividades culturales en torno a la narración de cuentos, utilizando el teatro y la representación para revivir las tradiciones orales de la localidad y promover su patrimonio cultural tanto a nivel local como fuera de ella.

A través de sus cuentacuentos, *"Vientos del Tiempo"* da vida a historias, personajes, costumbres y fiestas, a menudo encarnando a personajes ilustres del pueblo para contar y preservar sus historias de vida. Entre sus diversas actividades destacan las visitas guiadas teatralizadas y la serie de televisión *"Tiempo de Navidad"*. En ambos proyectos emplean herramientas digitales para transformar estas historias en atractivos contenidos audiovisuales.

La asociación contribuye significativamente a la promoción del turismo en Torredonjimeno y otras localidades donde actúan. Al combinar de forma creativa la narración tradicional con los medios digitales modernos, *"Vientos del Tiempo"* desempeña un papel crucial en la conservación y celebración del patrimonio cultural de la región.



Vientos del tiempo presenta *"Una estación para el recuerdo"* en las I Jornadas de Oleoturismo Saludable. Fuente: [Instagram](#) de la Asociación

1.2. Información sobre la iniciativa

 **Persona de contacto:** Manuel Bueno Lendínez

 **Perfil de las personas implicada:** voluntarios, miembros de la comunidad, socios externos

 **Cargo:** Presidente de la asociación

 **Cualificación/formación de las personas implicadas:** conocimientos tradicionales, escasos conocimientos técnicos, académicos/investigadores

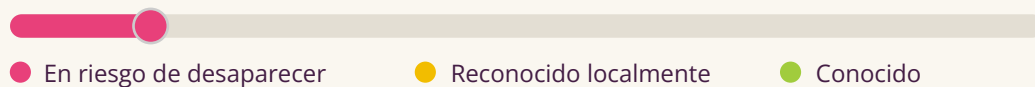
 **Número de personas implicadas:** 18 (Equipo mediano)

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Reconocimiento PCI:



Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



La asociación “Vientos del Tiempo” se dedica a preservar y promover el patrimonio cultural inmaterial local a través de la narración y la representación de cuentos. Este patrimonio incluye historias teatralizadas protagonizadas por personajes destacados de Torredonjimeno, centradas en temas como el trabajo, la agricultura y las tradiciones familiares. Además, representan a personajes famosos de la literatura y la cultura popular españolas, como El Lazarillo de Tormes y Don Quijote, para potenciar las visitas culturales a la localidad. También conservan historias de ficción mantenidas a través de la memoria colectiva de los miembros de la asociación.

La identificación y preservación de este patrimonio a menudo surgen de las investigaciones realizadas por el presidente de la asociación, Manuel Bueno. Una importante fuente de información es su madre, de 92 años, cuyos recuerdos aportan valiosas ideas sobre el pasado de la ciudad. Esta transferencia intergeneracional de conocimientos subraya la dedicación de la comunidad a preservar su identidad cultural.

4. Vientos del Tiempo

“Vientos del Tiempo” garantiza la conservación y transmisión de estas narraciones a través de diversos métodos. Las historias se comparten con públicos diversos a través de visitas guiadas y producciones audiovisuales. Los miembros de la asociación son de todas las edades, lo que garantiza que el patrimonio se transmita de generación en generación. Un joven de 11 años contó que había estado expuesto a estas historias desde antes de nacer, ya que su madre participó en las actividades de la asociación durante su embarazo.

“Vientos del Tiempo” promueve activamente el turismo cultural con sus esfuerzos. Las visitas guiadas a Torredonjimeno y las representaciones teatrales por todo el país muestran el rico patrimonio cultural de la ciudad. La asociación colabora con diversas organizaciones nacionales de turismo para ampliar su alcance e impacto. Al integrar la narración de cuentos con el turismo, atraen a visitantes y fomentan un mayor aprecio por la historia y las tradiciones de la ciudad.

A pesar de carecer de formación formal en herramientas digitales, la asociación ha adoptado la narración digital para llegar a un público más amplio. Producen contenidos audiovisuales para complementar sus actuaciones en directo, aunque a menudo buscan ayuda externa para producciones de mayor calidad profesional. Reconociendo la necesidad de mejorar, han expresado su deseo de recibir formación en el uso de cámaras de vídeo, grabadoras de audio y micrófonos, lo que mejoraría la calidad y el impacto de sus contenidos digitales.

“Vientos del Tiempo” desempeña un papel crucial en la conservación y promoción del patrimonio cultural inmaterial de Torredonjimeno. A través de la narración, la interpretación y los medios digitales, garantizan que las ricas tradiciones del pueblo se compartan con el público local y mundial. Su enfoque participativo, su implicación intergeneracional y su compromiso con el turismo cultural los convierten en una fuerza vital para mantener y celebrar la identidad cultural de la comunidad.



Captura de pantalla del vídeo “Érase una vez, Torredonjimeno un pueblo de cuentos”.
Fuente: Captura de pantalla del [vídeo de YouTube](#)

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? Audiovisual

Plataforma de vídeo/audio (Youtube), redes sociales (Instagram, Facebook...).

El proceso creativo de “Vientos del Tiempo” está impulsado principalmente por el presidente de la asociación. Él inicia la mayoría de los proyectos proponiendo ideas, que luego investiga y redacta. Para recabar información, suele colaborar con otros miembros de la asociación y, en ocasiones, recurre a expertos externos de la localidad. El presidente insiste en la importancia de consultar a especialistas para garantizar la exactitud y fiabilidad de los relatos.

Además, utiliza diversas fuentes, como libros y material digital, para enriquecer el contenido. Este minucioso proceso de investigación es fundamental para desarrollar historias auténticas y atractivas que reflejen el patrimonio cultural de Torredonjimeno.

Una vez elaboradas las narraciones, la asociación las adapta a formatos de comunicación digital. Se trata de transformar las historias en contenidos audiovisuales, utilizando herramientas digitales para crear vídeos y grabaciones. Aunque la asociación carece de formación formal en estas herramientas, trabajan de forma intuitiva y buscan ayuda externa para producciones de mayor calidad profesional. Este enfoque garantiza que el rico patrimonio cultural se preserve y se comparta con un público más amplio, mejorando tanto el compromiso local como el turismo cultural.



Captura de pantalla del vídeo “Parte 3 Tiempos de Navidad”.
Fuente: Captura de pantalla de [vídeo de YouTube](#)

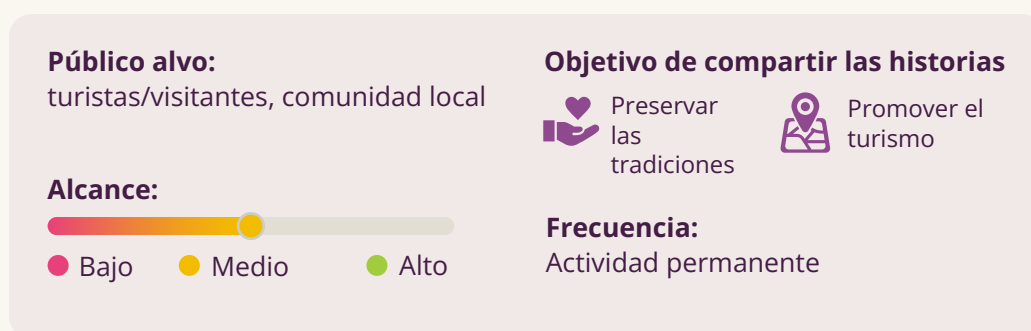
4. Vientos del Tiempo

3.1. Población local

La asociación cuenta con 18 miembros de base que realizan diversas tareas dentro de la organización. Sin embargo, en sus actividades también intervienen numerosos participantes externos, que contribuyen de diversas maneras. A la hora de preparar las narraciones, el presidente de la asociación, Manuel Bueno, colabora frecuentemente con personas entendidas y especialistas en la materia. Por ejemplo, al retratar a un artista surrealista local, solicitaron información detallada a la familia del artista para garantizar una representación exacta. Esta colaboración se extiende a la producción de contenidos audiovisuales, donde cuentan con expertos en herramientas digitales y tecnológicas.

La asociación opera dentro de una red de diversos grupos, como asociaciones turísticas, religiosas y feministas, entre otras. Mantienen conexiones con agentes sociales e instituciones públicas, de las que reciben subvenciones monetarias desde hace dos años. Esta extensa red apoya sus iniciativas y amplía su impacto.

Sección 4. Audiencia y metodologías

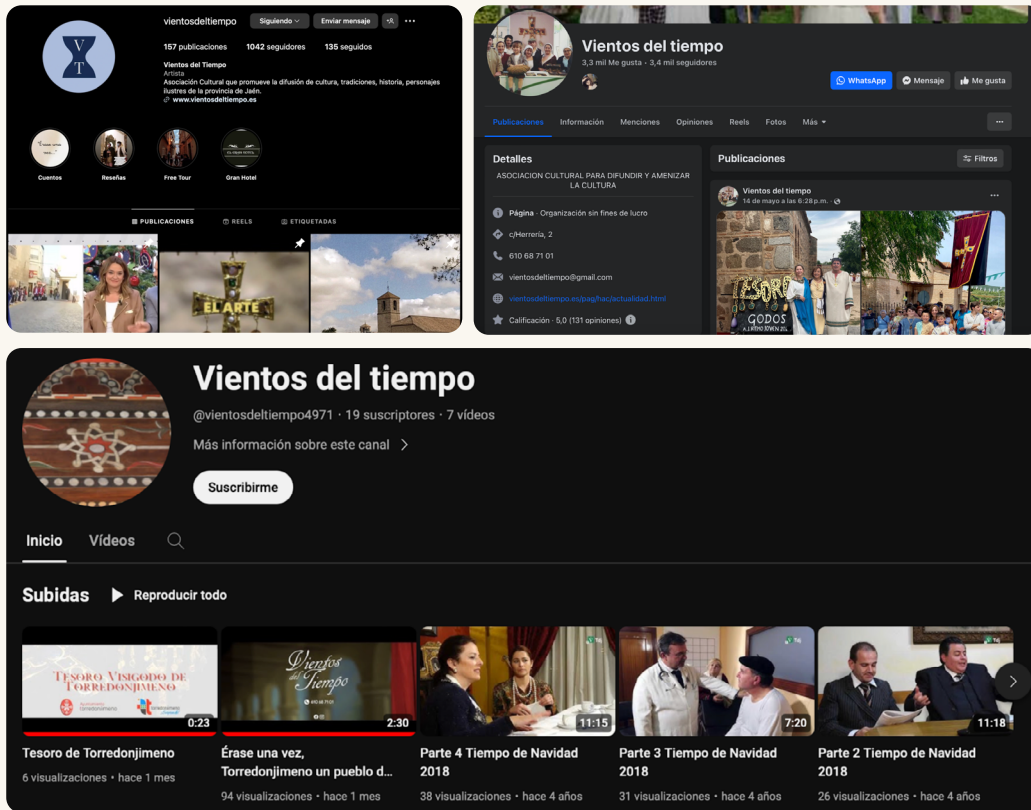


La asociación difunde sus contenidos narrativos digitales a través de varios canales, centrándose principalmente en las redes sociales. Facebook es la principal plataforma, gestionada por el presidente de la asociación, con alrededor de una publicación al día. También se utiliza Instagram, sobre todo por parte de los miembros más jóvenes, que tienen más control sobre esta red social. YouTube sirve como canal adicional, aunque en menor medida.

Su página web no se utiliza mucho para la difusión, ya que fue desarrollada por una persona externa con la que no tienen contacto directo. Los miembros más jóvenes se encargan del diseño de la imagen corporativa y de los folletos publicitarios, garantizando una identidad visual cohesionada en todas las plataformas.

La información también se comparte con contactos cercanos e instituciones locales a través de WhatsApp y correo electrónico. Los canales externos desempeñan un papel importante en su labor de difusión. Por ejemplo, recientemente dos influencers de TikTok se pusieron en contacto con ellos para grabar una visita teatralizada, y un vídeo de una de sus actuaciones se convirtió en trending topic en Twitter.

Además, realizan una difusión no digital a través de folletos impresos, catálogos y publicaciones. Estas diversas metodologías garantizan que sus contenidos lleguen a un público amplio, promoviendo el patrimonio cultural de Torredonjimeno tanto online como offline.



Capturas de pantalla de los perfiles de la Asociación en las redes sociales

Sección 5. Aspectos innovadores

La iniciativa “Vientos del Tiempo” destaca por dos aspectos innovadores clave. En primer lugar, se centra en recuperar relatos perdidos y olvidados, a menudo poniendo de relieve cuestiones sociales como la igualdad de género. Un ejemplo notable es la dramatización de la vida de la comadrona del pueblo, una figura importante pero olvidada en la historia de la ciudad debido a su género. Este homenaje teatral rinde tributo a sus contribuciones y llama la atención sobre el papel histórico de la mujer en la comunidad.

En segundo lugar, la iniciativa destaca por atraer a las generaciones más jóvenes hacia el patrimonio cultural e inmaterial. Su colaboración con personas influyentes de TikTok para grabar visitas teatralizadas es un buen ejemplo de su enfoque innovador. Además, la asociación incorpora activamente a personalidades virales de las redes sociales en sus narraciones. Por ejemplo, retrataron a las “Hermanas del Baptisterio Romano”, figuras populares en las redes sociales españolas, para narrar la historia de la Semana Santa de Torredonjimeno.

4. Vientos del Tiempo

Estas estrategias innovadoras não só preservam e promovem o patrimônio local, como também asseguram a sua relevância para o público contemporâneo, colmatando o fosso entre tradição e modernidade. Ao combinar narrativas históricas com o envolvimento digital moderno, "*Vientos del Tiempo*" revitaliza efetivamente a paisagem cultural de Torredonjimeno.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS5.
Igualdad de
género



ODS11. Ciudades
y comunidades
sostenibles



ODS17.
Asociaciones
para los ODS

Manuel Bueno, presidente de "*Vientos del Tiempo*", compartió que el principal objetivo de la asociación desde su creación era transformar Torredonjimeno en un destino atractivo y visitable para los turistas. Desde su registro en 2008, la localidad ha despertado el interés del turismo nacional. Las visitas teatralizadas y las diversas actividades de la asociación, amplificadas a través de contenidos audiovisuales en las redes sociales, atraen a cientos de turistas de todo el país.

"*Vientos del Tiempo*" organiza actividades todos los fines de semana, con una media de 20-50 participantes por evento. Este compromiso constante pone de relieve el importante papel de la asociación en la revitalización del sector turístico de Torredonjimeno. La iniciativa no sólo preserva y promociona el patrimonio local, sino que también estimula la economía rural de forma sostenible fomentando un turismo regulado y no masivo.

Sus esfuerzos han fomentado una mayor apreciación del patrimonio de la ciudad, contribuyendo a su vitalidad económica y cultural. El impacto de la asociación se extiende más allá del turismo, enriqueciendo a la comunidad y garantizando la continua relevancia de su patrimonio cultural inmaterial.

4. Vientos del Tiempo



Folleto publicitario de la gira teatralizada.
Fuente: Presidente de la Asociación



Imagen de una gira teatralizada. Fuente:
Presidente de la Asociación



Capítulo 3:

Herramientas digitales para la accesibilidad y el compromiso



5. Descubrir el patrimonio inmaterial: sensibilizar al público con códigos QR

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

Descubrir el patrimonio inmaterial

Ubicación: [Países Bajos](#)

Nombre del promotor: Centro Holandés del Patrimonio Cultural Inmaterial

Tipo de entidad: Centro de conocimiento

Propiedad: ONG

Datos de contacto y comunicación:

✉ KIEN@openluchtmuseum.nl

🌐 www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten

f www.facebook.com/profile.php?id=100064709644959

📷 [imaterieelerfgoed](https://www.instagram.com/imaterieelerfgoed)

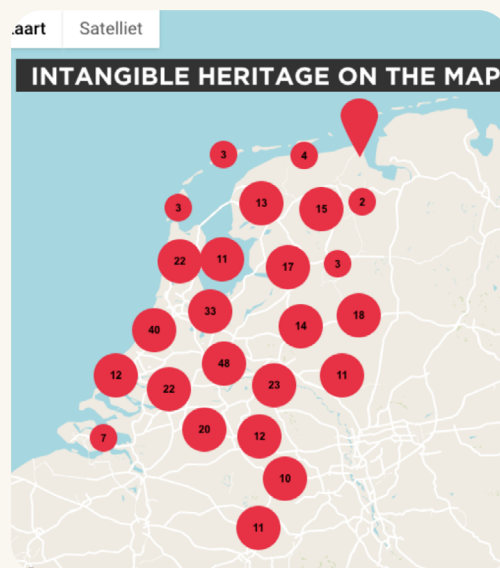
📺 www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659

5. Descubrir el patrimonio inmaterial

El Centro Neerlandés del Patrimonio Cultural Inmaterial, que representa al Ministerio de Educación, Cultura y Ciencia (OCW, siglas en neerlandés), aplica en los Países Bajos la Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Una de las principales obligaciones de este tratado es elaborar un inventario nacional del patrimonio cultural inmaterial. El Centro ayuda a comunidades, grupos e individuos a preservar su patrimonio inmaterial para las generaciones futuras. Este apoyo incluye asistencia para el registro del patrimonio en la Red, el Inventario del Patrimonio Inmaterial de los Países Bajos y el Registro de Ejemplos Inspiradores de Salvaguardia. También ofrece cursos y formación sobre prácticas de salvaguardia, elaboración de planes de conservación y sensibilización sobre la importancia del patrimonio inmaterial. A principios de 2024, el inventario nacional incluirá unos 200 elementos del patrimonio inmaterial.



Cartel "Spot Patrimonio Inmaterial"
Fuente: [página web](#) de la iniciativa.



Mapa interactivo del PCI inscrito en el Centro de Conocimiento del Patrimonio Inmaterial de los Países Bajos.
Fuente: [Página web](#) del Centro Holandés del Patrimonio Cultural Inmaterial.

"Spotting Intangible Heritage" (Descubriendo el Patrimonio Inmaterial) es un proyecto diseñado para sensibilizar al público sobre el patrimonio cultural inmaterial (PCI) en los Países Bajos mediante códigos QR colocados en lugares relevantes. Esta iniciativa permite a los visitantes de regiones, pueblos o ciudades descubrir el patrimonio inmaterial local. Algunos ejemplos son la celebración de San Martín en Utrecht, el tejido de setos en las reservas naturales y el soplado de cuernos a mediados de invierno en Gelderland, todo lo cual puede explorarse mediante señales equipadas con códigos QR.

1.2. Información sobre la iniciativa

-  **Persona de contacto:** Susanne Bergwerff-Verburg
-  **Cargo:** Coordinador de desarrollo del conocimiento
-  **Número de personas implicadas:** Equipo grande

-  **Perfil de las personas implicada:** Personal, voluntarios, investigadores, miembros de la comunidad, socios externos.

-  **Cualificación/formación de las personas implicadas:** conocimientos tradicionales, académicos/ investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Reconocimiento PCI:



Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



Desde 2019, el Centro de Conocimiento del Patrimonio Inmaterial de los Países Bajos ha colaborado con las comunidades en el proyecto “Spotting Intangible Heritage”, colocando señales con códigos QR por todo el país. Inicialmente, el proyecto comenzó con una convocatoria abierta de “spots”. Sin embargo, el procedimiento ha evolucionado desde entonces. Ahora, los miembros de la comunidad primero eligen su patrimonio cultural inmaterial (PCI) en línea al Centro de Conocimiento, que ha desarrollado un procedimiento y formularios específicos para este fin. Los detalles completos del procedimiento pueden consultarse [en línea](#).

Una vez que el PCI figura en la lista, los miembros de la comunidad pueden solicitar que su patrimonio se incluya como punto de código QR. Las comunidades incluidas en el Inventario Nacional deciden su participación, diseñan su página de localización del PCI, seleccionan fotos, eligen lugares y redactan los textos. También contribuyen al vídeo de corta duración y colocan los carteles en lugares turísticos populares. El Centro del Conocimiento supervisa la distribución de las ubicaciones de los códigos QR y la variedad de PCI presentados.



Spot de código QR “Spot Immateral Heritage” en Corso, provincia de Overijssel, sobre el [Desfile de Sint Jans klooster](#). Fuente: [página web de la iniciativa](#)

5. Descubrir el patrimonio inmaterial

Un ejemplo de lugar QR es Kampen, antigua ciudad de la provincia de Overijssel y antiguo miembro de la Liga Hanseática. Aquí, los visitantes pueden conocer la tradición de una práctica con más de 100 años de antigüedad que se utiliza para dar la bienvenida al Año Nuevo. Se encienden latas metálicas de leche llenas de carburo y agua, lo que provoca que las tapas salgan disparadas debido a la acumulación de presión. Esta tradición, transmitida de generación en generación, hace estallar cientos de latas en Nochevieja. El gremio de tiradores de Kampen consiguió inscribir esta tradición como patrimonio cultural inmaterial en 2023. Un breve [vídeo en YouTube](#) ofrece una visión general y destaca la implicación de la comunidad.



Tradición de tirar latas de leche en Kampen. Fuente: [página web](#) de la iniciativa

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?



Audiovisual, multimedia, cartografía



Sitio web, plataforma de vídeo/audio (Youtube)

El Centro comienza redactando un guión básico que esboza la información esencial que se incluirá en la narración. Sin embargo, la comunidad tiene autonomía para decidir quién contará la historia, quién aparecerá en los elementos visuales y qué contenidos se utilizarán, incluidas las secuencias existentes.

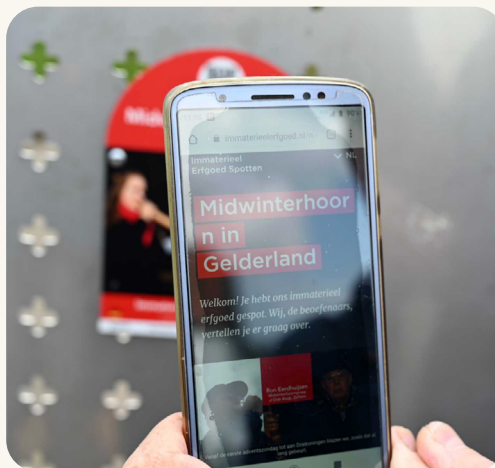
Para el Centro, es crucial que la narración final, presentada al público, incluya las experiencias personales del narrador, transmitidas con sus propias

5. Descubrir el patrimonio inmaterial

palabras. Como afirma Susanna Bergwerff-Verburg: *"Lo importante no es la historia del PCI, sino la experiencia de las personas implicadas"*.

El producto final consta de varios componentes:

- **Descripción escrita:** Un relato detallado del patrimonio cultural inmaterial (PCI), ilustrado con fotos y anécdotas.
- **Información sobre la comunidad:** Información general sobre la comunidad que participa en el PCI.
- **Vídeo:** Un vídeo que presenta una narración personal relacionada con el PCI, destacando las experiencias y puntos de vista del narrador.



Contenidos digitales de "Spot Immaterial Heritage". Fuente: [página web](#) de la iniciativa.

Este enfoque garantiza que la narración sea a la vez auténtica y atractiva, ofreciendo una perspectiva rica y personal del PCI que resuene en la audiencia.

3.1. Población local

El proyecto "Spotting Intangible Heritage", del Centro Neerlandés del Patrimonio Cultural Inmaterial, implica activamente a unas 35 comunidades locales a distintos niveles. Este enfoque ascendente permite a las comunidades apropiarse y desempeñar un papel activo en todo el proceso.

Niveles y modelos de participación

- **Toma de decisiones:** Las poblaciones locales deciden si quieren participar en el proyecto. Diseñan su página de localización del patrimonio inmaterial, seleccionan fotos, determinan los lugares clave y redactan los textos que la acompañan.
- **Creación de contenido:** Las comunidades aportan información para el vídeo corto, asegurándose de que incluya experiencias personales con el patrimonio cultural inmaterial (PCI). Eligen quién contará la historia y quién aparecerá en las imágenes, a veces utilizando material existente.
- **Puesta en práctica:** Los miembros de la comunidad colocan las señales con códigos QR en lugares que saben que frecuentan los turistas. Esta participación práctica garantiza que el contenido sea auténtico y significativo para la población local.

El Centro proporciona edición y apoyo a las comunidades, tanto desde el punto de vista práctico como financiero. Garantiza que la narración final esté bien presentada y sea accesible al público en general. Esto incluye la redacción de un guión inicial y el ofrecimiento de asistencia técnica y financiera a lo largo del proyecto.

5. Descubrir el patrimonio inmaterial

La participación comunitaria es muy activa. Sus miembros son coproductores y no entrevistados pasivos o miembros del público. Contribuyen de forma significativa a la creación de la narración, desde la toma de decisiones hasta la ejecución, garantizando que su patrimonio inmaterial esté representado con precisión y autenticidad.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Público alvo:
turistas/visitantes

Alcance:



Objetivo de compartir las historias

♥ Preservar
las
tradiciones

📍 Promover el
turismo

Frecuencia:
Actividad permanente

Esta iniciativa pretende preservar las tradiciones, costumbres y artesanía al tiempo que promueve el turismo y aumenta el número de visitantes. Se trata de una actividad permanente diseñada para atraer a un público amplio a través de la narración digital.

Los visitantes pueden escanear códigos QR colocados en varios puntos para acceder a un sitio web dedicado al patrimonio cultural inmaterial local. En las zonas urbanas, podría tratarse de festivales, mientras que en las regiones rurales podría centrarse en las tradiciones relacionadas con la naturaleza. El sitio web ofrece una completa introducción al patrimonio, que incluye un breve vídeo, información histórica y de fondo fotos. También ofrece una lista de lugares de interés, como museos dedicados al patrimonio inmaterial.

La información está disponible en neerlandés, inglés y alemán, lo que la hace accesible a un público amplio, incluidos los visitantes internacionales. Este enfoque multilingüe garantiza que las historias lleguen a un público más amplio, fomentando la comprensión y el aprecio culturales.

Todos los vídeos creados por las comunidades patrimoniales participantes están disponibles en el [canal de YouTube](#) asociado, lo que facilita el acceso a una gran cantidad de relatos culturales. Esta plataforma digital no solo preserva estas historias, sino que también permite compartirlas y difundirlas de forma continua, involucrando tanto a la población local como a los turistas en el rico tapiz cultural de los Países Bajos.



Visitante escaneando el código QR en un punto PCI. Fuente: [Documento "Participating in Spotting Intangible Heritage"](#).

Sección 5. Aspectos innovadores

La iniciativa “*Spotting Intangible Heritage*” emplea varias técnicas innovadoras para hacer que el patrimonio cultural inmaterial (PCI) sea muy accesible y atractivo para el público.

- **Integración de códigos QR:** El uso de códigos QR en los lugares donde está presente o tiene lugar el PCI es especialmente innovador. Este método permite a los visitantes acceder instantáneamente a abundante información sobre el patrimonio simplemente escaneando el código con sus teléfonos inteligentes. Este enfoque tiende un puente entre los sitios del patrimonio físico y la narración digital, haciendo que el PCI sea fácilmente accesible a un amplio público.
- **Creación narrativa en colaboración:** Aunque las técnicas narrativas en sí no sean innovadoras, la colaboración entre la comunidad local, un escritor de textos profesional y una productora es digna de mención. El Centro del Conocimiento redacta un guión narrativo básico, que la comunidad enriquece con historias y experiencias personales. Así se garantiza que la narración final sea a la vez profesional y auténtica, captando la verdadera esencia del patrimonio.
- **Producción de alta calidad:** La participación de una productora profesional garantiza que los vídeos estén bien hechos, mejorando la calidad general y el atractivo de los contenidos. Además, una fundación privada ayuda a sufragar los costes, lo que demuestra el éxito de un modelo de colaboración público-privada.
- **Acceso completo y multilingüe:** La información facilitada a través de los códigos QR está disponible en neerlandés, inglés y alemán, lo que la hace accesible tanto a los habitantes de la zona como a los visitantes internacionales. Este enfoque multilingüe amplía el alcance y el impacto de la iniciativa, fomentando una mayor comprensión y apreciación cultural.

En conjunto, la integración de la tecnología con la colaboración de la comunidad y las producciones profesionales hacen de esta iniciativa un ejemplo destacado de conservación y difusión del patrimonio cultural inmaterial a través de tecnologías modernas.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



● Bajo

● Medio

● Alto

Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS9.
Industria, innovación
e infraestructuras



ODS11. Ciudades
y comunidades
sostenibles

5. Descubrir el patrimonio inmaterial

Al marcar los sitios del patrimonio cultural inmaterial con códigos QR, el proyecto ayuda a evitar que estos tesoros culturales caigan en el olvido y aumenta el interés de los visitantes por conocerlos. Este compromiso sirve de incentivo para que las comunidades sigan manteniendo vivo su patrimonio.

Aunque la resiliencia territorial y el desarrollo rural no son temas importantes en el contexto neerlandés, el proyecto ha contribuido significativamente al turismo cultural. Ilumina el patrimonio cultural inmaterial que, de otro modo, podría pasar desapercibido para los turistas, especialmente aquellos acontecimientos patrimoniales que solo se producen una vez al año y cuyos preparativos suelen ocultarse a la vista del público en casas y graneros.

Aunque las repercusiones sociales y económicas de la iniciativa no se han medido formalmente, los beneficios potenciales del proyecto son evidentes. El impacto social es inherente, ya que el PCI debe ser ya vibrante y activo dentro de la comunidad para poder optar a un espacio QR. Sin embargo, el impacto económico es probable, ya que un mayor conocimiento del PCI puede atraer a más visitantes. Esto puede dar lugar a estancias más largas, visitas repetidas y un mayor gasto en negocios locales como restaurantes, bares y alojamientos.

En general, la iniciativa “Spotting Intangible Heritage” potencia el turismo cultural y apoya la vitalidad continuada del patrimonio cultural inmaterial haciéndolo más accesible y atractivo para el público.

Información adicional

- Ejemplos de vídeos en la web <https://www.youtube.com/@imaterieelerfgoedspotten659>
- Otro proyecto del PCI en cooperación con el Museo al Aire Libre de los Países Bajos: CraftsLab. Véase [CASE - Frank Hemeltjen: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland - CraftsLab \(NL\)](#) en el que se explica esta iniciativa, al igual que en el documento que figura a continuación.

Museum: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland / Nederlands Openluchtmuseum

Location: Arnhem, the Netherlands
Project name: CraftsLab (AmbachtenLab)
Keywords: capacity building, participation

The Dutch Open Air Museum is located in Arnhem, and reflects Dutch daily life from 1900 up to approximately 1970 in exhibits of traditional housing, clothing, traditions, crafts, and subsistence activities. In 2018 the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage (Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland) collaborated with the Dutch Open Air Museum to create the CraftsLab (AmbachtenLab). This CraftsLab provides a meeting space and experimental platform for craftspeople to meet artists, designers and crafts students. This interaction allows for exploring the possibilities of particular crafts, how various techniques derived from the crafts can function and have their place in today's world, and often give rise to ideas for innovation.

These interactive processes are filmed and photographed, and eventually displayed in the museum. Rather than showing finished products or heritage trajectories, these displays are intended to be starting points for discussion. Visitors are invited to walk along at certain times, and to join in the reflection. Because the CraftsLab is embedded in the Dutch Open Air Museum, this creates a unique context for the worlds of ICH and museums to meet. The craftspeople, artists, designers and students often work with museum staff who offer additional historical expertise on traditional housing, crafts, clothing, et cetera. Adopting the museum's framework for exploring the innovation of traditional crafts in contemporary settings, the CraftsLab succeeds in establishing strong links between the past, the present and the future. In 2019, the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage started the CraftsLab project in several other crafts related museums in the Netherlands.



© Marcus Gerritsen, Marcus Gerritsen



Fotografía de Mike Bink

6. El Museo Nacional del Holocausto: Narración digital para la preservación histórica

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa: Museo Nacional del Holocausto

Ubicación: [Amsterdam, Países Bajos](#)

Nombre del promotor: Jewish Historical Quarter Foundation

Tipo de entidad: Museo

Propiedad: Privada

Datos de contacto y comunicación:

✉ service@jck.nl

🌐 <https://jck.nl/en/location/national-Holocaust-museum>

<https://jck.nl/en/>

f <https://www.facebook.com/joodscultureelkwartier>

📷 <https://www.instagram.com/joodscultureelkwartier/>

6. El Museo Nacional del Holocausto

El Museo Nacional del Holocausto, que forma parte de la Fundación del Barrio Cultural Judío de Ámsterdam junto con el Museo Judío, la Sinagoga Portuguesa y el Hollandsche Schouwburg, abrió sus puertas en marzo de 2024. Se dedica a contar la historia del Holocausto, durante el cual fueron deportados aproximadamente 107.000 de los 140.000 judíos que había en los Países Bajos, de los que sólo sobrevivieron 5.200. El museo ocupa una antigua guardería que, desde octubre de 1942, sirvió de anexo al Hollandsche Schouwburg, donde los niños judíos esperaban la deportación separados de sus padres.

El museo ofrece un relato exhaustivo de la persecución y el asesinato de judíos por parte de los nazis en los Países Bajos. Es el primer museo que abarca la historia de la persecución judía en todo el país. Las exposiciones exploran la vida cotidiana de los judíos antes y durante la Segunda Guerra Mundial, la liberación y la cultura conmemorativa de posguerra.

El Museo Nacional del Holocausto emplea la narración digital para transmitir con fuerza la historia del Holocausto. Esta técnica se combina con objetos físicos como fotografías, objetos utilitarios, cartas y prendas de vestir. La narración digital añade relatos personales a estos objetos, haciendo que la información sea más convincente y memorable para los visitantes.

El uso de historias personales vinculadas a objetos o acontecimientos concretos ayuda a los visitantes a establecer una conexión más profunda con las exposiciones. Este método de combinar medios digitales con artefactos tangibles proporciona un modelo para otras iniciativas de patrimonio cultural, demostrando cómo las narraciones personales pueden mejorar el impacto y la retención de la información histórica.



Fotografía de Mike Bink

1.2. Información sobre la iniciativa

 **Persona de contacto:** Mick Groeneveld

 **Perfil de las personas implicada:** Personal, voluntarios

 **Cargo:** Responsable de marketing y comunicación

 **Cualificación/formación de las personas implicadas:** académicos/ investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos

 **Número de personas implicadas:** Equipo mediano

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI: N/A

Rendimiento del PCI: N/A

Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



Aunque el Holocausto en sí no se considera Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), el Museo Nacional del Holocausto de Ámsterdam es un buen ejemplo de cómo la narración digital puede utilizarse para transmitir relatos históricos de forma eficaz. Este enfoque puede aportar valiosas ideas a las iniciativas de preservación y transmisión del PCI.

El valor del museo para la comunidad va más allá de la comunidad judía y se extiende a toda la humanidad. Sirve como conmovedor recordatorio de las atrocidades del Holocausto y de la resistencia de sus supervivientes. El uso que hace el museo de historias personales y medios digitales ayuda a los visitantes a conectar con esta historia a un nivel profundamente personal, fomentando una mayor comprensión y empatía.

Este método garantiza que los aspectos personales del Holocausto no se pierdan en el tiempo. Al registrar estos relatos, el museo crea un archivo duradero al que podrán acceder las generaciones futuras, garantizando que las lecciones del Holocausto sigan siendo relevantes e impactantes.

6. El Museo Nacional del Holocausto

El enfoque del museo es participativo por naturaleza, implicando a los supervivientes del Holocausto y a sus familias en el proceso de narración. Los supervivientes comparten sus experiencias personales, que luego se integran en las exposiciones del museo. Este esfuerzo de colaboración garantiza que los relatos sigan siendo auténticos y respetuosos con quienes vivieron estos acontecimientos.

El uso que hace el Museo Nacional del Holocausto de la narración digital puede servir de modelo para otras iniciativas que involucren el PCI. Al integrar historias personales con medios digitales, los proyectos del PCI pueden crear relatos convincentes y memorables que resuenen en el público. Este enfoque permite que se extienda la narración y que llegue a un público amplio a través de la difusión en sitios web, podcasts y otros formatos digitales, esto permitirá que este público pueda después visitar los espacios en persona

Aprovechando los relatos personales y las herramientas digitales, las iniciativas de PCI pueden garantizar su conservación y transmisión de una manera atractiva y accesible. Este método no solo preserva el patrimonio, sino que también enriquece la experiencia del turismo cultural, haciendo que la historia y las tradiciones sean más cercanas y significativas para los visitantes.

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital



Ejemplo de un "Forget me not", foto de Mike Bink

6. El Museo Nacional del Holocausto

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? Audiovisual, multimedia

Exposición in situ, sitio web, plataforma de vídeo/audio (Youtube, Spotify...)

El Museo Nacional del Holocausto utiliza entrevistas para crear auténticos relatos digitales. Mick Groeneveld, responsable de comunicación del museo, explicó que estas entrevistas duran al menos tres horas, a partir de las cuales se edita un relato de 3-4 minutos. Este método permite a los narradores compartir sus experiencias con naturalidad, sin preocuparse por la estructura, lo que garantiza la autenticidad de la narración. Para realizar y perfeccionar estas entrevistas se emplean entrevistadores y editores profesionales.

TESTIMONIOS EN VÍDEO

1. Supervivientes y descendientes: Algunos de los relatos de 3-4 minutos proceden de entrevistas con supervivientes del Holocausto y sus descendientes, incluidos judíos, sinti y romaníes, de la red establecida del museo. Estas narraciones no aparecen editadas, manteniendo la autenticidad de la voz del narrador. Los entrevistados se seleccionan en función de su capacidad para contar historias, y algunos son conocidos por compartir sus experiencias en escuelas. En ocasiones, el museo se pone en contacto con los narradores potenciales, mientras que otros directamente se ponen en contacto con el propio museo. Una parte importante de la exposición se centra en las personas que sobrevivieron al Holocausto gracias a los esfuerzos de quienes trabajaban en la guardería donde ahora se encuentra el museo.

2. Archivos de la Fundación Shoah de la USC: El museo también cuenta con testimonios en vídeo de los archivos de la USC Shoah Foundation, que ofrecen perspectivas e historias adicionales de supervivientes del Holocausto.

[NHm vertelt - Leo Vis, 9 de mayo de 2023](#) (Entrevista completa - en holandés -, posteriormente editada en uno de los testimonios personales de 3 minutos)

INSTALACIONES “NO ME OLVIDES”

El museo ha creado 19 vitrinas de diseño exclusivo denominadas “Nomeolvides”, cada una de ellas dedicada a una víctima del Holocausto. Estas instalaciones de técnica mixta incluyen un objeto personal, un retrato fotográfico o en vídeo, un texto breve y un fragmento de audio. El contenido de estas instalaciones se basa en una minuciosa investigación sobre la vida del individuo. El museo edita esta información en una narración que luego cuenta un actor de doblaje en un vídeo.

6. El Museo Nacional del Holocausto

PODCASTS

El museo produce podcasts disponibles en su sitio web, Spotify, la página de Facebook del Barrio Cultural Judío y otras plataformas de audio. Estos podcasts amplían el alcance de las historias del museo, haciéndolas accesibles a un público más amplio.

El método del museo de utilizar entrevistas extensas garantiza que las historias sigan siendo auténticas e impactantes. Al centrarse en experiencias personales y emplear técnicas de producción profesionales, el museo crea relatos atractivos y memorables. El uso de instalaciones de medios mixtos y plataformas digitales como podcasts mejora aún más la accesibilidad y la difusión de estas importantes historias, promoviendo el turismo cultural y garantizando que las lecciones del Holocausto sigan resonando en las generaciones futuras.

3.1. Población local

El Museo Nacional del Holocausto involucra activamente a la comunidad judía local de múltiples maneras, asegurándose de que su participación sea significativa e impactante.

NIVELES Y MODELOS DE PARTICIPACIÓN

- **Gestión y gobierno:** La comunidad judía está bien representada en la estructura de gestión del museo. Esto incluye puestos en el consejo de administración, el consejo de supervisión y el comité de empresa. Muchos de los mecenas del Barrio Cultural Judío, que incluye el museo, pertenecen también a la comunidad judía. Numerosos miembros del personal son judíos, lo que garantiza la integración de las perspectivas y valores de la comunidad en el funcionamiento del museo.
- **Contribuciones y colaboraciones:** El museo depende en gran medida de las contribuciones (y donaciones) de la comunidad judía. Sus aportaciones son esenciales para el desarrollo de las exposiciones permanentes y temporales. Los miembros de la comunidad aportan artefactos, historias, imágenes e información de fondo, que constituyen el contenido central de las exposiciones del museo.
- **Creación de contenidos:** La participación de la comunidad es activa y no pasiva. Los miembros de la comunidad judía son coproductores en el proceso de narración. Comparten relatos y experiencias personales, que luego se utilizan para crear historias digitales auténticas y convincentes. Estas historias son refinadas y editadas por entrevistadores y editores profesionales para garantizar presentaciones de alta calidad.

Al implicar activamente a la comunidad judía como cocreadores y responsables de la toma de decisiones, el Museo Nacional del Holocausto mantiene una conexión fuerte y auténtica con las historias que trata de preservar y compartir. Este modelo participativo no sólo enriquece el contenido del museo, sino que también fortalece los lazos comunitarios y garantiza la representación exacta de las experiencias históricas.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: turistas/visitantes, comunidad local, estudiantes, investigadores/profesionales del patrimonio cultural.

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Frecuencia:

Actividad permanente

El Museo Nacional del Holocausto, situado en Ámsterdam, emplea diversas técnicas de narración digital para llegar a un público amplio. El museo tiene sus propias páginas dedicadas en el sitio web del Barrio Cultural Judío, así como cuentas activas en Facebook e Instagram. También figura en numerosas agendas culturales nacionales e internacionales y sitios web de “qué hacer/ver en Ámsterdam”, lo que aumenta su visibilidad y accesibilidad.

El museo atrae a unos 3.000 visitantes semanales, tanto locales como internacionales. Esta importante afluencia se debe en parte a su ubicación histórica. El museo se encuentra en la antigua guardería situada frente al Hollandsche Schouwburg, donde los niños judíos eran retenidos antes de ser transportados por los ocupantes alemanes. Muchos niños fueron salvados por los trabajadores de la guardería, y la ruta de escape utilizada forma parte de la exposición permanente del museo.

Mick Groeneveld, responsable de comunicación del museo, destacó la singular conexión del edificio con el Holocausto: “A diferencia de otros museos del Holocausto, el edificio en el que se encuentra nuestro museo estuvo relacionado con el Holocausto en su momento, por lo que no necesitábamos reforzarlo. Ocurrió aquí, en este edificio”. Esta autenticidad añade una poderosa dimensión de inmersión a las exposiciones del museo.

A través de sus plataformas digitales y su narrativa histórica, el museo difunde eficazmente sus historias a un público mundial, fomentando el turismo cultural y la educación. La combinación de historias personales, narración digital y el significativo entorno histórico crea una experiencia convincente y atractiva para el visitante.

Sección 5. Aspectos innovadores

Aunque las técnicas narrativas y las herramientas digitales utilizadas en el Museo Nacional del Holocausto no son revolucionarias por separado, su combinación en el contexto único del museo es innovadora, especialmente para la narración del Holocausto. La integración de la importancia histórica del edificio, junto con objetos, fotos, vídeos y podcasts con testimonios, crea una experiencia cautivadora y envolvente.

6. El Museo Nacional del Holocausto

A diferencia de muchos museos del Holocausto que recurren a la oscuridad para evocar una sensación de incomodidad, este museo presenta el Holocausto a la luz del día, utilizando solo los momentos oscuros de la historia en casos concretos y necesarios. Como afirmó Emile Schrijver, director del Barrio Cultural Judío, en [el Jodcast nº 12 de NPO Radio 5](#), *“El Holocausto ocurrió a plena luz del día, mientras brillaba el sol”*. Este enfoque ajusta la narración a la realidad histórica, haciéndola más impactante.

Repartidos por todo el museo hay “bancos de testigos”, lugares íntimos donde uno o dos visitantes pueden sentarse, ponerse los auriculares y ver los testimonios en pequeñas pantallas. Esta configuración aumenta el impacto personal de las historias, fomentando una conexión más profunda entre el visitante y la narración.

Los propios testimonios se editan cuidadosamente a partir de extensas entrevistas, lo que garantiza la autenticidad y mantiene el interés del espectador. Este método, aunque lleva tiempo y requiere entrevistadores y editores cualificados, garantiza contenidos de alta calidad que calan hondo en los visitantes.

Sin embargo, es importante señalar que un enfoque de este tipo puede resultar costoso, lo que puede suponer un reto para organizaciones con presupuestos ajustados. No obstante, el método del museo, que combina el contexto histórico, los relatos personales y los medios digitales, ofrece un poderoso modelo para la narración eficaz de historias y la preservación cultural.



Banco de testigos
fotografía de Mike Bink



Luz del día, fotografía de Office Winhov /
©Max Hart Nibbrig

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS4.
Educación de calidad

El Museo Nacional del Holocausto demuestra que las historias personales pueden aumentar significativamente el interés por el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y su conservación. Aunque no todo el mundo es un narrador nato, el enfoque del museo de estructurar las narraciones mediante entrevistas ofrece un modelo valioso. Al entrevistar a personas con historias personales y utilizar preguntas específicas para guiar la narración, el museo se asegura de que las historias sean auténticas y atractivas.

Reducir una entrevista de tres horas a un reportaje de cuatro minutos es un proceso meticuloso que requiere entrevistadores y editores cualificados. Aunque este método requiere mucho tiempo y puede ser costoso, proporciona una narración potente y concisa. Las organizaciones con recursos limitados pueden adaptar este enfoque realizando entrevistas más cortas y produciendo piezas finales ligeramente más largas. La clave es mantener un hilo argumental claro y formular preguntas que animen al entrevistado a compartir sus experiencias personales de forma significativa.

Formar a un entrevistador para que se encargue de esta tarea es más factible y rentable a diferencia de formar a varias personas en técnicas de narración. Las organizaciones pueden colaborar para financiar la formación de un único entrevistador que pueda trabajar en varios proyectos.

Una vez que la historia personal está lista, puede compartirse a través de diversos canales. La difusión in situ, como los bancos de testigos del Museo del Holocausto, ofrece un entorno íntimo para su visionado. Alternativamente, compartir historias a través de sitios web o podcasts puede llegar a un público más amplio, especialmente en el caso de organizaciones situadas en zonas remotas.

El éxito de esta iniciativa radica en la cuidadosa elaboración de historias personales convincentes. Tanto si se presentan en un museo como a través de plataformas digitales, estas narraciones crean un impacto profundo y duradero en el público, mejorando la conservación y la apreciación del PCI.



Capítulo 4:

Revitalizar las prácticas tradicionales



7. “Alberi di Maggio”: Revitalizar la música y la artesanía tradicionales a través de los medios digitales

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

Alberi di Maggio

Ubicación: [Abruzos, Regiones del Lacio, Italia](#)

Nombre del promotor:

Massimiliano di Carlo

Tipo de entidad:

Asociación cultural

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ info@alberidimaggio.com

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberi-di-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 soundcloud.com/user-338150246

7. Alberi di Maggio

Alberi di Maggio es una asociación cultural dedicada a la investigación etnomusicológica sobre las tradiciones orales en las zonas fronterizas del interior, concretamente entre las Marcas, los Abruzos y el Lacio (Italia), donde estas regiones se entrecruzan y comparten rasgos culturales comunes. La asociación se centra en las técnicas de construcción autóctonas y las danzas tradicionales, y promueve festivales locales. También han creado un festival comunitario para la participación de la población local. Massimiliano, uno de los fundadores, es profesor del conservatorio de Pescara, e implica a sus alumnos en metodologías de investigación de campo en los territorios explorados por la asociación. Además dicha asociación [plataforma web](#) con una base de datos de actuaciones orales, música local, bailes y festivales, que se presentan a través de distintos tipos de narración: vídeos y grabaciones de actores locales mostrados en un [mapa interactivo](#).

1.2. Información sobre la iniciativa


Persona de contacto:

Massimiliano di Carlo



Cargo: Presidente de la asociación


Número de personas implicadas:

Equipo pequeño


Perfil de las personas implicada:

voluntarios, investigadores, miembros de la comunidad.


Cualificación/formación de las personas implicadas:

conocimientos tradicionales, escasos conocimientos técnicos, académicos/investigadores

Massimiliano di Carlo, fundador de la asociación, es músico y profesor de música tradicional en el Conservatorio Luisa D'Annunzio de Pescara (Italia). Está especializado en investigación vocal y repertorios de música y tradición oral. Sus alumnos colaboran en la investigación etnomusicológica a través de un módulo centrado en metodologías de investigación de campo, participando activamente tanto en estudios de archivo como de campo.

La investigación etnomusicológica de Massimiliano abarca las zonas fronterizas de las Marcas, los Abruzos y el Lacio, regiones que comparten rasgos culturales comunes. Su pasión por este campo comenzó en Berlín, influido por etnomusicólogos e intérpretes de música tradicional como Tran Quang Hai y Amelia Cuni. Con una formación en música clásica, Massimiliano pasó de ser músico de orquesta y solista a abrazar la etnomusicología e incorporar estas experiencias a sus actividades artísticas.

Otros miembros fundadores de la asociación son Mirko Guerrieri, artesano, y María Dubis Herrera, empleada venezolana jubilada. También forman parte de la asociación un escritor, un antiguo bailarín y un estudiante de conservatorio interesado en la música tradicional.

A lo largo de los años, la asociación ha recopilado testimonios orales sobre música, actuaciones, canciones y danzas tradicionales, creando una base de datos digital. También han organizado festivales comunitarios para celebrar el patrimonio local, incluidas las tradiciones orales, las danzas y los conocimientos tradicionales sobre hierbas y técnicas de bioconstrucción.

1.2. Formación

Alberi di Maggio organiza diversos talleres de un día sobre diferentes temáticas: danzas tradicionales, bioconstrucción, uso tradicional de la voz y reconocimiento de hierbas silvestres. Estos cursos están dirigidos principalmente a la población local, tanto jóvenes como adultos. Los talleres son impartidos por expertos con la participación de colaboradores científicos. Por ejemplo, el taller de reconocimiento de hierbas silvestres, impartido durante dos años consecutivos, fue dirigido por ancianos locales y etnobotánicos. Los bailes tradicionales y los instrumentos musicales como la gaita, la pandereta y el acordeón fueron también enseñados por expertos locales.

La iniciativa también implica a la comunidad extranjera residente en la zona, creando una experiencia intercultural. Massimiliano destaca que los participantes proceden de diversos orígenes culturales, incluidas las culturas africana y albanesa. Por ejemplo, cantantes folclóricos albaneses (kosovares) residentes en Teramo celebraron un concierto junto a un cantante folclórico local.

En bioconstrucción, se utilizaron obras participativas para restaurar casas locales, empleando técnicas tanto locales como externas. Entre ellas se incluyen métodos romanos e itálicos, así como el Tadelakt marroquí, lo que demuestra fuertes analogías mediterráneas.

Massimiliano insiste en la necesidad de formar a la población local, especialmente a los jóvenes, para que aprecien la riqueza de su patrimonio inmaterial. Aboga por una formación a largo plazo y reconocida oficialmente en contextos institucionales para garantizar la dignidad social, política, económica y profesional del patrimonio cultural. Sin ella, el patrimonio corre el riesgo de quedar marginado.

Crítica la economía oficial y la cultura de masas por trivializar las tradiciones locales mediante eventos comerciales, lo que en su opinión socava la complejidad de estas prácticas culturales. Massimiliano sugiere que una formación prolongada, como la colaboración con estudiantes de conservatorio, permitiría a los individuos comprender en profundidad y difundir este patrimonio cultural a través de diferentes grupos de edad e instituciones educativas, preservando así su valor y significado.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Prácticas sociales, rituales y actos festivos



Tradiciones y expresiones orales

7. Alberi di Maggio

Reconocimiento PCI:



● En riesgo de desaparecer

● Reconocido localmente

● Conocido

Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



● Baja

● Media

● Alta

La investigación etnomusicológica que llevan a cabo explora varios tipos de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) según la clasificación de la UNESCO. En primer lugar, estudiaron las tradiciones y expresiones orales, incluidos los distintos tipos de canciones utilizadas para acompañar el trabajo, los rituales devocionales relacionados con diversas danzas, las canciones de lamento fúnebre, las canciones de nacimiento, las canciones de cuna y las canciones narrativas. En segundo lugar, se investigó las artes escénicas, como la interpretación de instrumentos tradicionales como la gaita y el acordeón, y las prácticas sociales, rituales y actos festivos, todos ellos vinculados a reuniones sociales. Además, la investigación que realizan examina la artesanía tradicional, como las técnicas de bioconstrucción. Por último, se aborda los conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, ejemplificados por un acto organizado para difundir conocimientos sobre las hierbas silvestres. A pesar de la rica diversidad de estas tradiciones, este PCI no está reconocido a nivel nacional.



Massimiliano y un artista local tocando música típica. Fuente: Alberi di Maggio.

En cuanto al reconocimiento de este patrimonio, las actitudes varían entre la población local. Las personas mayores y las que participan activamente son entusiastas y se comprometen con él de forma espontánea. Sin embargo, carecen de un contexto que apoye sus actividades, y este patrimonio se considera a veces casi vulgar, especialmente por las generaciones más jóvenes, a pesar de su conexión con los refinados estilos de la poesía medieval y renacentista, con sus códigos más arraigados. El fenómeno de la emigración de los jóvenes del sur al norte por razones políticas y económicas ha provocado una disminución de la capacidad de interpretar estas tradiciones como los practicantes originales. Sin embargo, existe un interés creciente entre los jóvenes por estas tradiciones, lo que les lleva a matricularse en conservatorios y participar activamente. Alberi di Maggio pretende implicar a los jóvenes en la conservación y promoción de este patrimonio, haciendo hincapié en la importancia de la educación a largo plazo y el reconocimiento oficial para evitar su folclorización.



Miembros de Alberi di Maggio con artistas locales. Fuente: Alberi di Maggio.

Massimiliano afirma que en el pasado el Patrimonio Cultural Inmaterial se transmitía directamente de generación en generación, y a veces incluso internacionalmente, como las canciones melismáticas, que tienen sus raíces en el canto árabe-andaluz. Sin embargo, considera que esta práctica se ha vuelto rara hoy en día, y es necesario un reconocimiento oficial para darle valor. Cree que es importante que la gente deje de ver estas tradiciones como anticuadas e inútiles, conformándose con los estereotipos de los medios de comunicación, y en su lugar aprecie la profundidad de esta cultura, que corre el riesgo de ser constantemente marginada por las narrativas oficiales.

7. Alberi di Maggio

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

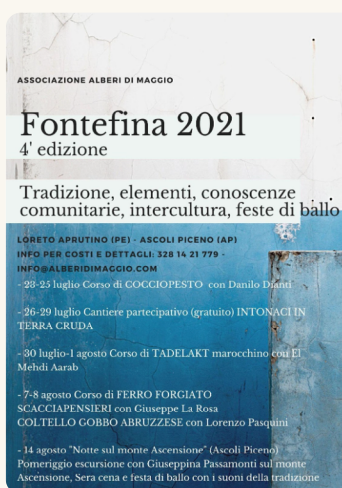


Audiovisual, cartografía



Sitio web, plataforma de vídeo/audio (Youtube)

El proceso de creación de contenidos comenzó desde el inicio, y Massimiliano autofinanció su investigación. El enfoque narrativo pretendía narrar historias ya existentes, sobre todo actuaciones musicales. Los instrumentos de grabación incluían una grabadora Zoom H6, una Nikon D300 para los vídeos y teléfonos móviles para los encuentros espontáneos. Todo el material se cargaba después en un ordenador para su edición.



Folletos del festival de Fontefina. Fuente: Asociación Alberi di Maggio.

Debido a la falta de personal, no se realiza un seguimiento de las visitas a la página web (creada por Simone Cursi) ni una campaña de difusión en las redes sociales. Durante la pandemia de COVID-19 cesaron las actividades, ya que no era posible visitar a las personas mayores debido a su vulnerabilidad.

No existe una técnica narrativa especial ni un guión para la creación de vídeos, ya que no se trata de una narración profesional. Sin embargo, algunos vídeos siguen una estructura. Por ejemplo, en el vídeo sobre el creador del instrumento "calascione", hay una introducción del testimonio seguida de una descripción del instrumento.

En cuanto a los temas de los vídeos, Massimiliano asumía a menudo múltiples papeles, como productor, investigador, intérprete y, en ocasiones, coprotagonista. Esto se debía a que también es un músico deseoso de aprender. Desempeñó un papel importante en la producción y difusión del patrimonio, que también se promocionó durante los festivales locales.

3.1. Población local

Aunque la población local participa activamente en el proceso de narración, no forma parte del proceso de toma de decisiones. Para ellos, cantar y tocar son celebraciones espontáneas, y se les pidió que se grabaran para crear contenidos digitales y salvaguardar el patrimonio. La población local no acaba de comprender la importancia de la documentación, ya que estas tradiciones forman parte normal de sus vidas.

Massimiliano se ha esforzado por compartir el contenido grabado con la comunidad creando CD y vídeos, que se distribuyen a las familias de los intérpretes. Sin embargo, existe una brecha generacional, ya que los hijos de los participantes mayores suelen rechazar esta forma de expresión. Se sienten avergonzados o incapaces de reproducir la fuerza expresiva y la teatralidad de sus mayores.

Massimiliano destaca la impresionante presencia escénica de estos artistas locales, señalando que saben desenvolverse mejor en el escenario que los artistas profesionales. Esto subraya la necesidad de un reconocimiento oficial y de una labor de difusión estructurada.



Miembros de la asociación con habitantes de la zona. Fuente: Alberi di Maggio.



Actuación durante las fiestas locales. Fuente: Alberi di Maggio.

El PCI se ha promovido dentro de festivales locales, por ejemplo “Fontefina”, creado específicamente para fomentar la cohesión de la comunidad y ofrecer una plataforma para estas expresiones espontáneas. Massimiliano aboga por canales oficiales de difusión para formar a nuevos cantantes y crear una generación consciente que pueda mantener y revitalizar estas tradiciones. Este enfoque pretende devolver el patrimonio a los festivales, garantizando su continuidad y relevancia.

7. Alberi di Maggio

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: comunidad local, estudiantes

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Preservar las tradiciones

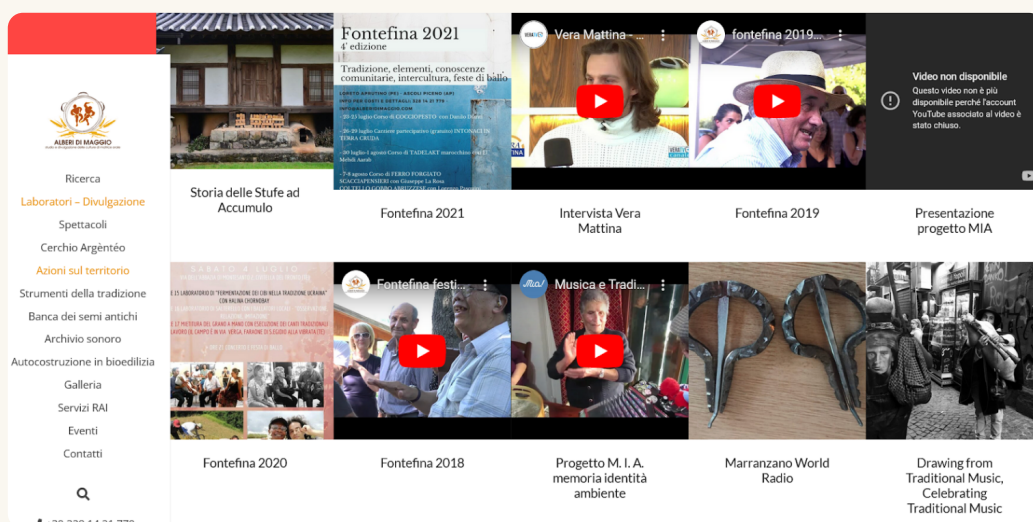


Cohesión social

Frecuencia:

Actividad permanente

Alberi di Maggio utiliza un sitio web para difundir el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), con vídeos y grabaciones de actuaciones orales y festivales, vinculado a un canal de YouTube y una página de Facebook. El objetivo principal de esta investigación sobre las tradiciones orales locales es recopilar testimonios en vídeo y audio que salvaguarden y promuevan este patrimonio, sensibilizando a los jóvenes de la localidad.



Página web de Alberi di Maggio.

Como antes mencionamos, desde 2018, la asociación organiza un festival comunitario llamado "Fontefina". Este festival incluye varios talleres dirigidos por personas mayores, que comparten sus conocimientos locales. Alberi di Maggio también se compromete a preservar las fiestas tradicionales, como la Fiesta de Mayo en Marino del Tronto, en la que se traslada ceremoniosamente un árbol al ritmo de la música y el canto, y la Fiesta del Buey en Loreto Aprutino, en la que se hipnotiza a un buey con música. Estas fiestas se documentan mediante fotos y vídeos, que luego se comparten en la plataforma web.

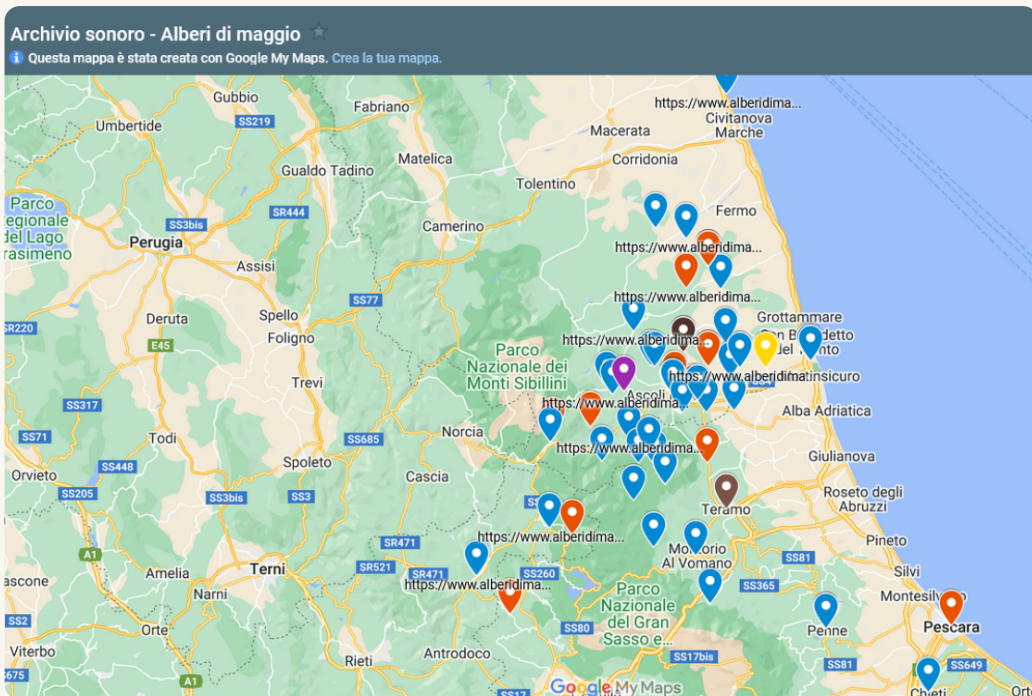
El público principal del proyecto es la comunidad local, con especial atención a la sensibilización de los jóvenes sobre la importancia del PCI. Los estudiantes del Conservatorio también son un público objetivo clave.

Las metodologías para difundir este patrimonio consisten en crear y mantener un archivo digital accesible de vídeos, fotos y grabaciones. Mediante el uso de plataformas populares como YouTube y Facebook, el proyecto garantiza una amplia accesibilidad y participación. La combinación de difusión digital y actos comunitarios fomenta la conexión entre las tradiciones locales y las generaciones más jóvenes, animándolas a participar y apreciar su patrimonio cultural.

Sección 5. Aspectos innovadores

El aspecto más innovador de la iniciativa es el mapa interactivo de la web, diseñado por un informático para mejorar la experiencia del usuario. Massimiliano explicó: *"Los usuarios pueden localizar fácilmente las zonas de interés pulsando sobre un icono en forma de gota, similar a Google Maps. Cada gota representa una ciudad, y dentro de ella puede haber uno o varios individuos documentado"*.

Las grabaciones se clasifican sobre una base antropológica sin títulos específicos, ya que tradicionalmente no los tienen. Massimiliano explica: *"Las categorías incluyen términos como 'canción de la cosecha', 'canción de cuna', 'relato de una experiencia relacionada con el canto', 'narración de la historia mitológica tradicional X', 'interpretada para bailar', 'canto con pandereta' y 'canto con gaita'. Estas nomenclaturas son coherentes con las utilizadas en el archivo Rai o en cualquier sistema de catalogación etnográfica."*



El archivo sonoro. Fuente: Página web de Alberi di Maggio.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS3.
Buena salud y
bienestar



SDG4.
Educación de
calidad



ODS11. Ciudades
y comunidades
sostenibles

La iniciativa ha aumentado considerablemente la concienciación sobre este Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), sobre todo entre los jóvenes. No pretende promover el turismo, pero podría fomentar el turismo consciente. Massimiliano señaló que el turismo de masas puede tener efectos destructivos, como se ha visto con la folclorización de las tradiciones locales en algunas regiones del centro de Italia.

Massimiliano cree que el primer paso para promover estas zonas rurales es el reconocimiento institucional de estas formas artísticas. Este reconocimiento puede elevar su estatus, evitando que se las considere inferiores. También subraya la importancia de la investigación sobre el terreno para mantener el significado del patrimonio inmaterial.

El proyecto se basa por completo en la sostenibilidad, ya que todos los instrumentos se fabrican con materiales naturales. Según Massimiliano, el impacto más importante es la alegría que proporciona. Explica: *"La alegría moderna depende a menudo del entretenimiento, que es una industria costosa. Por ejemplo, una feria de pueblo puede costar 30.000 euros, mientras que una reunión espontánea en la que la gente toca música no cuesta nada. La alegría y el grado medible de endorfinas son sin duda mayores cuando el acontecimiento se vive de forma natural y no desde un escenario"*



8. “Il Filò delle Agane”: Preservar las tradiciones orales mediante la narración de cuentos comunitarios

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa: Il Filò delle Agane (La debilidad de Agane)

Ubicación: [Maniago, Friul-Venecia Julia, Italia](#)

Nombre del promotor: LIS AGANIS, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane, APS

Tipo de entidad: Ecomuseo

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ info@ecomuseolisaganis.it

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberidi-maggio/100071130932751/

▶ www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 <https://soundcloud.com/user-338150246>

8. Il Filò delle Agane

El proyecto Il Filò delle Agane (La debilidad de Agane), promovido por el Ecomuseo Lis Aganis de Italia, pretende preservar y difundir los relatos orales locales vinculados a la tradición "Filò". Dirigido a jóvenes, niños, estudiantes, residentes locales y generaciones futuras, el proyecto pretende recoger, sistematizar y compartir testimonios orales.

La iniciativa comenzó con la investigación de historias y la grabación de entrevistas y vídeos con narradores clave. Estos vídeos están disponibles en la web del ecomuseo, el canal de YouTube y la plataforma "Raccontiamo L'Ecomuseo" (Vamos a contar el ecomuseo). La colaboración con las escuelas locales ayudó a recopilar materiales y crear herramientas de difusión adicionales, como un cómic. Un concurso abierto invitó a una mayor participación de la comunidad, lo que dio lugar a publicaciones tangibles del patrimonio oral inmaterial.

Además de la base de datos en línea, el proyecto ha organizado actos para locales y visitantes con el fin de promover la difusión. Las "Veladas del Filò" consistieron en compartir historias con acompañamiento musical, grabadas por un videógrafo y compartidas en línea. Se está planeando otro acto, "La notte dei Filò" (La noche de los Filò), financiado por la Región, para implicar aún más a la comunidad y celebrar este rico patrimonio cultural.

1.2. Información sobre la iniciativa



Persona de contacto:

Debora Del Basso



Cargo: Presidente del Ecomuseo



Número de personas implicadas:

Equipo mediano



Perfil de las personas implicada:

personal, voluntarios, miembros de la comunidad, socios externos



Cualificación/formación de las personas implicadas: conocimientos tradicionales, escasos conocimientos técnicos, profesionales de museos, expertos técnicos.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

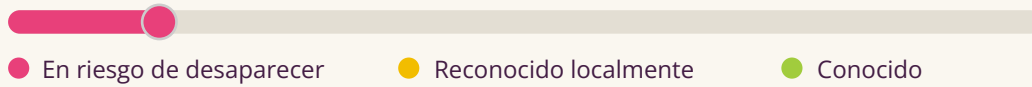
Tipo de PCI:



Prácticas sociales, rituales y actos festivos



Tradiciones y expresiones orales

Reconocimiento PCI:**Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:**

El Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) del Filò delle Agane está profundamente arraigado en las tradiciones orales locales. En concreto, se ajusta a los ámbitos del PCI de la UNESCO, que abarcan las tradiciones y expresiones orales, incluida la lengua como vehículo del patrimonio cultural inmaterial, así como las prácticas sociales.

Los “Filò” eran reuniones nocturnas celebradas en establos donde la gente se reunía para realizar pequeñas tareas y compartir historias. Especialmente durante el siglo XX, estos establos eran uno de los pocos lugares cálidos de los hogares rurales. Allí se reunían hombres y mujeres, a menudo acompañados de niños curiosos, para contar historias. Esta tradición era especialmente fuerte en Friuli y Véneto, por lo que algunas historias se compartían entre ambas regiones, aunque en dialectos diferentes.

Además, los comerciantes y viajeros que se desplazaban entre ciudades también participaban en estas Filò, trayendo consigo relatos de sucesos de otros lugares. Esto era especialmente importante en una época anterior a las comunicaciones modernas, por lo que estas reuniones eran un medio crucial para compartir información y preservar las tradiciones orales.



Ancianos compartiendo historias. Fuente: Ecomuseo LIS Aganis.

8. Il Filò delle Agane



Historia grabada. Fuente: Ecomuseo Lis Aganis

Además, la Filò delle Agane puede suscitar el interés de forasteros, sobre todo en relación con las Agane (Lis Aganis), figuras femeninas mitológicas asociadas a cursos de agua y cuevas. Estas figuras, con su relación ambigua y ambivalente con los humanos, forman parte del mundo legendario de muchos países alpinos. El Ecomuseo eligió este cuento de la tradición oral narrado en Val Colvera, en la Pedemontana Pordenonesa, para poner de relieve este rico patrimonio cultural.

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?



Audiovisual



Sitio web, plataforma de vídeo/audio (Youtube)

El proceso comenzó con la identificación de un narrador local, Paolo Paron, miembro del ecomuseo, que ya disponía de una base de datos de historias. A continuación se recopiló el material y se organizó la filmación para salvaguardar y difundir el patrimonio. Los protagonistas de los vídeos de la Filò delle Agane son ancianos de la localidad que conversaban cotidianamente, de forma parecida a cuando se cuenta un cuento a un niño. Esta espontaneidad se considera la esencia de la Filò, afirma Margherita Piazza, responsable de comunicación del Ecomuseo.

Los vídeos fueron producidos por videógrafos profesionales locales contratados por el Ecomuseo. Algunas de las narraciones de Paolo Paron se grabaron en un estudio, mientras que otras se captaron en escenarios más naturales e improvisados, con letra y música, lo que añade autenticidad. En consecuencia, las tomas son estáticas y carecen de los primeros planos dinámicos y los planos detallados de las manos típicos de las grabaciones en estudio. Los participantes eran conscientes de la filmación y estaban equipados con micrófonos.

El Ecomuseo pretende sistematizar esta información. Las entrevistas, incluidas las realizadas a Paolo Paron, fueron estructuradas y se realizaron a personas con amplios conocimientos. El plan es recopilar gradualmente más testimonios siguiendo un enfoque estructurado. Además, la plataforma "Let's Tell the Ecomuseum", de reciente creación, cataloga actualmente documentos, textos, imágenes y fotografías, con planes de incluir grabaciones de audio y entrevistas en el futuro, explica Debora Del Basso, presidenta del Ecomuseo.

3.1. Población local

El Filò delle Agane es un proyecto emergente iniciado por Paolo Paron, miembro del Ecomuseo. Como narrador y cantante de baladas, Paolo ya había recopilado material sobre las tradiciones orales locales. Su papel como depositario de conocimientos proporcionó la "materia prima" inicial para el proyecto. La gente de la zona le contaba sus historias y él organizaba veladas de cuentacuentos acompañados de música en su empresa agrícola.

El Ecomuseo gestiona el proyecto, en el que Paolo Paron y otros colaboradores locales desempeñan un papel clave. Se contrató a videógrafos profesionales locales para filmar las historias, y el Ecomuseo creó un canal de YouTube y una lista de reproducción específica para difundir el contenido.

La iniciativa fomenta la participación activa de la comunidad. Los habitantes locales no son meros entrevistados, sino coproductores de contenidos. Comparten historias, participan en veladas de cuentacuentos y contribuyen a la plataforma digital "Raccontiamo l'Ecomuseo" (Vamos a contar el Ecomuseo).

La estructura organizativa es informal y colaborativa. Aunque el Ecomuseo supervisa el proyecto, la toma de decisiones se comparte con los participantes locales, lo que crea un entorno igualitario en el que tanto entrevistadores como entrevistados contribuyen por igual. El objetivo es sistematizar y difundir los relatos orales tradicionales, haciéndolos accesibles a un público más amplio.

Estrategias innovadoras de participación:

- **Plataforma digital:** "Raccontiamo l'Ecomuseo" sirve tanto de base de datos como de herramienta de difusión, permitiendo continuas contribuciones de la comunidad. Cuenta con secciones para historias tradicionales y nuevas historias, fomentando la creatividad y la participación de escritores y otros miembros de la comunidad.
- **Escuelas y talleres:** El proyecto colabora con las escuelas locales, implicando a profesores y alumnos en la recopilación de testimonios orales y la creación de nuevas historias. Los talleres con artistas y dibujantes implican aún más a los estudiantes, haciendo que el proceso sea interactivo y educativo.



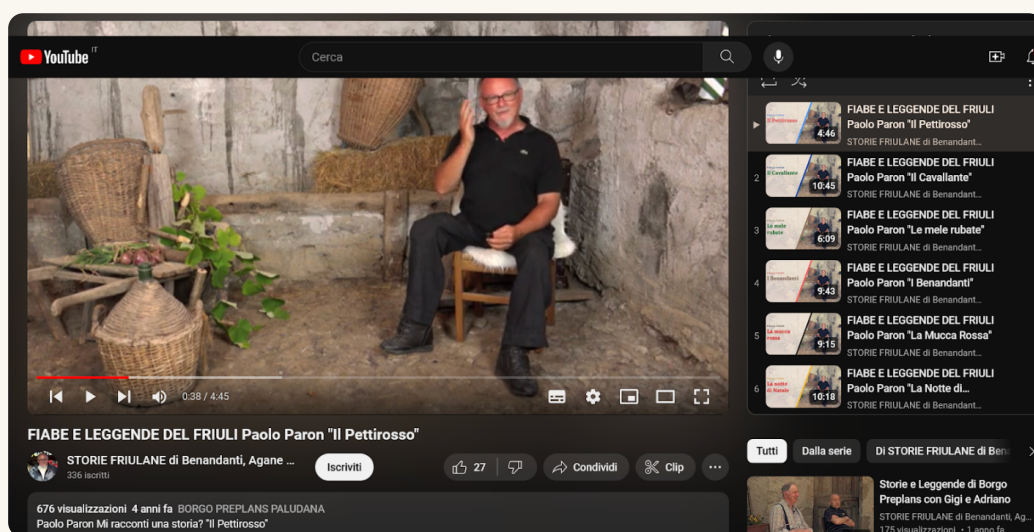
Folleto de un acto local del proyecto Filò.
Fuente: Ecomuseo Lis Aganis

8. Il Filò delle Agane

- **Partecipación de expatriados:**

Hay planes para implicar a los expatriados creando una sección en la plataforma en la que puedan compartir historias que conozcan, ya sea escribiendo, grabando o con vídeos.

La iniciativa ha fomentado el sentido de pertenencia y la participación activa de la comunidad. Al fomentar la narración de cuentos y la creación de nuevos relatos, el proyecto garantiza la conservación y revitalización de las tradiciones locales para las generaciones futuras.



Youtube lista de reproducción, un video con Paolo Paron.. Fuente: Ecomuseo Lis Aganis Youtube page.

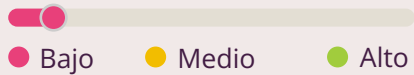


Captura del vídeo en el que la población local comparte historias con el narrador Paolo Paron (a la izquierda). Fuente: Ecomuseo Lis Aganis.histórias Paolo Paron (à esquerda). Fonte: Ecomuseo Lis Aganis.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: comunidad local, estudiantes

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Preservar las tradiciones



Cohesión social

Frecuencia:

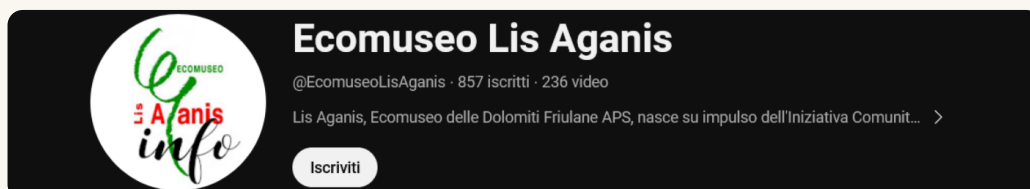
Actividad permanente

El objetivo principal del proyecto es preservar y compartir historias y patrimonio cultural con públicos diversos, especialmente jóvenes, niños, estudiantes y residentes locales. También pretende llegar a las generaciones futuras que quizá no hayan tenido la oportunidad de aprender de sus abuelos o de otros narradores tradicionales. El ecomuseo ha despertado el interés de diversos sectores, como particulares, empresas de documentales y un estudiante de la Universidad de Venecia que está realizando un documental. Esto indica no sólo un interés antropológico y etnográfico, sino también un potencial para el turismo del conocimiento.

El ecomuseo hace un seguimiento de sus canales en las redes sociales, sobre todo de las visitas a YouTube, y está satisfecho con la participación, afirma Margherita, especialista en comunicación. El seguimiento ayuda a comprender las preferencias del público y a mejorar los contenidos. Por ejemplo, han descubierto que los vídeos más cortos suelen dar mejores resultados, dada la actual capacidad de atención. Sin embargo, la calidad del contenido y la narrativa son cruciales, como demuestra un vídeo muy visto en el que aparecía un cesterero de Frisanco, que caló entre los espectadores por su auténtica narración.

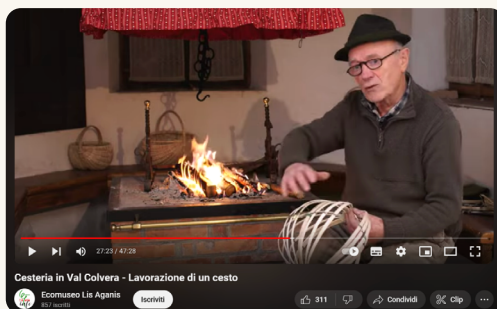
A medida que los vídeos se difunden, despiertan más interés e interacción. La gente se pone en contacto con el ecomuseo, compartiendo historias adicionales o variaciones de las presentadas, diciendo: “mi abuela también conocía esta historia, pero de otra manera”. Este intercambio continuo ayuda a descubrir más relatos culturales e involucra a más narradores.

El ecomuseo también organizó un festival para difundir los resultados del proyecto, con lecturas y música. En él participaron familias, escuelas y la comunidad en general. Se promovió a través de las escuelas, “Promo Turismo” (el organismo regional de turismo) y boletines informativos, lo que garantizó una amplia difusión y participación.

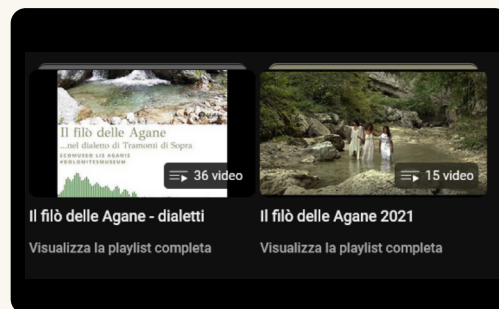


El canal youtube del ecomuseo. Fuente: Página Youtube del Ecomuseo Lis Aganis.Youtube.

8. Il Filò delle Agane



Uno de los videos más vistos. Fuente: Página de Youtube de Ecomuseo Lis Aganis.



Lista de reproducción del Ecomuseo "il Filò delle Agane". Fuente: Página de Youtube del Ecomuseo Lis Aganis.

Sección 5. Aspectos innovadores

El aspecto más innovador de la iniciativa es la plataforma de narración "Raccontiamo l'Ecomuseo", concebida como una base de datos exhaustiva para recopilar y preservar historias relacionadas con el territorio. Este proyecto destaca como innovación social al implicar a múltiples generaciones en la preservación de las tradiciones orales a través de herramientas digitales de narración. La tecnología se utiliza para mejorar la valorización, conservación y accesibilidad del patrimonio.

Estrutura de la plataforma

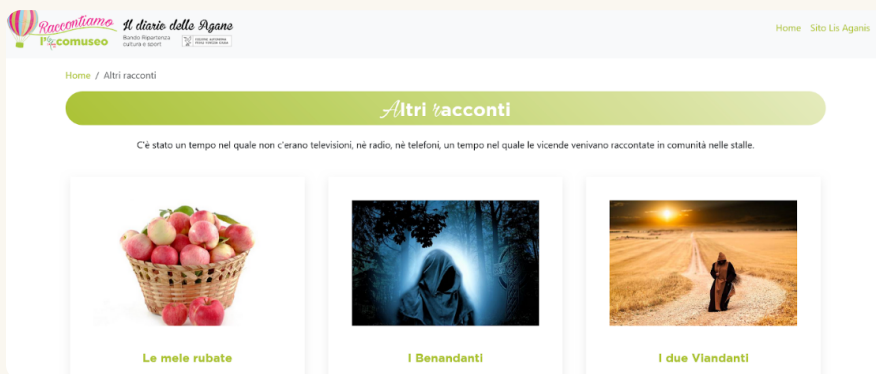
La plataforma está organizada en secciones temáticas: mitos y leyendas, artesanía, vida comunitaria, arqueología, paisaje y gustos y sabores. Cada historia va acompañada de una foto y un título, y categorizada por los nombres del autor y el productor, la ubicación (por ejemplo, lista de reproducción de YouTube), la fecha, la fuente/ productor, y la fecha y el lugar de recogida.

Respuesta a la pandemia y otros proyectos

Cuando se inició el proyecto de la Filò en 2019, la pandemia de COVID-19 provocó un aumento de la recopilación de historias, que el ecomuseo pasó a compartir.

El proyecto "Diario delle Agane", vinculado a la "Filò delle Agane", fue financiado por la iniciativa "Ripartenza Cultura e Sport", cuyo objetivo era reactivar las actividades culturales y deportivas y crear empleo en los sectores afectados por las restricciones de la COVID-19. Este proyecto reactivó proyectos, iniciativas y relaciones comunitarias, centrándose en las comunidades locales y su patrimonio. El diario incluye varias páginas que ofrecen una narración completa de la zona que comprende el Ecomuseo.

Otro proyecto innovador, "Dolomitas", en colaboración con los territorios Dolomiti, consistió en recopilar historias orales en dialectos locales y preservarlas en una plataforma digital. Este esfuerzo pone aún más de relieve el compromiso de la iniciativa con el uso de la tecnología para preservar y promover el patrimonio cultural.



La plataforma: Raccontiamo l'ecomuseo. Fuente: Página web de Ecomuseo Lis Aganis.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



La iniciativa tuvo un impacto positivo significativo en el desarrollo sostenible, principalmente al mejorar el bienestar de las personas. Estimuló la participación comunitaria y reforzó la cohesión social al reunir a distintas generaciones para descubrir y redescubrir relaciones.

El proyecto también creó puestos de trabajo para realizadores de vídeo e ilustradores locales, contratados por el ecomuseo para filmar cuentacuentos. El próximo evento, “*La notte dei Filò*” (La noche de los Filò), financiado por la Región, servirá para mostrar aún más el impacto de la iniciativa. Este acto se celebrará en un pueblo tradicional, utilizando lugares como antiguos establos, talleres y laboratorios que han conservado su arquitectura original. Estos escenarios acogerán a cuentacuentos, probablemente vestidos con atuendos del siglo XX, que narrarán historias de prácticas pasadas.

El acto estará abierto tanto a la comunidad local como a posibles turistas, con el objetivo de compartir el rico patrimonio cultural con un público más amplio. Eventos anteriores, como el festival *Filò delle Agane*, han contado con una asistencia media de unas cien personas, lo que indica un gran interés y compromiso por parte de la comunidad.



Capítulo 5:

Desarrollo rural e integración cultural



9. “Museu na Aldeia”: Conectar las comunidades rurales con las instituciones culturales

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

Museo en la Aldea
("Museu na Aldeia")

Ubicación: [Leiria, Portugal](#)

Nombre del promotor: SAMP -
Sociedade Artística Musical de
Pousos

Tipo de entidad:
Institución de utilidad pública

Propiedad: Privada
Persona jurídica privada sin ánimo
de lucro

Datos de contacto y comunicación:

✉ geral@samp.pt

🌐 samp.pt

📘 [samp.pousos.1](https://www.facebook.com/samp.pousos.1)

📷 [samp.pousos](https://www.instagram.com/samp.pousos)

📺 [www.youtube.com/channel/
UCd4dtte4y68HtJ5rSy98Ylw](https://www.youtube.com/channel/UCd4dtte4y68HtJ5rSy98Ylw)

🔗 www.museonaaldeia.pt

9. Museu na Aldeia

La iniciativa "Museu na Aldeia", promovida por la SAMP - Sociedade Artística Musical de Pousos (Sociedad Artística Musical de Pousos), es un proyecto de intervención artística y social dirigido a la población mayor de zonas rurales y aisladas de Portugal. El proyecto reúne a 13 museos y 13 aldeas de 26 municipios portugueses, formando una red de encuentro e intercambio cultural. La iniciativa anima a las comunidades a interactuar con profesionales de museos, artistas y entidades locales para compartir su patrimonio cultural y revivir tradiciones.

El proyecto estimula el compromiso a través de la narración de historias, ofreciendo programación cultural a públicos que normalmente carecen de acceso a tales oportunidades. Esto se consigue creando un programa secuencial e integrado de visitas entre museos y pueblos, consolidando así una red cohesionada entre municipios y su oferta cultural y artística.

"Museo en la Aldea" se dirige específicamente a personas mayores de 65 años independientes que viven en entornos rurales aislados con acceso limitado a experiencias culturales. Al conectar museos y comunidades, la iniciativa no solo preserva y revitaliza el patrimonio local, sino que también mejora el bienestar cultural de las personas mayores, fomentando un sentimiento de inclusión y comunidad.

Vídeo: [Teaser del proyecto](#)

1.2. Información sobre la iniciativa



Persona de contacto:

Raquel Gomes



Cargo: Coordinador del proyecto



Número de personas implicadas:

Equipo grande



Perfil de las personas implicada:

personal, voluntarios, investigadores, miembros de la comunidad, socios externos



Cualificación/formación de las personas implicadas: conocimientos tradicionales, académicos/ investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos

1.3. Formación

La formación es un aspecto fundamental del proyecto y se adhiere a la metodología de formación de la SAMP. Este proceso comienza tan pronto como los profesionales se incorporan a cualquier proyecto promovido por SAMP, y es tanto procedimental como continuo, integrado en su rutina diaria de trabajo. *"Los profesionales deben estar en sintonía con las artes en general, e incluso si tienen una gran afinidad por el trabajo con ancianos, inicialmente deben trabajar con bebés durante al menos un año. Esto les ayuda a desarrollar las habilidades necesarias para trabajar con un grupo demográfico que requiere atención y habilidades especializadas, además de interactuar con los padres. Esta experiencia les prepara para trabajar más adelante con ancianos u otros grupos. Así, el profesional adquiere competencias esenciales que, a menudo decimos, le preparan para enfrentarse al mundo, ya sea trabajando con bebés, ancianos o jóvenes reclusos"*, subraya el coordinador de la iniciativa.

La metodología de trabajo de la institución garantiza que las actividades se desarrollen en parejas, lo que facilita el intercambio y la formación continuos entre un profesional más experimentado y un recién llegado. La formación tiene lugar principalmente sobre el terreno, a través de actividades diarias compartidas y experiencias prácticas. Semanalmente se celebran reuniones de equipo para compartir y evaluar las experiencias del proyecto de la semana, fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo.

Un retiro anual, de una semana de duración y celebrado fuera del territorio habitual, constituye una oportunidad clave de formación. Este retiro se dedica a evaluar el trabajo realizado a lo largo del año, reflexionar sobre las experiencias, proponer nuevos objetivos y fijar nuevas aspiraciones.

Además, el proyecto hace hincapié en la comprensión de otras iniciativas para fundamentar las reflexiones sobre el propio proyecto. Se presta gran atención a la formación sobre la metodología empleada por el proyecto y otras actividades del SAMP. Para compartir experiencias y metodologías, existe el objetivo de crear un centro de formación dentro de la institución. También es crucial la evaluación del impacto del proyecto, lo que pone de relieve la necesidad de formación específica en metodologías apropiadas para proyectos socioculturales y artísticos.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo de PCI:



Reconocimiento PCI:



Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



La iniciativa “*Museo en la Aldea*” interconecta la diversidad económica, geográfica, social y cultural de la región. Destaca el paisaje en la cronología, la economía y los rituales de la región, más allá de los monumentos locales y del Patrimonio Mundial.

9. Museu na Aldeia

Danzas, música, peregrinaciones y movimientos migratorios impulsados por creencias y ritmos de trabajo, así como formas de hacer y vivir, se tuvieron en cuenta a la hora de seleccionar a los participantes en el proyecto e identificar los objetos y recuerdos sobre los que trabajar. “Queríamos comunidades interconectadas a través del lenguaje de los museos, las artes y los afectos”, afirma Raquel, coordinadora del proyecto.

A partir de esta reflexión, la iniciativa se estructuró en cuatro fases: sensibilización, el museo va al pueblo, el pueblo va al museo y finalización con todos en el museo. Esta estructura garantiza la participación activa y creativa de la comunidad, fomentando el sentimiento de pertenencia y resaltando la importancia del patrimonio local.

La integración de las comunidades a lo largo de las distintas sesiones se reflejó en su participación activa y creativa. Esta participación incluyó el análisis crítico de la importancia social de los museos, las piezas museísticas, las narrativas y los significados inherentes a los materiales utilizados y sus funciones representativas. También destacó la importancia de sus propios recuerdos y contribuciones a la historia local de cada región.



Proceso de cocreación en el pueblo de Folgarosa.
Fuente: Captura de pantalla del [vídeo de YouTube](#).

Se seleccionaron trece pueblos y trece museos, que compartieron una gran variedad de objetos, historias y recuerdos. Reinterpretaron y crearon nuevos objetos y relatos sobre el territorio además de sobre sí mismos:

Patrimonio cultural inmaterial (PCI) y actividades identificadas

1. Meteorito en Alcanadas

El Museo de Lourinhã presentó una colección temática sobre la extinción de los dinosaurios, lo que impulsó a la comunidad a crear el “Arca de la Salvación”, que alberga objetos, recuerdos y mensajes de esperanza.

2. Alfombra Bracejo de Ilha

Bajo la dirección de artesanos, la comunidad creó una alfombra urbana inspirada en patrones intrincados, mejorando el compromiso comunitario.

3. Contexto arqueológico de un niño de Lapedo

El Museo de Leiria compartió este momento significativo de la historia de la humanidad, que dio lugar a la creación de un mapa por parte de la comunidad de Columbeira, en honor a su patrimonio.

4. Artefactos que ponen de relieve la relación entre la tierra y el mar

La Red del Museo Municipal de Peniche involucró a la comunidad en la creación de piezas de mazapán inspiradas en el patrimonio local.

5. Olivos, molinos e historias

Un intercambio entre las comunidades de Alenquer y Torres Novas dio lugar a una sesión de light painting, reflejo de sus interacciones con el patrimonio.

6. Mantas de lana históricas de Minde

La comunidad utilizaba técnicas de jaspeado para teñir los tejidos, conectando territorios geográficamente distantes pero culturalmente cercanos.

7. La fotografía como registro de la memoria

El Centro Tomar de Estudios Fotográficos facilitó un proyecto fotográfico en Mosteiro, captando la esencia de la comunidad.

8. Escultura "Camões"

El Museo y Centro de Artes de Figueiró dos Vinhos inspiró a la comunidad de Cercal para crear esculturas de arcilla que representaran el cultivo cultural.

9. Escultura "La Peste"

El Museo del Vidrio involucró a la comunidad de Fetelaria en la creación de "El viento que sopla de Sobral", una pieza realizada con elementos recogidos localmente.

10. Escultura de San Martín

La Red de Museos y Galerías de Óbidos inspiró a los participantes de Freixianda para crear "El Sol de la Unidad es para todos" utilizando granos y hojas de maíz.

11. Escultura de cabeza de guerrero

El Museo Raul da Bernarda animó a la comunidad de Cabeças a crear varias cabezas de arcilla, mostrando su creatividad.

12. Escultura de tres toneladas en Ateanha

La comunidad construyó un banco con piedras locales y tecnología de impresión 3D, transformando un lugar del pueblo en un punto de encuentro.

13. Industria lanera en el Museo Casa do Tempo

El museo puso de relieve la importancia de la industria lanera, llevando a la comunidad de Fanhais a compartir sus pinares y honrar la historia local.

Paralelamente al proceso de creación y puesta en común, se celebraron representaciones en museos con comunidades. Estas actuaciones pretendían alcanzar el objetivo de unir diversos elementos: simbólicos y materiales, de diferentes lugares y épocas, abarcando universos visuales, musicales, coreográficos y escénicos. La intención era crear un territorio compartido entre comunidades, historias, patrimonio material e inmaterial, fomentando el diálogo entre múltiples elementos culturales. Cada representación, rica en sus propias historias, recuerdos y simbolismo, permitió la colaboración, reforzó la cohesión social y contribuyó al desarrollo humano sostenible de la región.

9. Museu na Aldeia



Actuación musical en uno de los pueblos, conectando a la comunidad, los artistas y el personal del museo implicado en el proceso. Fuente: Captura de pantalla de [vídeo de YouTube](#)

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? audiovisual, multimedia, cartografía.

🌐 Sitio web, plataforma de vídeo/audio,

La iniciativa “Museo en la Aldea” es un proyecto de intervención artística y social dirigido a la población mayor de regiones rurales y remotas. Conecta 13 museos y 13 aldeas de 26 municipios portugueses en una amplia red. El proyecto fomenta la interacción entre comunidades, expertos en museos, artistas y organizaciones locales para compartir el patrimonio cultural y revivir las tradiciones.

- **Encuentros iniciales e interpretación:** Los profesionales del SAMP, en colaboración con los líderes locales y expertos en museos, llevan los objetos de los museos a las aldeas. Estos encuentros iniciales permiten a los ancianos reinterpretar, transformar y acercarse a los objetos de nuevas formas. A continuación, se invita a los miembros de la comunidad a reflexionar sobre los objetos, relacionándolos con sus recuerdos, experiencias vitales y características locales. Esta reflexión les ayuda a revisar y explorar su Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI).
- **Creación de una nueva obra:** El proceso culmina con la creación de una nueva obra, desarrollada en colaboración por las personas mayores, los expertos del museo y el equipo de la SAMP. Esta nueva obra pretende representar tanto las particularidades individuales de cada anciano como la identidad colectiva de su comunidad. Las piezas terminadas se inauguran en los museos participantes mediante una Presentación Performativa SAMP, que simboliza la unión entre la institución museística y la comunidad.

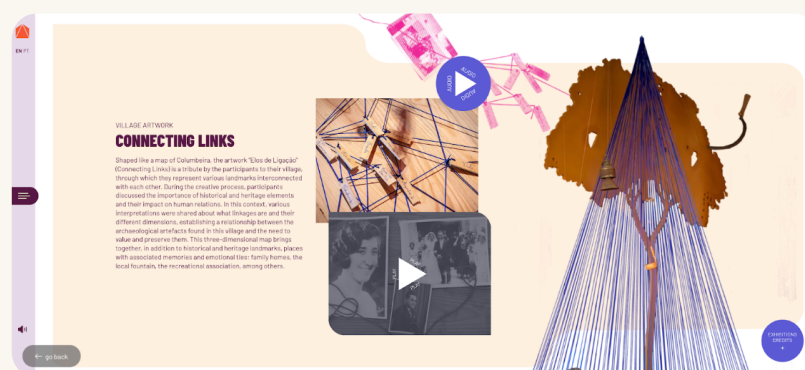
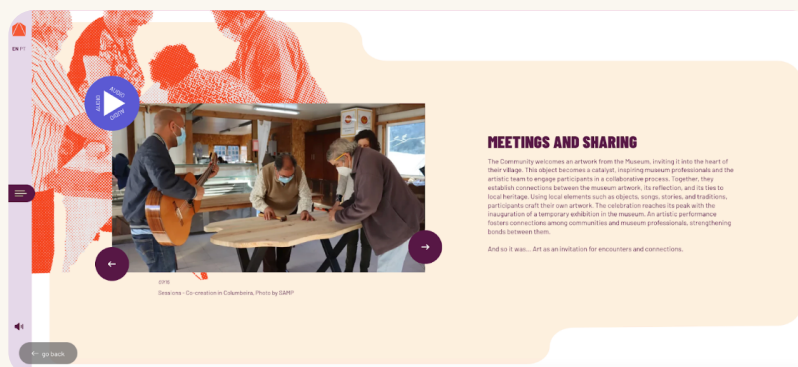
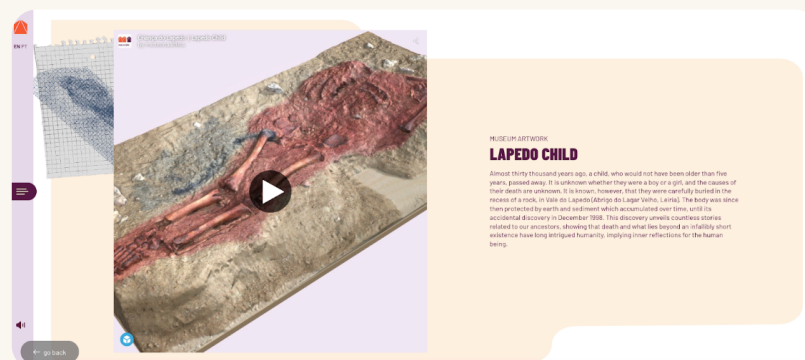
- **Comunicación y difusión digital:** Se pone especial cuidado en documentar todo el proceso a través de medios audiovisuales, captando momentos de intercambio y produciendo contenidos de historia oral. Este contenido se organiza en una experiencia digital completa, que incluye imágenes, vídeos, audio y documentación. Estas narraciones digitales se presentan después a grupos locales, garantizando que el impacto del proyecto se extienda más allá de los participantes inmediatos.

El contenido digital se difunde además a través del sitio web del museo y las plataformas de las redes sociales, ampliando el alcance de la iniciativa y promoviendo el turismo cultural. Este enfoque no solo preserva el patrimonio cultural, sino que también lo hace accesible a un público más amplio, fomentando una apreciación más profunda de las tradiciones e historias de las comunidades participantes.

Al integrar la narración digital con las prácticas culturales tradicionales, la iniciativa “Museo en la aldea” preserva y revitaliza eficazmente el patrimonio local, al tiempo que involucra a la comunidad de forma significativa y participativa.



9. Museu na Aldeia

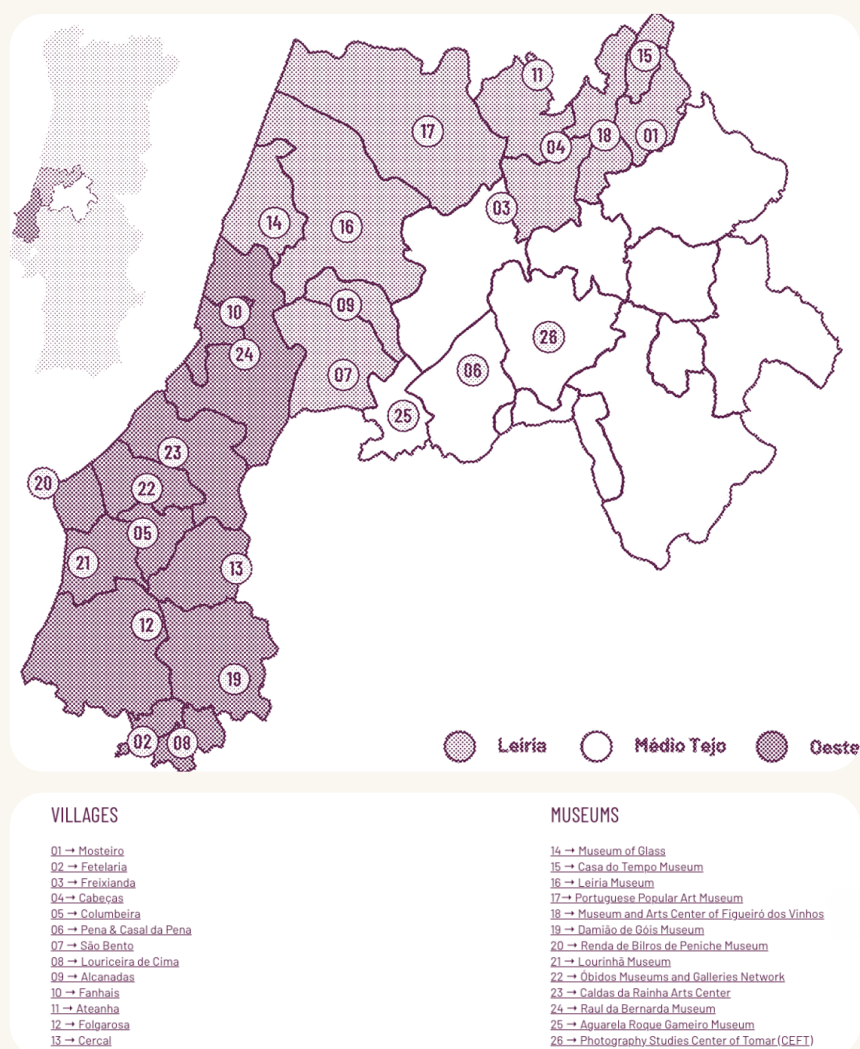


Mapa interactivo que ofrece una experiencia digital completa, con imágenes, vídeos, audio y documentación sobre las comunidades, los museos, los procesos de cocreación y las obras de arte. Fuente: Capturas de pantalla del [Página web de Museu na Aldeia](#).

3.1. Población local

El proyecto “Museo en la Aldea” se distingue por su extensa red de más de 90 colaboradores. Promovido por la SAMP - Sociedade Artística Musical dos Pousos, el proyecto cuenta con la financiación y el apoyo del Ayuntamiento de Leiria, Portugal Inovação Social, el Programa Operativo de Empleo Social (POISE), Portugal 2020, el Fondo Social Europeo (FSE) y la Red Cultura 2027. También colabora con la Unión de Parroquias de Leiria, Pousos, Barreira e Cortes.

Un Grupo de Trabajo de Museos de la Red Cultura 2027, formado por representantes de instituciones regionales, seleccionó los 13 pueblos y los 13 museos participantes. Este grupo, familiarizado con las realidades sociales y culturales locales, incluía a representantes de museos de 26 municipios, juntas parroquiales, asociaciones y otros socios.



Mapa de los [pueblos](#) y [museos](#) que participan en el proyecto.

Fuente: [Página web de Museu na Aldeia](#)

9. Museu na Aldeia

La SAMP coordinó el proyecto con un equipo multidisciplinar formado por profesionales de la música, la dirección artística, el arte comunitario, la interpretación, la comunicación, la logística, las finanzas, la museología, la sociología, la psicología social, el diseño gráfico y la producción. Este equipo, en colaboración con los miembros de la comunidad, definió las funciones y acciones del proyecto utilizando una metodología participativa que hacía hincapié en el diálogo, la escucha, la inclusión y la gestión horizontal.

La implicación de la comunidad fue activa y creativa: los residentes participaron en las sesiones y en las reuniones de evaluación, contribuyeron a la toma de decisiones y adaptaron las iniciativas según las necesidades. Los principios rectores de “estar con” y “crear con” fomentan las relaciones, la confianza y la creación colaborativa, potenciando el impacto del proyecto y garantizando un compromiso significativo de todos los participantes.



Miembros de la comunidad que participan en el proyecto “Museo en la Aldea”.
Fuente: SAMP/Museu na Aldeia.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Público alvo:
Comunidad local

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Preservar
las
tradiciones



Cohesión
social

Frecuencia:

Actividad puntual

La difusión del proyecto se ha logrado a través de múltiples canales, asegurando un amplio alcance e impacto.

- **Página web y Manual de Difusión:** En el [sitio web](#) del proyecto y en el [Manual de Difusión](#) se ofrece información detallada. Esta publicación registra y comparte las metodologías, experiencias y estrategias del proyecto, proporcionando orientación para su reproducción o adaptación por otras entidades en diferentes contextos.
- **Cobertura mediática:** Varios medios de comunicación, como la televisión, la radio y la prensa, han realizado reportajes a escala local y nacional. Se han utilizado formatos físicos y digitales para compartir las historias y tradiciones de los pueblos participantes.
- **Publicaciones:** Se ha intentado publicar artículos científicos y culturales sobre el proyecto. Hasta la fecha se ha publicado un artículo y recientemente se ha presentado otro para su publicación.
- **Eventos de presentación:** El proyecto se ha promocionado en conferencias, congresos y otros eventos nacionales e internacionales. SAMP ha participado a través de invitaciones y presentando comunicaciones para su revisión por pares.
- **Documental:** Un [documental](#) narra todo el proceso de trabajo, centrándose en las distintas fases del proyecto y destacando la implicación de museos, pueblos, artistas y técnicos. Está disponible en línea.
- **Museu Virtual:** El [museo virtual](#) sirve de testimonio y memoria del proyecto, permitiendo a los usuarios explorar obras de arte y museos y participar en historias y experiencias. También incorpora elementos de realidad virtual para mejorar la experiencia del usuario.
- **Catálogo de la exposición:** Disponible en formato digital y físico, el [catálogo](#) muestra imágenes y piezas de museo, compartiendo las experiencias vividas en el proyecto.
- **Exposición itinerante:** Titulada “Al otro lado de la línea”, esta exposición pretende continuar el legado del proyecto, fomentando nuevas relaciones y asociaciones, al tiempo que honra el trabajo de colaboración y la proximidad cultural de todo el territorio.

Sección 5. Aspectos innovadores

El proyecto “Museo en la aldea” ha sido ampliamente reconocido por su innovadora participación comunitaria, especialmente durante la pandemia de COVID-19. La iniciativa ganó la categoría de “Participación y Concienciación Ciudadana” en los Premios Europeos del Patrimonio / Premios Europa Nostra en 2022. Este premio destaca los proyectos que utilizan el patrimonio cultural para promover la cohesión social, la inclusión, el diálogo y el entendimiento, al tiempo que fomentan el sentido de pertenencia y celebran la diversidad.

“La variedad y adaptación de las actividades a cada grupo participante hace que el proyecto “Museo en la Aldea” sea muy especial. Al abordar las necesidades e intereses específicos tanto de los jóvenes como de los mayores, han garantizado un impacto mayor y más significativo. El proyecto también demuestra de forma convincente la clara relación entre el patrimonio cultural y el bienestar”, señaló el Jurado de los Premios Europa Nostra.

Además, el proyecto ganó los Premios APOM 2021 en la categoría de “Innovación y creatividad”, que distingue los proyectos creativos en diversas actividades museísticas, desde la investigación y la conservación hasta las exposiciones y la divulgación cultural. También recibió una mención honorífica en la categoría “Proyecto de Educación y Mediación Cultural”.

Además, en la III Conferencia sobre Intervención Psicosocial en la Comunidad, el proyecto fue premiado por su labor en la lucha contra el aislamiento social y la soledad de las personas mayores a través del arte y la cultura. También recibió una Mención Honorífica por su investigación sobre la soledad y la salud mental de las personas mayores durante la pandemia.

El innovador uso de contenidos digitales del proyecto refuerza aún más su impacto, permitiendo a los usuarios explorar el [museo virtual](#), participar en historias interactivas y acceder a ricos contenidos multimedia, mejorando la experiencia cultural global. La experiencia digital del sitio web del proyecto ofrece una panorámica completa de la iniciativa, con colecciones audiovisuales, historias orales, imágenes, vídeos y documentación. Este repositorio digital no sólo conserva los resultados del proyecto, sino que los hace accesibles a un público más amplio, fomentando el turismo cultural y garantizando la longevidad del patrimonio de la comunidad.

Al integrar prácticas culturales tradicionales con técnicas modernas de narración digital, el proyecto “Museo en la Aldea” tiende un puente eficaz entre generaciones, fomentando una conexión más profunda con el patrimonio cultural y abordando al mismo tiempo problemas sociales contemporáneos.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo:



Impacto en el desarrollo sostenible local:



ODS3.
Buena salud y
bienestar



SDG4.
Educación de
calidad



ODS9. Industria,
innovación e
infraestructuras



ODS17.
Asociaciones
para los objetivos

El proyecto “Museo en la Aldea” requirió un gran esfuerzo: 226 sesiones con las comunidades, la movilización de más de 30 artistas y la participación de más de 90 socios. Llegó a más de 780 personas, entre ellas 273 participantes activos de la comunidad. Este esfuerzo colectivo pretendía conectar a las comunidades aisladas con los museos, dinamizar el territorio y fomentar el encuentro.

El impacto del proyecto en la educación, la mediación cultural y la lucha contra el aislamiento social de las personas mayores queda patente en sus informes de actividad:

El **92%** de los participantes consideró que el proyecto había mejorado su bienestar.

El **94%** creía que el proyecto era crucial para prevenir los sentimientos de soledad y aislamiento.

El **83%** pensaba que fomentaba las relaciones entre los residentes de la comunidad.

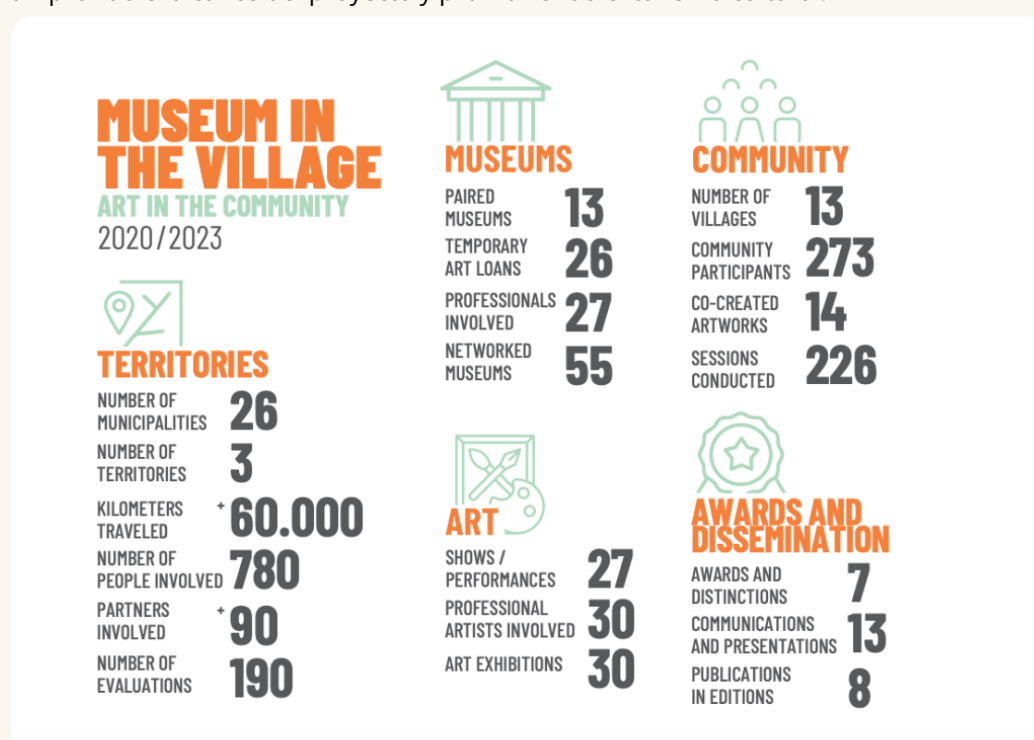
La iniciativa activó con éxito el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) sensibilizando y facilitando encuentros entre los habitantes de las aldeas y los socios del proyecto. Esto reforzó la cohesión social en zonas rurales aisladas con un acceso cultural limitado. Los 13 pueblos implicados ganaron visibilidad y fueron visitados por participantes en el proyecto, socios, medios de comunicación regionales y turistas culturales. Para los 13 museos, aumentó significativamente la accesibilidad y el compromiso.

El proyecto fomentó la cooperación intermunicipal, implicando a museos, municipios, juntas parroquiales, asociaciones locales y SAMP. Este enfoque en red reunió a profesionales de la cultura, artistas, técnicos, agentes políticos y autoridades locales, desarrollando una metodología de movilización sociocultural y generando valores comunitarios.

9. Museu na Aldeia

El proyecto, una respuesta innovadora al aislamiento social de las personas mayores, creó un modelo y unas herramientas de intervención que pueden reproducirse en otros contextos. Puso de relieve la relación entre los componentes culturales y sociales a través de prácticas artísticas, con implicaciones potenciales para el rediseño de las políticas públicas locales.

El proyecto también hizo hincapié en los contenidos digitales, documentando todo el proceso a través de medios audiovisuales. Esto incluyó la captura de momentos de intercambio, la producción de contenidos de historia oral y la creación de una experiencia digital con imágenes, vídeos, audio y documentación. Estos contenidos se compartieron con grupos locales y se difundieron a través de la web del museo y las redes sociales, ampliando el alcance del proyecto y promoviendo el turismo cultural.



Algunas cifras del alcance e impacto del proyecto.
Fuente: [Informe de resultados SAMP/Museu na Aldeia-](#)



10. Ecomuseo de Corvo: Involucrando a las comunidades en la preservación del patrimonio y la educación

Sección 1. Introducción

1.1. Información general

Nombre de la iniciativa:

Memoria Colectiva - Programa de Entrevistas de Vida

Ubicación: [Isla de Corvo, Azores, Portugal](#)

Nombre del promotor: Corvo Ecomuseum

Tipo de entidad: Ecomuseo

Propiedad: Público

Datos de contacto y comunicación:

✉ ecomuseo.corvo.info@azores.gov.pt

🌐 ecomuseo-corvo.cultura.azores.gov.pt/

f [museodoterritorio](https://www.facebook.com/museodoterritorio)

📷 [ecomuseodocorvo](https://www.instagram.com/ecomuseodocorvo)

📺 www.youtube.com/playlist?list=PLSxhrfiNtYXZNxl69Nrq-dM8GwzLngtpg

🔗 www.culturacores.azores.gov.pt/ecomuseo-do-corvo/

10. Corvo Ecomuseum



Centro de visitantes del Ecomuseo de Corvo, "Casa del Tiempo". Fuente: Equipo HIGHRES.

La iniciativa forma parte del Ecomuseo do Corvo, un proceso dinámico en el que la comunidad preserva, interpreta y gestiona su patrimonio para el desarrollo sostenible. Este enfoque promueve el reconocimiento y la afirmación de la identidad de la isla y actúa como catalizador del desarrollo socioeconómico local, generando riqueza y sirviendo a los intereses de la comunidad.

El proyecto pretende crear una base de datos exhaustiva de testimonios orales de antiguos residentes de Corvo, centrándose en las tradiciones, conocimientos y expresiones culturales locales. El objetivo es preservar, valorar y difundir el patrimonio de la isla mediante la creación de un repositorio digital de la memoria de Corvo. Este repositorio servirá de apoyo a futuras investigaciones, proporcionará recursos educativos y de comunicación museística y promoverá el desarrollo sostenible y el turismo local.

Además, el proyecto incluye un inventario fotográfico participativo, en el que se captan imágenes de los habitantes para complementar los recuerdos recogidos. Esta documentación visual enriquece los testimonios orales, proporcionando un retrato más rico y completo del patrimonio cultural de la isla.

Con estos esfuerzos, la iniciativa no sólo salvaguarda las tradiciones y conocimientos únicos de Corvo, sino que también fomenta el compromiso de la comunidad y contribuye al crecimiento sostenible y al turismo de la isla.

Elementos del Ecomuseo de Corvo: Patrimonio del territorio, población, lugares especiales, ancianos, memoria colectiva.

Fuente: [Página web del Ecomuseo de Corvo.](#)



1.2. Información sobre la iniciativa

Persona de contacto:
Deolinda Estêvão

Cargo: Director

Número de personas implicadas:
Equipo grande

Perfil de las personas implicadas:
Personal, miembros de la comunidad

Cualificación/formación de las personas implicadas:
Conocimientos tradicionales, académicos/investigadores, profesionales de museos, expertos técnicos

1.3. Formación

El Ecomuseo reconoce la vulnerabilidad de las tradiciones locales y subraya la urgente necesidad de formar a los miembros de la comunidad en métodos de conservación. Se han llevado a cabo amplias consultas con los ancianos locales para captar sus puntos de vista y documentar sus experiencias, garantizando así la transmisión de conocimientos a las generaciones futuras. Los talleres programados, que incluyen sesiones de tejido, pretenden revivir y proteger estas tradiciones.

Además, un grupo de mandolina, formado en colaboración con la escuela local, trata de rejuvenecer el folclore y la música tradicional, reconociendo el papel crucial de esta asociación en la educación sobre el patrimonio. El Ecomuseo se compromete a mantener estos esfuerzos educativos y a fomentar la participación de los jóvenes en la comprensión, la conservación y el intercambio de su patrimonio.

10. Corvo Ecomuseum

Se necesitan más actividades de capacitación para que la comunidad local recupere tradiciones como el tejido y proporcione formación artística para apoyar a los grupos locales de música y teatro. Debido al aislamiento de la isla, se recurre a formadores externos para impartir sesiones in situ, que se consideran más eficaces para satisfacer las necesidades de la comunidad.

Sección 2. Descripción del PCI implicado

Tipo PCI:



Prácticas sociales,
rituales y actos festivos

Reconocimiento PCI:



Implicación de la comunidad en la identificación y gestión del PCI:



Desde 2015, el Ecomuseo de Corvo ha estado identificando y recopilando activamente información sobre la memoria y el patrimonio de la isla. A través del compromiso con la comunidad y la realización de actividades participativas, como el Proyecto de Colección y Exposición de Fotografías, el Ecomuseo ha ampliado su alcance para incluir referencias culturales, artes, artesanías, formas de expresión y prácticas tradicionales como componentes integrales del patrimonio local.

Formación en técnicas tradicionales de tejido para miembros de la comunidad, junio de 2024. Fuente: [Publicación en Facebook](#)



Las actividades del Ecomuseo revelaron que la memoria de tiempos pasados está profundamente arraigada en las fiestas locales, las prácticas sociales, la artesanía y la gastronomía. Esta memoria cultural fomenta un sentimiento de participación y pertenencia entre los miembros de la comunidad, reforzando su identidad de grupo y su conexión con el territorio. Los siguientes elementos han sido identificados como Patrimonio Inmaterial significativo a nivel local:

- El ciclo de la lana
- El culto al Espíritu Santo
- El léxico Corvino
- Sacrificio de cerdos
- Leyendas de Corvo
- Reunión de los Sargazos

Estos elementos se detallan en la web del Ecomuseo, mostrando su importancia para la comunidad.



Elementos que han sido identificados como Patrimonio Inmaterial significativo a nivel local. Fuente: [Página web del Ecomuseo de Corvo](#).

10. Corvo Ecomuseum

Para preservar y transmitir este patrimonio a las generaciones futuras, el Ecomuseo participa en diversas actividades y proyectos. Por ejemplo, el Proyecto TASTE - Taste Azores Sustainable Tourism Experiences, desarrollado en colaboración con el CEEApIA (Centro de Estudios de Economía Aplicada del Atlántico) y el CHAM (Centro de Humanidades de la Universidad de las Azores), produjo varios vídeos disponibles en el sitio web del Museo. Estos vídeos ayudan a documentar y compartir el patrimonio inmaterial de la isla, haciéndolo accesible a un público más amplio.

[#TASTE - Episode 26](#). Memórias e vivências da alimentação na ilha do Corvo [Memorias y vivencias de la alimentación en la isla de Corvo].

[#TASTE - Episode 41](#). As Couves da Barça. Uma tradição da gastronomia na ilha do Corvo [Couves da Barça. Una tradición gastronómica en la isla de Corvo].

[#TASTE - Episode 62](#). As filhoses do Entrudo na ilha do Corvo [Los niños del Carnaval en la isla de Corvo].

[#TASTE - Episode 66](#). A confeção do pão de milho na ilha do Corvo: memórias e vivências [La elaboración del pan de maíz en la isla de Corvo: recuerdos y vivencias].

[#TASTE - Episode 75](#). As tortas de erva patinha na ilha do Corvo [Las tortas de hierbas en la isla de Corvo].

[#TASTE - Episode 87](#). A produção do queijo artesanal na ilha do Corvo [Producción de queso artesanal en la isla de Corvo].



Un miembro de la comunidad comparte sus recuerdos y experiencias sobre la comida en la isla de Corvo. Fuente: Captura de pantalla de un [vídeo de YouTube](#).

El Ecomuseo funciona con un enfoque de gestión participativa, que implica a los miembros de la comunidad en la identificación, documentación y conservación de su patrimonio. Este modelo de colaboración garantiza que la voz y los conocimientos de la comunidad ocupen un lugar central en las actividades del Ecomuseo.

Para promover el turismo cultural, la iniciativa pretende continuar estos esfuerzos creando una plataforma digital para el Museo. Esta plataforma pondrá a disposición del público los registros y vídeos recopilados, mejorando la visibilidad y la apreciación del patrimonio inmaterial de Corvo. Al hacer accesibles en línea estos elementos culturales, el Ecomuseo pretende atraer a visitantes e investigadores, fomentando una comprensión y apreciación más profundas de las ricas tradiciones culturales de la isla.

Sección 3. Creación narrativa y adaptación al formato de comunicación digital

Proceso de creación de contenidos



¿Cómo se comunica en formato digital?

? Audiovisual, multimedia.

Exposición in situ, sitio web, plataforma de vídeo/audio (Youtube), redes sociales (Instagram, Facebook...)

Partiendo de la cartografía preliminar realizada por el Ecomuseo, el equipo se ha centrado en las actividades de campo, que incluyen entrevistar a miembros de la comunidad y documentar su participación mediante notas, filmaciones, dibujos y fotografías. Esta información primaria se complementa y cruza con datos procedentes de diversas fuentes, como bibliotecas locales, asociaciones, libros y sitios web. Este enfoque reconoce que algunas referencias culturales pueden haber cambiado o desaparecido con el tiempo.

El proceso reconoce la multiplicidad de perspectivas inherentes al patrimonio cultural. Diferentes personas pueden tener puntos de vista distintos o incluso opuestos sobre la misma referencia cultural en función de sus experiencias personales y sus relaciones con ella. Esta diversidad de perspectivas forma parte integrante del proceso de documentación.

Desde las entrevistas iniciales hasta la edición final del material, todo el proceso es participativo y fomenta la colaboración entre el museo y la comunidad. Se celebran sesiones periódicas de debate para evaluar y seleccionar los contenidos que se difundirán. Así se garantiza que los relatos sean auténticos y reflejen la memoria colectiva de la comunidad.

El contenido digital resultante, que incluye vídeos, dibujos y fotografías, se adapta a diversas plataformas para llegar a un público más amplio. Este método no sólo preserva el patrimonio cultural de Corvo, sino que también lo hace accesible y atractivo para futuras generaciones y visitantes. Aprovechando los formatos de comunicación digital, el Ecomuseo puede compartir eficazmente el rico y diverso patrimonio cultural de Corvo con un público mundial.

10. Corvo Ecomuseum



Espacio de exposiciones multimedia del Ecomuseo Corvo. Fuente: Equipo HIGHRES.

3.1. Población local

En Corvo, con una población de 386 habitantes (en 2021), la participación de la comunidad en las actividades del Ecomuseo es notablemente alta. Algunos eventos atraen a más de 150 participantes, lo que demuestra una importante implicación local.

El Ecomuseo fomenta la participación activa de la comunidad local en su planificación y actividades. Un mecanismo clave para ello es el "Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo" (Grupo de Amigos del Ecomuseo de Corvo), un grupo de discusión que proporciona valiosos comentarios y aportaciones por correo electrónico y formularios en línea. Estas aportaciones forman parte integrante del proceso de planificación.

La movilización de la comunidad, facilitada por el Ecomuseo, es crucial para el éxito del proyecto. El Proyecto de Inventario Fotográfico, por ejemplo, sirve de catalizador para el debate y la participación de la comunidad. Los residentes aportan sus fotos y participan activamente en el proceso de documentación.



Archivo del inventario fotográfico del Ecomuseo de Corvo, foto del mes, mayo de 2024.

Fuente: [Publicación en Facebook](#)

Todas las fases de planificación y recopilación de información, desde las entrevistas hasta la edición final, se llevan a cabo de forma participativa. El museo y la comunidad co-crean el contenido, asegurando que todas las voces sean escuchadas y respetadas. Se emplean metodologías que reconocen la reciprocidad del conocimiento, con sesiones periódicas de debate, seguimiento y evaluación.

Este enfoque garantiza que la participación de la comunidad sea activa y no pasiva. Los residentes no son meros entrevistados o miembros del público; son coproductores, profundamente implicados en preservar y compartir su patrimonio cultural. Este modelo de colaboración fomenta un fuerte sentimiento de propiedad y orgullo por el patrimonio de la comunidad.

Sección 4. Audiencia y metodologías

Destinatarios: turistas/visitantes, comunidad local, estudiantes, investigadores/profesionales del patrimonio cultural.

Alcance:



Objetivo de compartir las historias



Preservar las tradiciones



Cohesión social



Promover el turismo

Frecuencia:

Actividad permanente

La difusión de la iniciativa del Ecomuseo de Corvo se basa en un enfoque polifacético para llegar a un público amplio. En primer lugar, la iniciativa se difunde a través de la página web del museo, que sirve de eje central de información y actualizaciones. Además, se lleva a cabo una importante labor de promoción in situ, en el museo, durante actividades y eventos.

El museo emplea varios métodos para implicar a la comunidad local, como convocatorias abiertas en carteles, anuncios en Facebook y el “Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo” (Grupo de Amigos del Ecomuseo de Corvo), que tiene un amplio alcance local. Este grupo desempeña un papel crucial en la divulgación y el fomento de la participación de la comunidad.

La colaboración activa con otras instituciones y socios también ayuda a dar a conocer la iniciativa. Las presentaciones en espacios académicos y otros fuera de la isla contribuyen a un reconocimiento más amplio. Por ejemplo, la participación del museo en el proyecto EcoHeritage en 2022, como estudio de caso, ha proporcionado exposición internacional. Los detalles del proyecto son accesibles en la [plataforma de aprendizaje EcoHeritage](#), lo que pone de relieve las prácticas innovadoras del museo y genera oportunidades de publicidad internacional.

10. Corvo Ecomuseum

A través de estos esfuerzos combinados, el Ecomuseo de Corvo garantiza que su narración digital y la preservación del patrimonio cultural inmaterial lleguen tanto al público local como al mundial, fomentando una mayor concienciación y apreciación.

Sección 5. Aspectos Innovadores

Basado en los principios de la Sociomuseología, el Ecomuseo de Corvo da prioridad a la participación de la comunidad en todos sus procesos. Esta iniciativa emplea metodologías que enfatizan la reciprocidad del conocimiento y el inventario participativo, reconociendo que la implicación de la comunidad local es fundamental para cualquier esfuerzo museológico.

El aspecto innovador de este planteamiento reside en su compromiso de hacer del museo no sólo un narrador de la historia del lugar, sino un participante activo en la vida cotidiana de la comunidad. Al implicar a los residentes en todas las fases -desde la planificación y la documentación hasta la difusión-, el museo se asegura de reflejar los deseos y necesidades de la comunidad. Este modelo participativo transforma el museo en una herramienta dinámica de desarrollo cultural y económico sostenible.

Además, la iniciativa integra técnicas modernas de narración digital con prácticas culturales tradicionales, creando una plataforma única que preserva y revitaliza el patrimonio local. El uso de plataformas digitales, combinado con la participación activa de la comunidad, permite una mayor difusión de las narrativas culturales de Corvo, promoviendo el turismo cultural y fomentando una conexión más profunda entre la comunidad y su patrimonio.

En general, este enfoque ejemplifica cómo los museos pueden servir de catalizadores del desarrollo comunitario, aprovechando los conocimientos y la participación locales para lograr resultados sostenibles.

Sección 6. Impacto

Impacto en el turismo



Impacto en el desarrollo sostenible local:

ODS1.
Eradicación de
la pobreza



ODS3.
Salud y
bienestar



ODS4.
Educación de
calidad



ODS5.
Igualdad de
género



ODS10.
Reducir las
desigualdades



ODS11.
Ciudades y comunidades
sostenibles



ODS12.
Consumo y producción
sostenibles



ODS13.
Acción contra el cambio
climático mundial

El proyecto se centra en preservar y promover los conocimientos, expresiones y tradiciones únicos de Corvo. Al hacer accesibles los centros del Ecomuseo a los visitantes y ofrecer actividades como talleres y visitas guiadas, la iniciativa involucra activamente tanto a la población local como a los turistas.

El Ecomuseo de Corvo pretende salvaguardar y afirmar el patrimonio natural, histórico, paisajístico y cultural de la isla. Este compromiso no sólo preserva las ricas tradiciones de Corvo, sino que también promueve el desarrollo local y mejora la calidad de vida de los habitantes de la isla.

Al hacer hincapié en el desarrollo sostenible, el proyecto garantiza que los esfuerzos de conservación contribuyan al bienestar de la comunidad a largo plazo. La participación activa de la población local en estas actividades fomenta un sentimiento de orgullo y propiedad, reforzando la identidad cultural de Corvo. Además, al atraer a los turistas mediante visitas bien organizadas y talleres atractivos, la iniciativa impulsa la economía local y crea oportunidades de crecimiento económico.

Con estos esfuerzos, el Ecomuseo de Corvo no sólo preserva las tradiciones y conocimientos únicos de la isla, sino que también mejora la capacidad de la comunidad para mantener y desarrollar estos activos culturales para las generaciones futuras. El impacto de la iniciativa es, por tanto, profundo y de gran alcance, lo que refuerza el papel del museo como catalizador de cambios positivos en la comunidad.

En general, el planteamiento del Ecomuseo de Corvo integra la conservación cultural con el desarrollo sostenible, lo que tiene un impacto positivo significativo tanto en la comunidad como en su patrimonio.

Conclusión

Estos estudios de casos presentan colectivamente una visión diversa y completa de las buenas prácticas en la preservación y promoción del patrimonio cultural inmaterial a través de la narración digital. Destacan la importancia de la participación comunitaria, el uso de herramientas digitales innovadoras y la integración del patrimonio cultural en el turismo y la educación. Los diferentes niveles de experiencia en las áreas temáticas son evidentes, y cada estudio de caso ofrece una visión única y complementa a los demás de diversas maneras.



Contexto geográfico y tipo de entidades impulsoras de las iniciativas

Los estudios de casos abarcan distintas regiones de Europa, cada una con su propio contexto y patrimonio cultural. Las entidades que respaldan estas iniciativas van desde municipios y museos locales hasta asociaciones comunitarias y universidades, mostrando una amplia variedad de estructuras organizativas y esfuerzos de colaboración.



Cualificación/formación de las personas implicadas

El nivel de cualificación y formación de los participantes varía: algunas iniciativas recurren a profesionales altamente cualificados y otras a miembros de la comunidad con escasos conocimientos digitales. Esta diversidad pone de relieve la importancia de los programas de formación a medida para mejorar las capacidades de narración digital en diferentes contextos.



Tipo y nivel de reconocimiento de la PCI

El PCI reconocido en estos estudios de caso incluye una mezcla de leyendas locales, artesanía tradicional, historias orales y prácticas sociales. El nivel de reconocimiento varía, ya que algunos elementos del patrimonio son bien conocidos y otros se han documentado y promovido recientemente a través de estas iniciativas.



Nivel de implicación comunitaria y formas de participación

La implicación de la comunidad abarca desde papeles pasivos, en los que los miembros de la comunidad actúan como entrevistados, hasta papeles de coproductores activos, en los que participan en la creación y difusión de contenidos digitales. Las metodologías participativas, como los talleres y los proyectos artísticos colaborativos, se utilizan habitualmente para implicar a la comunidad.



Objetivo de compartir las historias

Los principales objetivos de compartir estas historias son la promoción del turismo, la conservación de las tradiciones, la sensibilización y el marketing. Las iniciativas suelen tener por objeto atraer visitantes, educar al público y garantizar la continuidad del patrimonio cultural para las generaciones futuras.



Comunicación en formato digital

Las estrategias de comunicación empleadas incluyen diversas herramientas y plataformas digitales, como redes sociales, sitios web, exposiciones multimedia y juegos interactivos. Estos métodos mejoran la accesibilidad y el atractivo de las historias para un público amplio.



Frecuencia de las actividades

La frecuencia de las actividades varía: algunas iniciativas ofrecen exposiciones permanentes y otras organizan actos puntuales o programas estacionales. Esta variación garantiza un compromiso permanente y ofrece oportunidades para repetir las visitas y una participación continua de la comunidad.



Público destinatario

Los destinatarios de estas iniciativas son diversos: residentes locales, turistas, grupos escolares y profesionales del patrimonio cultural. Se procura adaptar el contenido y las actividades a los distintos grupos de edad e intereses, garantizando una participación amplia e integradora.



Aspectos innovadores

Los aspectos innovadores de estas iniciativas incluyen el uso de tecnologías multimedia, juegos interactivos y códigos QR, así como la integración de leyendas y folclore locales en formatos digitales. Estas innovaciones mejoran la experiencia narrativa y atraen al público de formas novedosas.



Impacto en el turismo y el desarrollo local sostenible

El impacto de estas iniciativas en el turismo y el desarrollo sostenible local es significativo. Contribuyen al crecimiento económico de las zonas rurales, crean nuevas oportunidades de negocio y fomentan la cohesión social. Al promover el turismo cultural y poner en valor el patrimonio local, estos proyectos garantizan el desarrollo sostenible y el empoderamiento de las comunidades.

En conclusión, estos estudios de caso constituyen un valioso recurso para comprender y aplicar buenas prácticas en la preservación y promoción del patrimonio cultural inmaterial. Mediante el examen de estos diversos enfoques, las partes interesadas pueden obtener información sobre metodologías eficaces y adaptarlas a sus contextos específicos, garantizando la preservación sostenible del patrimonio cultural inmaterial en toda Europa y fuera de ella.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Contribuir a la resiliencia del patrimonio inmaterial mediante la narración de historias
2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Estatal para el Desarrollo Educativo (SEDA). Ni la Unión Europea ni la SEDA se hacen responsables de ellos.