

Los parques arqueológicos japoneses: la explotación del patrimonio histórico como recurso turístico e identitario

Dr. Rafael Abad de los Santos y D^a Celia Sánchez Saura¹

Resumen: El presente estudio analiza el turismo arqueológico japonés a través de sus parques más representativos: Sannai-Maruyama (Aomori) y Yoshinogari (Saga). Al igual que en otras áreas del mundo, esta modalidad de turismo constituye en Japón un fenómeno reciente, caracterizado por la promoción de la arqueología y la conservación de los yacimientos a través de formas que traspasan los límites de la museística tradicional. Sin embargo, el caso japonés cuenta con una serie de características específicas. En primer lugar, esta variante de turismo necesita ser contextualizada dentro de la “cultura del viaje” (*tabi no bunka*) que surgió durante el período Edo, una etapa histórica de gran estabilidad sociopolítica que permitió por primera vez los desplazamientos de masas a lo largo del país. En segundo lugar, constituye un modelo de turismo orientado básicamente hacia el mercado interior y con escasa proyección internacional. En este sentido, los parques funcionan no sólo como espacios de ocio, sino que desempeñan también un rol clave en la construcción de la identidad nacional.

Palabras clave: Turismo arqueológico; cultura del viaje; Sannai-Maruyama; Yoshinogari; arqueología.

[en] Japanese archaeological parks: the use of historical heritage as a tourism and identity resource

Abstract: This paper analyses Japanese archaeological tourism through its more emblematic parks: Sannai-Maruyama (Aomori) and Yoshinogari (Saga). As in other parts of the world, this type of tourism is an emerging phenomenon in Japan. It is characterised by the promotion of archaeology and the conservation of archaeological sites, through different approaches that go beyond the limits of traditional museum management strategies. However, the Japanese case has several specific features. First, this type of tourism needs to be contextualised within the “culture of travel” (*tabi no bunka*), which emerged during the Edo period, a historical era characterised by great socio-political stability that enabled for the first time mass movement throughout the country. Second, it is basically a type of tourism targeted on the domestic market, and with hardly any international outreach. In this regard, these parks function not only as leisure sites, but they also play a key role in the construction of Japan’s national identity.

Keywords: Archaeological tourism; travel culture; Sannai-Maruyama; Yoshinogari; *tabi*; archaeology.

Sumario. 1. Introducción. 2. Los grandes parques arqueológicos en Japón. 2.1. Yoshinogari. 2.2. Sannai Maruyama. 3. Turismo arqueológico e identidad nacional. 3.1. La cultura del viaje. 3.2. Parques y turismo arqueológico: dos conceptos recientes. 3.3. Los parques arqueológicos como enclaves de conocimiento e identidad. 4. Conclusiones.

Cómo citar: Abad de los Santos, R.; Sánchez Saura, C. (2017). Los parques arqueológicos japoneses: la explotación del patrimonio histórico como recurso turístico e identitario, en *Mirai. Estudios Japoneses* 1(2017), 51-67.

¹ Universidad de Sevilla.
rafabadel@us.es ; celia.sanchez.saura@gmail.com

1. Introducción

Los vestigios materiales de culturas pasadas han constituido siempre un poderoso reclamo para el ser humano, incitando la visita de exploradores, viajeros y excursionistas desde otros lugares y territorios. Podrían dedicarse decenas de páginas a las urbes romanas de Herculano y Pompeya, las cuales desempeñaron un papel clave dentro de la cultura del viaje y del turismo premoderno en Europa tras su redescubrimiento en el siglo XVIII². Igualmente, también en Japón algunos monumentos y restos arqueológicos fueron objeto de admiración e interés desde el período Edo (1603-1868). Sin embargo, desde finales del siglo XX, la idea del yacimiento arqueológico como una simple zona a visitar está siendo reemplazada gradualmente por una conceptualización diferente. Ésta intenta fusionar la protección del patrimonio histórico, la dimensión educativa del museo y la naturaleza lúdica del viaje. Se trata, en definitiva, de una nueva modalidad de turismo, denominado “arqueológico” (en japonés *kankō kōkogaku*). Este tipo de turismo plantea la conservación integral del yacimiento y su conversión —incluyendo también el área que lo aloja— en un verdadero recurso turístico y lúdico, sin olvidar nunca un fin divulgativo.

Este artículo tiene como objetivo presentar las características que este fenómeno exhibe en Japón, a través del análisis de dos de los mayores parques arqueológicos existentes en la actualidad: Yoshinogari, ubicado en la prefectura de Saga (Kyūshū), y Sannai-Maruyama, situado en la prefectura de Aomori (Tōhoku). En primer lugar, la historia de estos parques permitirá poner de relieve la interacción existente entre los diversos agentes implicados —arqueología profesional, administración pública, sector privado y público visitante—, que configuran una compleja red de relaciones e intereses. Asimismo se podrá observar que, aunque desde un punto de vista académico la teorización y el debate sobre este fenómeno todavía constituye un campo reciente³, en realidad el turismo arqueológico necesita ser contextualizado dentro de un conjunto de prácticas y costumbres que hunden sus raíces en el Japón pre-moderno, esto es, la llamada “cultura del viaje” (*tabi no bunka*)⁴, surgida durante el período Edo (1603-1868). Durante este período histórico se alcanzó en el archipiélago una gran estabilidad sociopolítica, desarrollándose por primera vez los desplazamientos de masas con un carácter lúdico. [fig. 1(a y b) y fig. 2]

Del mismo modo, como se discutirá en el texto, la conversión de yacimientos arqueológicos en espacios turísticos no constituye un proceso ideológicamente neutro, sino que está profundamente relacionado con la construcción de la identidad nacional en el Japón actual. En este sentido, aún siendo un fenómeno relativamente reciente, se encuentra

² CAL, Rosa (2003): “La recuperación de los monumentos históricos para acrecentar el turismo”, *Historia y Documentación Social*, 8, pp. 7-19.

³ Los primeros manuales de turismo arqueológico redactados en lengua japonesa se remontan a principios de la década de 2010, aunque con anterioridad a ello se celebraron varios congresos cuya temática versaba sobre este tema. Ver referencias en: SAWAMURA, Akira (2011): *Iseki to kankō (shimin to kōkogaku)*. Tokio: Dōseisha; SAKAZUME, Hideichi (ed.) (2012): *Kankō kōkogaku (kōko chōsa hando bukku)*. Tokio: Nyusaiensu sha. SATŌ, Ryoko (ed.) (2004): *Tokushū kankō kōkogaku: kankō shigen toshite no Nihon no iseki*. Tokio: Kokusai kōgyō kabushiki gaisha shakai jōhō jigyō honbu bunkazai jigyōbu; KADOYA, Tetsuo (ed.) (2006): *Kankō kōkogaku: kiroku to tenbō - Nihon no iseki no katsuyō to kankō wo kangaeru*. Tokio: Kokusai kōgyō kabushiki gaisha shakai jōhō jigyō honbu bunkazai jigyōbu.

⁴ La expresión japonesa *tabi no bunka* parece haber sido empleada originalmente por el geógrafo japonés Nakagawa Kōichi (1931-2008) en 1979 (*Tabi no bunka shi*. Tokio: Dentō to gendai sha), aunque la difusión del término es un fenómeno relativamente reciente.

inexorablemente vinculado al rol que han jugado disciplinas como la arqueología y la antropología modernas en la definición de la idiosincrasia japonesa desde el siglo XIX⁵.



Fig. 1. El *kofun* de Ishibutai (prefectura de Nara, s. VI d.C.), citado ya en algunas fuentes del período Edo, se hizo conocido en Japón por sufrir un temprano proceso de erosión, que dejó expuesta la parte superior de su cámara megalítica, y en la actualidad es un destino habitual en las rutas turísticas que recorren la zona. Reproducción de una postal de la década de 1930 del *kofun* de Ishibutai (autor desconocido).



Fig. 2. Aspecto actual del *kofun* de Ishibutai (Fotografía: R. Abad De Los Santos y C. Sánchez Saura).

⁵ ABAD DE LOS SANTOS, Rafael (2013): "La búsqueda de los orígenes en el Japón Moderno - repensando la conexión entre la idiosincrasia japonesa y el imaginario antropológico". *Kokoro. Revista para la difusión de la cultura japonesa*, Extra 1, pp. 1-16; ABAD DE LOS SANTOS, Rafael (2014): "Claves conceptuales para comprender la arqueología japonesa a principios del siglo XXI". En: *Asiadémica. Revista Universitaria de Estudios sobre Asia Oriental*, 3, pp. 14-24.

2. Los grandes parques arqueológicos en Japón

2.1. Yoshinogari

A principios de la década de 1980, el gobierno de la prefectura de Saga aprobaba un plan para acondicionar la colina de Yoshinogari, en la parte oriental de la provincia. El objetivo era facilitar la futura construcción de instalaciones industriales. Sin embargo, aunque el área era ya conocida por los especialistas desde hacía décadas, los sondeos arqueológicos realizados a partir de 1986 evidenciaron que en la zona se distribuía una ingente cantidad de artefactos y estructuras de origen artificial. Al profundizar los estudios de campo, los arqueólogos confirmaron que el lugar albergaba los restos de un gigantesco asentamiento del período Yayoi (ss. V a.C. - III d.C.), con una superficie superior a 40 hectáreas y sin paralelo en todo el archipiélago.

La noticia fue rápidamente difundida por los medios de comunicación nacionales, suscitando el interés por el yacimiento no sólo en el mundo académico sino en toda la sociedad nipona. Se calcula que, tras saltar la noticia a los titulares de los periódicos, entre febrero y marzo de 1989 unas 250.000 personas visitaron el lugar, provocando que el gobierno de la prefectura cancelase su proyecto inicial y aprobase la conservación del yacimiento. En los meses posteriores no se detuvo el flujo de visitantes, hasta alcanzar la cifra de 1.800.000 personas en diciembre. Al llegar el siguiente año, el Ministerio de Educación y Cultura decidía su designación como “patrimonio histórico nacional” (*kuni shitei shiseki*), y en 1992, en un caso sin precedentes por su rapidez, le otorgaba la categoría superior de “patrimonio especial” (*tokubetsu shiseki*). Poco después se iniciaban los trabajos para la creación de un parque arqueológico, que quedó dividido en una zona central (54 ha.), dependiente de la administración de Tokio, y una zona exterior (63 ha.), perteneciente a la prefectura de Saga, aunque bajo una gestión unificada. Desde entonces, cientos de miles de japoneses han visitado el recinto, que se ha convertido en el gran reclamo turístico de Saga, una prefectura tradicionalmente aislada de los circuitos internos de turismo. El impacto económico resultante de la llegada masiva de turistas dio origen a la expresión “efecto Yoshinogari” (*Yoshinogari kōka*), que se cuantificó en unos 7.000 millones de yenes y más de 1.800.000 visitantes en el año 1989⁶.



Fig. 3. Ubicación del yacimiento de Yoshinogari. La prefectura de Saga es conocida tradicionalmente por la producción de porcelana y cerámica, aunque ha sido una área habitualmente marginada de los circuitos locales de turismo hasta el descubrimiento de Yoshinogari.

⁶ Para un análisis exhaustivo de los efectos económicos producidos por el establecimiento del parque de Yoshinogari, ver: SAWAMURA, Akira (2011): *Iseki to kankō (shimin to kōkogaku)*. Tokio: Dōseisha, pp. 27-51.



Fig. 4. Viviendas y almacenes elevados sobre pilotes, estructuras del período Yayoi reconstruidas dentro del parque arqueológico de Yoshinogari. (Fotografía: Japan National Tourism Organization⁷).

Con respecto a la configuración del parque, su zona central destaca especialmente por la reconstrucción del asentamiento del período Yayoi en su fase de mayor apogeo (ss. II-III d.C.). Dicha reconstrucción permite conocer el posible aspecto que tenían viviendas, almacenes, tumbas tumulares y otras estructuras [fig. 4]. Mientras, los artefactos hallados durante las excavaciones se encuentran depositados en diferentes instalaciones dentro del recinto, a las que es posible acceder libremente. Más allá de lo expositivo, a lo largo del año se organizan diversos eventos en los que se invita a los visitantes a tomar parte activa: talleres de elaboración de cerámica y ornamentos típicos de la cultura yayoi, confección y prueba de vestidos, plantación y recolección de especies vegetales propias del período, preparación y degustación de comida, etc. De este modo, el parque funciona no sólo como un suministrador de información académica, sino, sobre todo, como un lugar en el que el visitante obtiene una experiencia global de inmersión.



Fig. 5. Actividades y talleres para todas las edades en el parque arqueológico de Yoshinogari ofrecen al visitante una experiencia de inmersión en la cultura yayoi. En la imagen: “Se buscan voluntarios que participen en eventos y programas de experimentación”. (Fotografía: Yoshinogari Historical Park⁸).

⁷ Japan National Tourism Organization (2017): *Japan: the Official Guide* [página WEB], Japan National Tourism Organization, 2017. <https://www.jnto.go.jp/eng/spot/ruins/yoshinogari.html> [Consulta: 05/06/2017]

⁸ Yoshinogari Historical Park (2017): *Yoshinogari Historical Park* [página WEB], Yoshinogari Historical Park, 2017. <http://www.yoshinogari.jp/> [Consulta: 05/06/2017]

2.2. Sannai Maruyama

Comparado con Yoshinogari, el parque de Sannai Maruyama ofrece múltiples analogías tanto por su proceso de establecimiento como en sus características. Situado a unos 3 km. del centro de la ciudad de Aomori, en la región nororiental de Tōhoku [fig. 6], la zona era conocida por la presencia de restos arqueológicos al menos desde el período Edo. Por ejemplo, el erudito y explorador Sugae Masumi (1754-1829), en su obra *Sumika no yama*, relata el hallazgo de cerámica y figuras de arcilla en el año 8 de la era Kansei (1796)⁹.



Fig. 6. Ubicación del yacimiento de Sannai-Maruyama. La prefectura de Aomori, situada en el extremo septentrional de Honshū, es una de las principales áreas de producción agrícola de Japón, destacando, además, por la abundancia de yacimientos pertenecientes a la cultura Jōmon.

Ya en el siglo XX, la Universidad de Keiō realizó algunas excavaciones en el área en la década de 1950, aunque el descubrimiento definitivo no se produjo hasta 1992, cuando se hallaron evidencias durante la construcción de un estadio de béisbol. A pesar de las extensas dimensiones del mismo (unas 40 ha.), las obras no se interrumpieron de forma inmediata, pero en junio de 1994 se confirmó la existencia de varias “columnas” o “pilares” que habían sido elaborados usando árboles con un diámetro de 80 cm. Estos elementos habían formado parte de una estructura completamente desconocida en el mundo de la arqueología Jōmon. Dos meses después, el gobierno de la prefectura anunciaba la cancelación de la construcción del estadio y la conservación del yacimiento y, además, decidía la creación de un parque siguien-

⁹ SEKINE, Tatsuhito (2006): “Sugae Masumi ga egaita jōmon doki to dogū”. En: *Tōhoku geijutsu kōka daigaku tōhoku bunka kenkyu sentaa*, 3, Tohoku Culture Research Center, pp. 62-75.

do el ejemplo de Yoshinogari. Finalmente, el yacimiento fue designado patrimonio histórico en 1997 y patrimonio especial en 2000.



Fig. 7. Estructuras reconstruidas dentro del parque arqueológico de Sannai-Maruyama. (Fotografía: Sannai-Maruyama Historical Site Preservation and Utilization Promotion Office¹⁰).

Al igual que Yoshinogari, el espacio central del parque está ocupado por la reconstrucción de la aldea Jōmon en su momento de mayor apogeo, con diversas edificaciones —viviendas, almacenes de planta alta, silos, etc.— entre las que destaca un gran pabellón, probablemente usado como espacio comunitario, y una inmensa torre, que domina todo el paisaje. Es necesario tener en cuenta que las estructuras originales fueron erigidas usando la madera como material de construcción, y únicamente se han conservado restos de postes así como sus huellas en el subsuelo, por lo que, en algunos casos, la “restauración” está abierta a otras interpretaciones, pero se ha optado por hacer el parque lo más visualmente atractivo para el visitante [fig. 7]. Sin embargo, la reconstrucción no se limita únicamente a estructuras de origen artificial, y también se ha intentado reproducir el propio entorno natural a través del análisis de polen y el examen de restos vegetales. Estos estudios han demostrado que el establecimiento de grupos humanos en la zona estuvo acompañado por profundas transformaciones en los bosques circundantes, evidenciando que las sociedades de cazadores y recolectores Jōmon tenían la capacidad de alterar sustancialmente el medio. En resumen, al igual que Yoshinogari, el parque ubica al visitante en un espacio en donde la inmersión es integral, sin limitarse únicamente al mero suministro de datos técnicos y académicos a través de paneles y artefactos dentro de vitrinas.

¹⁰ Sannai-Maruyama Historical Site Preservation and Utilization Promotion Office, Cultural Properties Protection Division, Aomori Prefectural Board of Education (ed.) (2013): “Introducing Jōmon Archaeological Sites in Hokkaidō and Northern Tohoku, Special historic Sannai-Maruyama Site”, Leaflet 7, July, pp. 2. Se trata de una guía que se proporciona al visitante al entrar al parque arqueológico.

3. Turismo arqueológico e identidad nacional

3.1. La cultura del viaje

Con anterioridad al período Edo (1603-1868) las prácticas sociales comunitarias tales como peregrinaciones, festivales y viajes populares no habían trascendido del marco regional y local¹¹. Pero durante el período Edo surgen en la cultura japonesa un conjunto heterogéneo de prácticas y comportamientos, que conforman lo que se ha dado en llamar *tabi no bunka*, esto es, la “cultura del viaje”. Este período conformó una etapa histórica de gran estabilidad sociopolítica que permitió por primera vez los desplazamientos de masas, como las “peregrinaciones a Ise” (*O-Ise-mairi*, también llamadas *O-Kage-mairi*)¹². Se popularizaron al abrigo de un incremento paralelo del número de fraternidades religiosas, organizadas por sacerdotes itinerantes de Ise. El objetivo de los peregrinos que emprendían su camino era tanto de carácter religioso y colectivo, para orar por cosechas abundantes que revertisen en beneficio de todos, como individual, ya que buscaban alcanzar el bienestar personal. Respecto a este último objetivo, tanto fue así que dichas peregrinaciones debían ser precedidas por un permiso para salir de la comunidad de origen, y el *leitmotiv* de visitar templos y santuarios para rezar se convirtió en una excusa común para poder viajar por placer. De hecho, tal fue la popularidad que alcanzaron las peregrinaciones en masa que en el año 1830 se estimó la movilización de más de cinco millones de personas¹³.

Numerosos autores han intentado definir el término *tabi* de una forma precisa. Por ejemplo, el escritor Okada Kishū en su obra *Tabi no konomi* (1977) expone que, en líneas generales, *tabi* hace referencia a un viaje en el tiempo y el espacio que provoca una experiencia individual y humana de autodescubrimiento que es vivida a través de los cinco sentidos. No se trata solamente de un viaje espiritual, pese a que su forma exterior revista un aspecto de camino de peregrinación, sino que comprende también un rasgo lúdico. Poetas como Bashō, Saigyō o el sacerdote budista Saka, quien escribió un diario de viaje durante una peregrinación a Ise en 1342, compusieron poemas sobre la transformación de uno mismo a través del *tabi*. Este concepto sigue vigente, y es quizá el motivo por el que las palabras de aquellos poetas continúan siendo tan vívidas. Pese al paso de los siglos, en Japón el acto de viajar sigue en consonancia con el antiguo *tabi*. Prueba de ello es, por ejemplo, el eslogan escogido por la empresa Eastern Japanese Railways para su revista mensual *Toran Veeru* (*Train vert*): “Sentimientos *tabi*, pensamiento *tabi*” (*Kanjiru tabi, kangaeru tabi*), que fue lanzada al mercado en 1988¹⁴. Pero la mejor muestra del uso de este concepto en el mundo contemporáneo es la revista *Tabi*, publicada por la Agencia de Turismo de Japón entre 1924 y 2004¹⁵. Así, viajar de acuerdo al *tabi* significa movimiento en el espacio y el tiempo, transformación interior, redescubrimiento y disfrute. Todos estos aspectos inmateriales, así como otros materiales y económicos, se comprenden dentro del turismo arqueológico.

¹¹ GUTH, Christine (2009): *El arte en el período Edo*. Serie Arte en Contexto. Madrid: Editorial Akal, pp. 158-159.

¹² KAMADA, Michitaka (2013): *O-Ise-mairi. Edo shomin no tabi to shinjin*. Tokio: Chūkō Shinsho.

¹³ GUTH, CHRISTINE (2009): *El arte ...*, op. cit.

¹⁴ HIGASHI NIHON RYOKAKU TETSUDŌ KABUSHIKIGAISHA EIGYŌBU (ed.) (1998): *Toran Veeru*, 1, Higashi Nihon Ryokaku Tetsudō.

¹⁵ GUICHARD-ANGUIS, Sylvie / MOON, Okpyo (ed.) (2009): *Japanese Tourism and Travel Culture*. New York : Routledge Ed, p. 2.

3.2. Parques y turismo arqueológico: dos conceptos recientes

A diferencia de las centenarias costumbres y comportamientos englobados bajo el concepto de “cultura del viaje”, el turismo arqueológico todavía es un fenómeno relativamente reciente, tanto en su formulación teórica como en su desarrollo efectivo. Esta idea se está difundiendo en los últimos años entre los especialistas y personas de campos afines como un nuevo concepto. Así, el turismo arqueológico plantea como objetivo la conservación integral de yacimientos y, al mismo tiempo, su uso como recurso turístico.

La arqueología es una disciplina con un carácter práctico que, en el caso de los parques arqueológicos, sobrepasa su marco tradicional de actuación, pues cubre también aspectos socioeconómicos, tales como el desarrollo turístico y la cooperación económica entre diferentes agentes sociales¹⁶. De este modo, el turismo arqueológico supone, en primer lugar, una redefinición del uso del yacimiento, complementa la concepción tradicional de la arqueología museística, y al mismo tiempo dota al sitio arqueológico de una nueva dimensión como recurso turístico. Ello ha dado origen a un fenómeno de carácter complejo donde interactúan a un tiempo factores de carácter científico, administrativo, económico y socio-cultural.

Como se ha indicado previamente, en el terreno académico la formulación teórica del turismo arqueológico es un fenómeno novedoso, no solamente en Japón, sino también en [figs. 8 y 9]



Fig. 8. La apertura de los yacimientos al público incluso durante los trabajos de excavación se ha convertido en una costumbre bien extendida dentro de la arqueología nipona, evidenciando la estrecha vinculación entre el mundo académico y la sociedad civil.

¹⁶ SAKAZUME, Hideichi (ed.) (2012): *Kankō kōkogaku (kōko chōsa hando bukku)*. Tokio : Nyusaiensu sha.



Fig. 9. Jornada de puertas abiertas durante la excavación del yacimiento de Usu-roku en la ciudad de Date (Hokkaidō) (Fotografía: R. Abad De Los Santos).

Occidente. En la práctica, esta variante del turismo ha permitido a los profesionales de la arqueología replantear la conservación y difusión del yacimiento, yendo más allá del mero estudio y preservación del mismo. Así, el arqueólogo se ha visto obligado a presentar al visitante el sitio arqueológico de forma atractiva. Esto implica, entre otros aspectos, una dimensión lúdica y participativa que transforma al visitante en un elemento activo dentro del lugar¹⁷. [fig. 10]

Desde un punto de vista administrativo, el nacimiento y desarrollo del turismo arqueológico en Japón ha sido paralelo a un debate en torno al equilibrio entre la conservación de yacimientos y los límites del desarrollo económico e inmobiliario. En Japón la historia de la conservación de yacimientos va pareja de la destrucción de los mismos. Es una lucha que experimentó el país durante la etapa de crecimiento económico, sobre todo entre la década de los 50 y finales de los 70 del siglo pasado¹⁸. Por ejemplo, los yacimientos de Yoshinogari y Sannai Maruyama que han dado lugar a los parques arqueológicos más famosos de todo el país, fueron descubiertos a raíz de la construcción de obras públicas, como se ha explicado previamente. En ambos casos quedaron canceladas cuando se comprendió la trascendencia de los restos descubiertos y las posibilidades que ofrecían como reclamo para atraer visitantes a la zona. Asimismo, la conversión de yacimientos en centros de interés turístico ha requerido el establecimiento de acuerdos entre los diferentes niveles de la administración japonesa (local, regional, central), donde también tienen un papel importante las oligarquías económicas, fuertemente vinculadas a los sectores políticos. Hoy, la

¹⁷ PRENTICE, Richard (1998): "Tourism as experience: The case of heritage parks". En: *Annals of Tourism Research*, Vol. 25, 1, January, pp. 1-24.

¹⁸ KOGA, Yasuyuki (2012): "Iseki katsuyō no aratana shiten", *Rippō to chōsa*, 333, p. 2.

Agencia Cultural sigue promoviendo activamente la reconversión de yacimientos en enclaves turísticos para propiciar una revitalización económica regional.



Fig. 10. Cosecha de *uri* (melón) en el parque arqueológico de Yoshinogari. (Fotografía: Yoshinogari Historical Park¹⁹).

Desde un punto de vista económico, la conservación del yacimiento bajo este nuevo enfoque ya no responde sólo a un objetivo meramente proteccionista o pedagógico, sino que al lugar se le demanda también un rol como generador de beneficios. Este fenómeno se ve reflejado en expresiones como la ya mencionada de “efecto Yoshinogari”, en referencia al beneficio económico millonario que ha producido la llegada masiva de turistas a la prefectura de Saga desde la década de 1990, para visitar el parque homónimo. Pero al mismo tiempo, también es necesario pensar en los aspectos negativos producidos por este nuevo turismo, como la destrucción irreparable del registro arqueológico, problemas de congestión y circulación, generación de residuos, etc. Estos aspectos pueden crear en un marco local un sentimiento contrario al impulso del turismo.

Por último, existe un importante factor socio-cultural que es causa y consecuencia en sí mismo. El objetivo es poner el patrimonio cultural al alcance de todos. Así, la arqueología turística y el visitante forman dos elementos indivisibles de un todo. La consecuencia directa de esta relación es una toma de conciencia, por parte de la población, de la existencia y características de su patrimonio arqueológico e histórico. El visitante adquiere conocimientos y a la vez comprende el valor de cada sitio

¹⁹ Yoshinogari Historical Park (2017): *Yoshinogari Historical Park* [página WEB], Yoshinogari Historical Park, 2017. <http://www.yoshinogari.jp/contents4/detail.php?id=458> [Consulta: 07/06/2017]

arqueológico. Gracias a esto asume el rol de apoyo y salvaguarda del patrimonio, por lo que supone un elemento fundamental de colaboración con la arqueología y sus profesionales.

3.3. Los parques arqueológicos como enclaves de conocimiento e identidad

Para que un parque arqueológico sea considerado como tal no basta con su musealización y con poner a disposición del visitante carteles informativos. Ha de convertirse en un centro de interpretación, en una zona de interés educativo en la que se lleven a cabo diversas actividades, como talleres de arqueología experimental, cursos didácticos y lúdicos para todas las edades, exposiciones temporales, recreación histórica teatralizada, etc. [fig. 11]



Fig. 11. Taller de cocina de fideos de soba con harina de trigo cosechado en el parque arqueológico de Yoshinogari. (Fotografía: Yoshinogari Historical Park²⁰).

Además de lo dicho, otro de los aspectos más importantes que marcan una diferencia manifiesta entre un yacimiento musealizado y un verdadero parque arqueológico es la reconstrucción de las edificaciones y estructuras que haya en el mismo. En ocasiones, se lleva a cabo excediendo de los límites del conocimiento científico, pero logra su objetivo de atraer miles de visitantes. Ese es el aspecto que guardan los mencionados parques de Yoshinogari y Sannai Maruyama. Así, y tal como expresan autores como la antropóloga Joy Hendry en su capítulo “Fantasy travel in time and space”, dentro de la obra *Japanese Tourism and Travel Culture*²¹, el parque arqueológico se convierte en un híbrido entre aspectos científicos y

²⁰ Yoshinogari Historical Park (2017): *Yoshinogari Historical Park* [página WEB], Yoshinogari Historical Park, 2017. <http://www.yoshinogari.jp/contents4/detail.php?id=615> [Consulta: 07/06/2017]

²¹ HENDRY, Joy (2009): “Fantasy travel in time and space: a new Japanese phenomenon?”. En: GUICHARD-ANGUIS, Sylvie / MOON, Okpyo (ed.) (2009): *Japanese Tourism and Travel Culture*, op. cit., pp. 129-144.

fantásticos que llevan al visitante a un viaje de naturaleza casi fantástica a través del tiempo y el espacio.

Cuando un yacimiento es seleccionado para convertirse en un enclave turístico, se plantean numerosos retos para su transformación en un recurso auto-sostenible: creación y mantenimiento de las rutas de acceso, gestión de la circulación y transporte, conservación y uso del paisaje cultural / natural circundante, eliminación de residuos y desperdicios, vigilancia ante la posible destrucción y desperfectos del yacimiento, etc. Los gastos administrativos y de mantenimiento que implica un parque arqueológico no siempre arrojan beneficios económicos, sobre todo en el caso de los parques arqueológicos locales y de pequeño tamaño. Es el caso de parques de reducidas dimensiones como el de Goshono (ciudad de Ichinoseki, prefectura de Iwate), dedicado a un asentamiento del período Jōmon Medio (2.500-2.000 B.P.). [fig. 12] Frente a los grandes yacimientos nacionales como Yoshinogari o Sannai-Maruyama, que atraen a turistas de todo el país, los yacimientos locales como el de Goshono solamente son frecuentados por personas de la misma región. La cantidad reducida de visitantes, inferior a la necesaria para el mantenimiento y conservación de yacimientos de este tamaño, tiene como consecuencia unos beneficios económicos muy escasos, e incluso deficitarios. Es interesante el hecho de que probablemente la mayor parte de yacimientos y parques arqueológicos en Japón se asemejan al caso de Goshono²². Siendo así, cabe cuestionarse por qué este tipo de parques locales continúan manteniéndose e incluso aumentando en número. La respuesta viene dada por el segundo objetivo a cumplir por los parques arqueológicos: ser un enclave de cultura e identidad. Poseen una gran capacidad para atraer a diversos sectores de la sociedad local gracias a sus espacios colectivos y a las múltiples actividades y eventos que promueven. Esto crea un fuerte vínculo con el entorno social de la zona, y de este modo el parque arqueológico adquiere un valor inmaterial incuestionable, más allá de factores monetarios. Los parques se convierten así en constructores de identidad y de cohesión social. [fig. 13]

En este punto, el concepto de *tabi* enlaza de nuevo con la significación de los parques arqueológicos y vuelve a mostrar su carácter imperecedero en la cultura de este país. Y es que para autores como la antropóloga Millie Creighton el concepto actual de *tabi* guarda un sentido melancólico hacia un pasado en el que Japón aún no había sido occidentalizado²³. Ese sentimiento de añoranza por la autenticidad del pasado comenzó a surgir en la década de 1970, durante el tiempo que autores como Akatsuka Yukio llaman “retro boom”²⁴. Habiendo superado la postguerra y tras alcanzar el milagro económico y un nuevo modelo de vida occidentalizada, la sociedad japonesa comienza a preguntarse en ese momento qué ha sido sacrificado durante el proceso. Se plantea si los fundamentos básicos de su identidad se han perdido con el devenir de los nuevos modos de vida, considerados estos propiciadores en Japón de una crisis identitaria a escala masiva. Más allá, en la década de 1990 ese estado de ánimo melancólico continuó creciendo. Se prolongó en el sentir de la sociedad japonesa debido a una serie de factores entre los que se encontraba una coyuntura de prolongada recesión económica, una década que fue denominada

²² KOGA, Yasuyuki (2012): “Iseki katsuyō ...”, *op. cit.*

²³ CREIGHTON, Millie (2009): “Heroic Edo-ic: travelling the history highway in today’s Tokugawa Japan”. En: GUICHARD-ANGUIS, Sylvie / MOON, Okpyo (ed.) (2009): *Japanese Tourism and Travel Culture*, *op. cit.*, pp. 41-42.

²⁴ *Ibid.*, pp. 41-44.

“Los diez años perdidos” (*Ushinawareta jūnen*). Esto llevó a la sociedad a preguntarse acerca de la falsedad del concepto del progreso perpetuo y a pensar acerca de la incertidumbre del futuro. En este marco se refuerza la tendencia a mirar al pasado como vía de consuelo. El historiador David Lowenthal lo expresaba acertadamente en su obra *Possessed by the Past*: “In recoiling from grievous loss or fending off a fearsome future, people the world over revert to ancestral legacies. As hopes of progress fade, heritage consoles us with tradition”²⁵. Esta mirada preocupada y melancólica de la sociedad japonesa fija entonces su atención en etapas de la historia del archipiélago tales como el período Edo, el cual es considerado como el momento en el que la identidad japonesa completó su desarrollo. En cuanto a los orígenes remotos de su cultura, se los busca en períodos prehistóricos / protohistóricos como el Jōmon y el Yayoi. De ahí la gran significación y relevancia que guardan para la sociedad japonesa sitios arqueológicos como Yoshinogari y Sannai Maruyama.



Fig. 12. Estructuras reconstruidas de Higashi Village, dentro del parque arqueológico de Goshono. (Fotografía: Goshono Jōmon Museum²⁶)

²⁵ LOEWNTAL, David (1996): *Possessed by the past: The Heritage Crusade and the Spoils of History*, New York: Free Press, pp. 10-11.

²⁶ GOSHONO JOMON MUSEUM (ed.) (2013): “Introducing Jōmon Archaeological Sites in Hokkaidō and Northern Tohoku, Historic Goshono Site”, Leaflet 16, July, pp. 2. Se trata de una guía que se proporciona al visitante al entrar al parque arqueológico.



Fig. 13. Construcción de la techumbre del edificio satoyama, una vivienda jōmon en el parque arqueológico de Goshono. (Fotografía: Goshono Jōmon Park²⁷).

Al igual que en el *tabi*, el visitante inicia en los parques arqueológicos un viaje físico y espiritual al pasado, hacia los orígenes de su civilización, para comprender y completar sus conocimientos y a sí mismo. En Yoshinogari, el panfleto informativo que se facilita a los turistas señala que “El período Yayoi, entre los siglos III a.C. y III d.C., puede ser considerado el punto de partida de la cultura japonesa, durante el cual comenzó la cultura del cultivo del arroz y se estableció la cultura del sedentarismo en Japón”²⁸. De este modo, Yoshinogari es un lugar que ofrece una identificación materializada del prototipo de aldea prehistórica / protohistórica yayoi que está en la mente de todos los japoneses, así como de la cultura del arroz, que para el país es sinónimo directo de la esencia de lo japonés.

Otros elementos clave considerados como la base mítica de la cultura del país nipón y que son asociados a un marco indefinido dentro de la Prehistoria / Protohistoria son el reino de Yamatai y la princesa Himiko. Se les busca constantemente y se los representa en abundancia en la literatura, en las producciones cinematográficas y en todo tipo de expresiones culturales y artísticas que conforman el imaginario visual moderno. Historiadores, eruditos y público no especialista han discutido durante cientos de años sobre la existencia real de Himiko en el pasado, pero en realidad este debate responde al anhelo de descubrir un Japón prístino y puro, esto es, un Japón que aún no ha sido “contaminado” por el budismo, primero, y por Occidente, después. Es, en definitiva, una búsqueda que lleva activa cientos de años, consustancial e inherente a la propia idiosincrasia de los habitantes de Japón.

²⁷ Goshono Jōmon Park (2017): *Jōmon-Iseki* [página WEB], Goshono Jōmon Park, 2017. <http://goshono-iseki.com/en/experiencejomonlife/> [Consulta: 07/06/2017]

²⁸ *Kigenzen san seiki kara kigengo san seiki made no yayoi jidai wa, nihon de inasaku no bunka ga hajimari, teijū bunka ga nezuita nihon no bunka no genten tomo ieru jidai desu* (Yoshinogari rekishi kōen ed., 2017:3, T. del A.). Se trata de una guía que se proporciona al visitante al entrar al parque arqueológico.

Todos estos elementos considerados puramente japoneses, se engloban dentro de los símbolos vistos como tradicionales dentro del imaginario colectivo. Los parques arqueológicos aprovechan este factor ideológico y cultural y apelan al sentimiento de los japoneses, en un ejercicio de construcción de identidad²⁹. Pero más allá de esto, lo tradicional, los símbolos mencionados anteriormente y el ejercicio de construcción de una identidad, entran en ciertos puntos dentro de una narrativa de legitimación de poder. Como expone el investigador Markus Oedewald en el libro *Japanese Tourism and Travel Culture* (2009), es posible apreciar que muchas tradiciones son en verdad construcciones modernas, pese a que son presentadas como antiguas. El pasado ha sido reinterpretado y construido desde el punto de vista del presente. Pueden encontrarse ejemplos de ello en los trabajos y estudios *nihonjinron*³⁰, pero el ejemplo más evidente en el caso que nos ocupa en este artículo son, efectivamente, los parques arqueológicos. En ellos se dan la mano cultura, pasado, tradición, reconstrucción y fantasía, y una mirada condicionada desde el presente. La reinterpretación de las estructuras arquitectónicas que se presentan al visitante es paradigma de esta doble vertiente histórica y real por un lado, e imaginativa y dotada de un espíritu lúdico por otro. En definitiva, los parques arqueológicos son paradigma de rigor arqueológico y a su vez, de creación que alimenta la simbología e identidad en construcción del imaginario japonés.

4. Conclusiones

El turismo arqueológico constituye, tanto a escala global como en Japón, un fenómeno relativamente reciente sobre el que los especialistas no han empezado a discutir de forma activa hasta hace dos décadas. Sin embargo, como se ha expuesto en estas líneas, en el caso japonés su análisis hace patente la necesidad de adoptar un enfoque cultural e histórico que tenga en consideración las diversas tradiciones y prácticas englobadas bajo el término *tabi no bunka*, la “cultura del viaje”. Expresado en otras palabras, el turismo arqueológico necesita ser vinculado a la concepción del viaje existente en la sociedad japonesa como una expresión lúdica y transformadora del propio ser. El turismo arqueológico japonés, cuyos máximos exponentes se encuentran en los parques de Yoshinogari y Sannai-Maruyama, está formalmente vinculado a la protección y difusión del patrimonio histórico. En este sentido, debe ser tratado como un episodio más dentro de la historia de la arqueología nipona. Pero por otra parte, sería erróneo examinar el fenómeno sin tener en cuenta su necesaria contrapartida: el público-visitante. Así, la configuración de los parques no obedece únicamente a un objeto académico y administrativo —presentar ante el público los restos materiales que se han descubierto gracias a la inversión de cuantiosos fondos públicos—. Su objetivo esencial es ofrecer al visitante un emplazamiento físico y temporal donde redescubrir y confirmar sus propias raíces. Por este motivo la orientación que exhiben estos espacios es básicamente local —nacional—, lo cual explica la escasa proyección internacional que poseen. Esto contrasta con lo que ocurre con

²⁹ PRENTINCE, Richard (1998): “Tourism as experience...”, *op. cit.*, pp. 1-24.

³⁰ El término *nihonjinron* significa literalmente “teorías y debates acerca de lo japonés” o “teorías sobre la especificidad cultural japonesa”. Se trata de una serie de estudios sobre la identidad nacional y cultural de Japón. Se impulsaron sobre todo a partir de los siglos XVII y XVIII, dentro de una corriente intelectual denominada *Kokugaku*, que tenía como base el sintoísmo y la defensa del estudio de la literatura japonesa antigua, en contraposición al neoconfucianismo sinocéntrico y el estudio de la literatura china y budista.

otras manifestaciones tradicionales y modernas de la cultura japonesa, las cuales son habituales en la presentación del país ante el visitante extranjero.

Resulta difícil predecir cuál será el futuro de estos espacios a corto y medio plazo. El impacto inicial, tanto desde un punto de vista económico como social, de los grandes parques se ha diluido parcialmente, aunque a día de hoy continúan ofreciendo cifras considerables. Sin embargo, los parques con una escala más reducida han logrado transformarse en verdaderos centros revitalizadores de la vida local y regional, trascendiendo su papel original como meros expositores de información arqueológica y académica. En cualquier caso, resulta patente la necesidad de añadir a estos sitios una nueva función: la captación del visitante extranjero. Sin perder en el proceso su objetivo inicial y garantizando al mismo tiempo su sostenibilidad, esta nueva función permitiría proyectar una imagen diferente de la cultura japonesa en el exterior.