

Rodrigo ALONSO ALCALDE (*), Felipe CUARTERO MONTEAGUDO () y Marcos TERRADILLOS BERNAL (***)**

II Jornadas de Arqueología Experimental *La experiencia como forma de conocimiento del pasado*. Universidad de Burgos. Abril 2005.

*** Becario Fundación Siglo para las Artes en Castilla y León. Universidad de Burgos. Laboratorio de Prehistoria. Edificio I+D+i. Plz Misael Bañuelos s/n, 09001, Burgos.**

**** Arqueocio Ibeas-Atapuerca S.L. Aula Arqueológica *Emiliano Aguirre*. Carretera de Logroño 39, 09198 Ibeas de Juarros (Burgos).**

***** Universidad de Burgos. Laboratorio de Prehistoria. Edificio I+D+i. Plz Misael Bañuelos s/n, 09001, Burgos.**

La finalidad social de la Arqueología Experimental.

En los últimos años, desde el ámbito científico se está generando una serie de actuaciones, que persiguen lo que se ha venido a denominar “socialización del conocimiento” (Carbonell y Sala, 2002). La finalidad de este tipo de posicionamiento es facilitar el acceso de los ciudadanos a los numerosos descubrimientos que día tras día se están produciendo en el mundo científico; en el caso concreto que nos ocupa estaríamos refiriéndonos a la transmisión del legado arqueológico. En este proceso de divulgación a menudo nos encontramos con la dificultad de hacer accesibles conceptos tan generales como Arqueología, Historia o Patrimonio Arqueológico. Ante esta problemática algunos autores han visto en la promoción del patrimonio local una buena herramienta para acercarse al mundo de la Arqueología ya que consideran que “el acercamiento al conocimiento de la Historia y del potencial heurístico de los restos arqueológicos por medio de un referente cercano e inmediato aportan, no sólo un interés didáctico específico, sino que también añaden un elemento cualitativo al crear un vínculo afectivo entre el alumnado y el patrimonio arqueológico” (González, 2000).

Otro medio para conseguir difundir el conocimiento arqueológico lo podemos encontrar en la Arqueología Experimental, con la ventaja que el factor lúdico que pueda poseer esta ciencia se transforma en una buena herramienta para hacer comprensible a la sociedad actual muchos de los procesos tecnológicos acontecidos en el pasado. A su vez el carácter universal de muchas de estas adquisiciones pretéritas, hace que con su conocimiento por parte de la sociedad se fomenten actitudes de respeto hacia otras culturas y otros pueblos.

Jornadas de Arqueología Experimental en la UBU: tecnología didáctica.

Bajo este planteamiento desde el Laboratorio de Prehistoria de la Universidad de Burgos se han desarrollado, con la coordinación del Dr. J. Carlos Díez Fernández-Lomana, dos

jornadas sobre Arqueología Experimental. La primera de las cuales tuvo lugar durante los días 24 y 25 de abril del 2002. En estas jornadas, tituladas “Arqueología Viva: Jornadas de recreación de actividades prehistóricas” participaron reconocidos especialistas en este ámbito como: José Aurelio García Munua (Museo de Altamira), Javier Baena Preysler (Universidad Autónoma de Madrid), Guillermo Moran Dauchez (Instituto Arcadia, Universidad de Valladolid) y Marcos García Díez (Universidad País Vasco), llevándose a cabo talleres de fuego, talla lítica, caza y arte rupestre respectivamente.

“La experiencia como forma de conocimiento del pasado” ha sido el título de las segundas jornadas, que se celebraron en los días 11 y 12 de abril de 2005. En este caso, además de con nuestra presencia (Felipe Cuartero Monteagudo, Rodrigo Alonso Alcalde y Marcos Terradillos Bernal), se ha contado con el etnoarqueólogo Roberto Campo Santamaría. Durante estas jornadas llevamos a cabo talleres experimentales de fabricación de instrumental óseo, pirotecnología, técnicas de fijación y utilización del utillaje prehistórico y cestería prehistórica.

Nuestra experiencia a la hora de plantear y llevar a cabo estas segundas jornadas de Arqueología Experimental ha sido a todas luces positiva, tanto en materia pedagógica como en el desarrollo mismo de las experimentaciones. Nuestra satisfacción (que esperamos haya sido también del alumnado) se debe a unas cuantas circunstancias que creemos debe aunar cualquier actividad didáctica de este carácter:

Por una parte el hecho de trabajar en equipo a la hora de trazar el planteamiento y objetivos de estas jornadas, y el modo de realizar conjuntamente la parte práctica de cada taller ha permitido una coherencia en su desarrollo, que creemos, en pocas ocasiones resulta frecuente en actos de este tipo. Por otro lado tuvimos la suerte de contar con un público-alumnado con gran interés y ganas de participar, que en su mayor parte consiguió realizar todas las actividades propuestas. De hecho, un objetivo que nos establecimos a la hora de desarrollar las actividades era que todo participante fuese capaz de realizar alguno de los breves programas experimentales que proponíamos para cada actividad, y viese los resultados de manera rápida. Este objetivo, pensado como un estímulo para el aprendizaje, se tuvo que llevar a cabo en algunas de las actividades acelerando determinadas fases de la experimentación, con el fin de adaptarnos al tiempo establecido en el programa.

A su vez se intentó que todas las actividades se desarrollasen con el máximo rigor posible, a pesar de contar con un alumnado con grados muy distintos de formación en el campo abordado. La recogida de variables de cada experimentación o el aprendizaje extraído por cada cual, fueron por tanto muy diversos.

Orígenes de la Arqueología Experimental.

La experimentación en Arqueología viene realizándose casi desde el origen de ésta, aunque en principio se aplicaba básicamente, al estudio de los instrumentos líticos. Del primer

autor que se tiene referencia es Sven Nilsson en 1868 (Baena, 1998) y ya desde finales del siglo XIX se ha constatado la realización de numerosas experimentaciones que relacionaban los gestos técnicos con sus consecuencias en la materia antropizada.

Es en los inicios del siglo XX cuando los investigadores europeos se centran en la diferenciación entre factores naturales y humanos, para así poder establecer las características de los repertorios arqueológicos producidos por los homínidos. Aún así habrá que esperar hasta mediados del siglo pasado cuando tanto las escuelas europeas y norteamericanas se ponen en relación y empiezan a desarrollar modelos experimentales de gran calidad y conocimiento gestual. El mayor desarrollo de la Arqueología Experimental se produce durante la segunda mitad del siglo XX, siendo en la actualidad una disciplina que se aplica para todo tipo de estudios tecnológicos (arte, hueso, asta, construcciones, cerámica, hornos, armas, cestería, fuego...). Además de como herramienta científica, en los últimos años se ha desarrollado su carácter didáctico a través de numerosos jornadas y congresos.

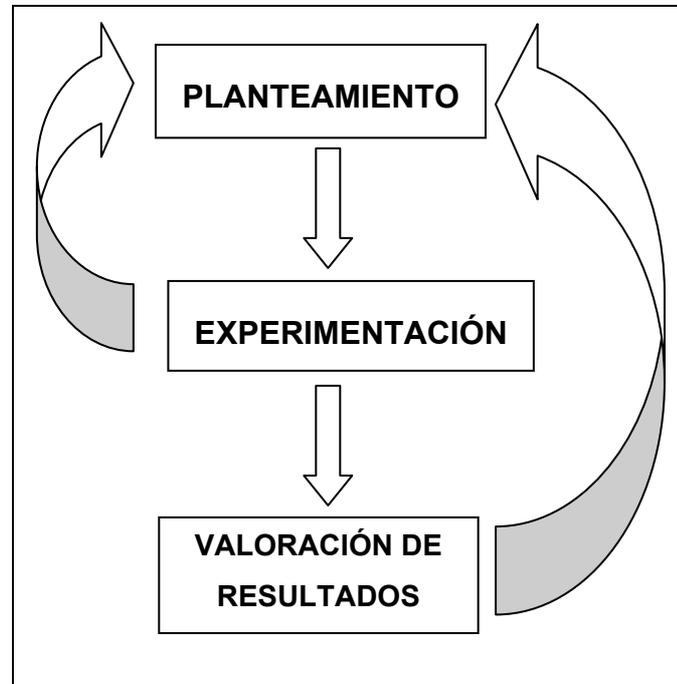
A través de la Arqueología Experimental podemos conocer los procedimientos técnicos mediante los cuales los homínidos realizaron sus instrumentos, y a la vez este hecho nos puede ayudar a entender tanto su modo de vida como sus diferentes estrategias socioeconómicas. Podemos experimentar con el objetivo de comprender las cadenas operativas, para realizar reproducciones de los instrumentos prehistóricos, como un recurso didáctico o sin otro fin que la mera diversión. En todos estos casos estaremos aprendiendo, aunque sea de forma inconsciente, los mecanismos psíquicos y técnicos de los diferentes grupos humanos (gestos, procedimientos, problemas habituales y formas de resolverlos).

Arqueología Experimental como disciplina científica.

Podríamos definir la arqueología experimental como “una forma de enfrentarse ante los problemas arqueológicos basada fundamentalmente en la capacidad de reproducir de forma experimental la realidad arqueológica” (Baena, 1997). De esta definición el mismo autor propone que en el desarrollo de toda experimentación pueden distinguirse tres fases diferenciadas.

Una fase inicial que se corresponderá con el planteamiento y formulación del objetivo de nuestra experimentación. Es en dicha fase cuando se debe planificar la experimentación en función siempre del interrogante planteado. A continuación se procederá a realizar la experimentación en sentido estricto. La rigurosidad científica con que se lleve a cabo la misma dependerá en gran medida con los objetivos planteados durante la fase inicial. Finalmente se analizarán tanto los resultados obtenidos como todo el proceso experimental. Este estadio variará también en relación con el planteamiento inicial, así por ejemplo si nuestro objetivo era solamente reproducir una pieza arqueológica mediante técnicas experimentales, se procederá a comparar el resultado obtenido con el objeto original. Si por el contrario se pretende realizar una

experimentación de naturaleza (carácter) científica convendrá, antes de publicar los resultados, la contrastación con otras experimentaciones así como su correspondiente identificación sobre el registro arqueológico.



Fases en toda Experimentación

Según el planteamiento y el grado de rigor de la experimentación autores como J. Coles (1979) o el propio J. Baena distinguen varias categorías dentro de la Arqueología Experimental

- *Modelos experimentales no rigurosos*. Dentro de esta categoría se situarían todas aquellas experimentaciones cuya única finalidad es lograr la reproducción de un elemento arqueológico. Hoy en día existe un arduo debate en el panorama arqueológico entre los que consideran esta forma de experimentación como un nivel dentro de la arqueología experimental y aquellos que opinan que nada tiene que ver con esta disciplina científica. Al respecto nosotros pensamos, que esta categoría puede considerarse dentro de la Arqueología Experimental siempre y cuando los procedimientos técnicos empleados se correspondan con los documentados en el registro arqueológico.
- *Modelos experimentales poco rigurosos*. Serían todas las experimentaciones en las cuales “el proceso técnico es desarrollado de modo riguroso pero, o no se realiza una intensa toma de datos, o éstos son parciales, o el proceso se acelera artificialmente en alguna de sus fases” (Baena, 1997).

- *Modelos experimentales rigurosos.* Donde la planificación y la propia experimentación se realizan analizando y constatando un alto número de variables. En este tipo de experimentaciones la recogida de datos a lo largo de todo el proceso resulta esencial para poder lograr una validez empírica de los resultados y conocer así la complejidad del proceso tecnológico analizado.

Al margen de estas categorías, en ocasiones, la Arqueología Experimental puede funcionar como una herramienta de carácter pedagógico. El objetivo de dichas experimentaciones es hacer comprensible a la Sociedad los diferentes procesos tecnológicos desarrollados a lo largo de la humanidad por los grupos humanos. En este tipo de experimentaciones no importa la menor recogida de datos o la aceleración artificial de alguna de sus fases puesto que lo que se pretende es dar a conocer de una forma visual, práctica y divertida la realidad, en muchos casos cotidiana, de las sociedades del pasado.

Valoración de nuestra Experiencia.

Desde nuestra experiencia en el mundo de la Arqueología Experimental pensamos que este tipo de actividades permiten profundizar en el campo tecno-psicológico o pedagógico de la enseñanza de las tecnologías pretéritas. De hecho la experimentación como didáctica, permite al que la muestra captar de alguna forma los mecanismos de aprendizaje puestos en práctica, la dificultad que entraña cada cual, y el papel de las explicaciones recibidas verbalmente. Este puede ser uno de los campos de Experimentación (el del aprendizaje tecnológico) que tal vez por su problemática extrapolación al registro, hasta ahora ha sido poco abordado, al menos desde una perspectiva tan empírica.

A modo de conclusión apuntar que el objetivo primordial de estas jornadas, que era despertar el interés de los participantes en esta disciplina, creemos que en gran medida se cumplió. Pero tal vez la experiencia más positiva en nuestro caso, como investigadores y divulgadores “en vías de desarrollo” que todavía somos, la obtuvimos en el proceso previo a la elaboración del taller. El hecho de tener que documentarnos primero, y sintetizar después, organizando mentalmente el discurso, y sobre todo el hecho de tener que hacer inteligible y transmisible un proceso tecnológico es un modo de adentrarnos de forma directa a la problemática de investigación en un tema concreto. Seguramente cualquiera que se enfrente año tras año a la tarea de impartir clases teóricas obtiene una sensación parecida. Pero en nuestro caso además, siendo las clases de una carga eminentemente práctica, nos animan a un aprendizaje técnico de comprensión de gestos y soluciones que posteriormente hemos de transmitir.

Como ya hemos afirmado a lo largo de este artículo, aunar Experimentación y Didáctica no tiene por que ser del todo imposible. Quien no aprende enseñando, difícilmente puede transmitir interés por aquello que hace.

Bibliografía.

- BAENA PREYSLER, J., 1997: "Arqueología Experimental algo más que un juego". *Boletín de Arqueología Experimental* 1, pp. 3-5 Madrid.
- BAENA PREYSLER, J., 1998: *Tecnología lítica experimental. Introducción a la talla del utillaje prehistórico*. BAR International Series 721. Oxford.
- CARBONELL, E y SALA, R., 2002: *Aún nos somos humanos: propuestas de humanización para el tercer milenio*. Península. Barcelona.
- COLES, J., 1979: *Experimental Archeology*. Academic Press. Londres.
- GONZÁLEZ MARCÉN, P., 2000: "De la Investigación a la Educación y viceversa". *Actas dels III Seminari d'Arqueologia i Ensenyament. Treballs d'Arqueologia* 6, pp. 1-4. Barcelona.