

La realidad virtual como herramienta para la interpretación del patrimonio religioso vivo. Propuesta aplicada al Monasterio de Kumbum en una exposición temporal híbrida en España

Virtual Reality as an instrument for the interpretation of living religious heritage. An applied proposal for the Monastery of Kumbum in a hybrid temporary exhibition in Spain

Autora: Chen Li*

Fecha del Tribunal Fin de Máster: 28.05.2026

Tutor: Arturo Ruiz Taboada

Palabras clave

Patrimonio religioso vivo, Interpretación del patrimonio, Realidad virtual, Exposición híbrida, Contexto intercultural

Keywords

Living religious heritage, Heritage interpretation, Virtual reality, Hybrid exhibition, Intercultural context

Resumen

El presente estudio toma la realidad virtual como herramienta para la interpretación del patrimonio religioso vivo y utiliza como caso de análisis los Tres Tesoros del Monasterio de Kumbum, con el fin de examinar las dificultades de interpretación que estos presentan en el contexto receptor español, caracterizado por una marcada distancia cultural.

El Monasterio de Kumbum es uno de los seis grandes monasterios del linaje Gelugpa del budismo tibetano. Sus Tres Tesoros constituyen un sistema altamente integrado en el que convergen técnicas artísticas, prácticas rituales y significados religiosos. Debido a este carácter vivo, su presentación fuera del contexto original resulta extremadamente limitada. En el contexto receptor, España, históricamente configurada por una tradición religiosa predominantemente católica, presenta diferencias significativas con el budismo tibetano en

* **Chen Li** es alumna del Máster en Patrimonio Cultural en el siglo XXI: Gestión e Investigación

términos de cosmovisión, lógica ritual y sistemas simbólicos, lo que la convierte en un escenario representativo para el análisis de la interpretación intercultural.

A partir de la revisión de la literatura y del análisis de casos, la investigación identifica que las exposiciones dirigidas a públicos interculturales presentan de forma recurrente procesos de descontextualización, superficialidad y déficit interpretativo: los objetos se exhiben, pero su significado como práctica religiosa viva no logra ser traducido de manera efectiva. En este sentido, el principal obstáculo de la difusión intercultural no reside en la transferencia material, sino en la traducción del significado.

Desde el punto de vista metodológico, el estudio adopta un enfoque cualitativo basado en la triangulación metodológica, integrando análisis documental, trabajo de campo y estudio de casos. En concreto, se combinan la revisión de literatura académica, el análisis de archivos y normativas oficiales, la observación de diez centros de budismo tibetano en España, la experiencia situada de la investigadora y el análisis comparativo de tres exposiciones representativas: la exposición *La morada de las nieves*, la experiencia inmersiva en realidad virtual *Machu Picchu: viaje a la ciudad perdida* y la exposición híbrida de Xiaoxitian, con el fin de garantizar la coherencia interna de los resultados en los niveles textual, institucional, práctico y de recepción.

Sobre esta base, la investigación concibe la realidad virtual como herramienta interpretativa y la integra con la práctica religiosa como eje interpretativo, los objetos materiales y las experiencias multisensoriales. Como propuesta aplicada, se plantea un modelo de exposición temporal híbrida orientado al contexto español, cuyo objetivo es compensar la pérdida de contexto en la difusión intercultural y reducir la distancia cognitiva entre el público español y el patrimonio cultural del Monasterio de Kumbum.

En el plano teórico, el estudio articula en un mismo marco analítico el patrimonio vivo, la interpretación intercultural y las tecnologías inmersivas, proponiendo una vía operativa para la interpretación del patrimonio religioso vivo. Asimismo, ofrece implicaciones metodológicas y estratégicas para la gestión del patrimonio en contextos interculturales y presenta potencial de transferibilidad a otros casos de patrimonio religioso vivo.

Short Version

This study takes virtual reality as a core instrument for the interpretation of living religious heritage, using the Three Treasures of Kumbum Monastery as a case study to examine the interpretative challenges they face within the Spanish reception context, characterized by a significant cultural distance.

Kumbum Monastery is one of the six major monasteries of the Gelug school of Tibetan Buddhism. Its Three Artistic Treasures constitute a highly integrated system combining artistic techniques, ritual practices, and religious meanings. Due to this intrinsic living character, their presentation without the original context is extremely limited. On the reception side, Spain, historically shaped by a predominantly Catholic tradition, differs significantly from Tibetan Buddhism in terms of cosmology, ritual logic, and symbolic systems, making it a representative context for examining intercultural interpretation.

Based on a review of the literature and case studies, the research identifies that exhibitions targeting intercultural audiences commonly present processes of decontextualization, superficiality, and interpretative deficit. Objects are displayed, yet their meaning as living religious practice often fails to be effectively translated. In other words, the central obstacle in intercultural dissemination lies not in material transfer, but in the translation of meaning.

Methodologically, the study adopts a qualitative approach combined with methodological triangulation, integrating documentary analysis, fieldwork, and case studies. Specifically, it brings together academic literature review, analysis of official archives and regulations, field observation of ten Tibetan Buddhist centers in Spain, the researcher's situated experience, and a comparative analysis of three representative exhibitions: *The Sacred Realm of the Snowlands*, the virtual reality exhibition *Machu Picchu: Journey to the Lost City*, and the hybrid exhibition of the Xiaoxitian. This ensures internal consistency of the findings across textual, institutional, practical, and audience dimensions.

On this basis, the study positions virtual reality as a core interpretative instrument and integrates it with religious practice as the interpretative axis, material objects, and multisensory experiences. As a practical proposal, it develops a hybrid temporary exhibition model oriented to the Spanish context. The model aims to compensate for the

loss of context in intercultural transmission and to reduce the cognitive distance between Spanish audiences and the cultural heritage of Kumbum Monastery.

At the theoretical level, the study brings together living heritage, intercultural interpretation, and immersive technologies within a unified analytical framework, offering an operational pathway for the interpretation of living religious cultural heritage. It also provides methodological and strategic implications for heritage management in intercultural contexts and demonstrates transferability to other cases of living religious heritage.

Referencias

- Administración Estatal de Asuntos Religiosos de China. (2010). *Reglamento sobre la administración de los monasterios del budismo tibetano* (Orden n.º 8, de 30 de septiembre de 2010).
- Alexopoulos, G. (2013). Management of living religious heritage: Who sets the agenda? The case of the monastic community of Mount Athos. *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 15(1), 59–75. <https://doi.org/10.1179/1350503313Z.00000000047>
- Asociación Budista de la Ciudad de Xining. (2007). *Tesoro cultural del budismo tibetano: Monasterio de Kumbum*. Editorial del Pueblo de Qinghai.
- Bai, P. (2016). Sobre el espacio sagrado del Monasterio de Kumbum y la construcción del círculo cultural de los lugares sagrados. *Qinghai Shehui Kexue*, (3), 31–37. <https://doi.org/10.14154/j.cnki.qss.2016.03.006>
- Bekele, M. K., Pierdicca, R., Frontoni, E., Malinverni, E. S., & Gain, J. (2018). A survey of augmented, virtual, and mixed reality for cultural heritage. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 11(2), artículo 7, 1–36. <https://doi.org/10.1145/3145534>
- Bortolotto, C. (2007). From the “monumental” to the “living” heritage: A shift in perspective. *World Heritage Papers*, 13, 39–45.
- Bu, Y. F. (1996). Proceso y principios de la restauración de los murales de la Puerta Wuhua en el Palacio del Panchen del Monasterio de Kumbum. En *Comunicación sobre la restauración de bienes culturales en China* (n.º 9, pp. 22–23). Instituto de Arqueología y Patrimonio Cultural de la provincia de Qinghai.

- Buragohain, D., Meng, Y., Deng, C., Li, Q., & Chaudhary, S. (2024). Digitalizing cultural heritage through metaverse applications: Challenges, opportunities, and strategies. *Heritage Science*, 12(1), 295. <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01403-1>
- Centro Cultural de China en Ulán Bator. (2016). *Presentación de los Tres Tesoros del Monasterio de Kumbum en Ulán Bator*. <http://ccchinaweb-ub.org/h-nd-202.html> (última consulta mayo de 2026).
- Centro de Gestión del Fondo Nacional de las Artes. (2024, noviembre 5). *Presentación institucional*. Ministerio de Cultura y Turismo. https://www.mct.gov.cn/gywhb/jgsz/zsdw_jgsz/202406/t20240604_953306.htm (última consulta mayo de 2026).
- China Aerospace Science and Technology Corporation. (2019, agosto 26). *La tecnología aeroespacial otorga nuevo encanto a las reliquias culturales: Crónica del trabajo de protección digital del conjunto arquitectónico antiguo del Monasterio de Kumbum en Qinghai*. Comisión de Supervisión y Administración de Activos Estatales del Consejo de Estado. <http://www.sasac.gov.cn/n2588025/n2641616/c11942447/content.html> (última consulta mayo de 2026).
- Chen, L., & Liang, X. (2020). Transmisión y desarrollo del patrimonio cultural vivo: El caso de la planificación de conservación del barrio histórico de Shuguang West Road en la ciudad de Liuzhou. *Guangxi chengzhen jianshe*, (1), 88–92.
- Chen, R., Ma, Y., & Ma, Y. (2019). Evaluación empírica de la atracción de los recursos de turismo religioso en el área Qinghai–Tíbet: El caso del Monasterio de Kumbum. *Resource Development & Market*, 35(9), 1209–1212.
- Chen, Y. Y. (2008). El surgimiento del pueblo de Lushar y el Monasterio de Kumbum. *Qinghai Minzu Yanjiu*, (4), 93–96. <https://doi.org/10.15899/j.cnki.1005-5681.2008.04.003>
- Cheng, W., Li, Y., Cheng, S., & Sui, L. (2023). Construcción de un sistema chino de interpretación y presentación del patrimonio cultural: Lógica, contenido y principios. *China Cultural Heritage*, (3), 29–35.
- Comisión Nacional de Desarrollo y Reforma, Ministerio de Asuntos Exteriores, & Ministerio de Comercio. (2015, marzo 28). *Perspectivas y acciones para promover la construcción conjunta de la Franja Económica a lo largo de la Ruta de la Seda y de la Ruta de la Seda Marítima del Siglo XXI*. https://www.mfa.gov.cn/esp/wjdt/gongbao/201504/t20150407_910954.html (última consulta mayo de 2026).

- Daineko, Y., Bolatov, Z., Tsoy, D., & Reznikova, Y. (2025). Augmented reality for cultural heritage: Bridging history and technology in museums. En *Proceedings of the 1st International Workshop on Application of Immersive Technology (AIT 2025)*. CEUR Workshop Proceedings.
- Díez de Velasco, F. (2018). *El budismo en España: Historia, visibilización e implantación* (2.ª ed.). Akal.
- Du, B. (2020). Las esculturas de mantequilla del Monasterio de Kumbum desde la perspectiva del patrimonio cultural inmaterial. *Fayin*, (1), 68–70. <https://doi.org/10.16805/j.cnki.11-1671/b.2020.0025>
- Duan, K. (2019). El Duixiu de Huangzhong: una joya del arte del budismo tibetano. *Religiones en China*, (11), 66–67.
- Feng, Y. (2024). Investigación sobre la aplicación de la realidad virtual en el diseño de experiencias inmersivas del patrimonio cultural. *Revista del Instituto de Comunicación Gráfica de Beijing*, 32(1), 75–78. <https://doi.org/10.19461/j.cnki.1004-8626.2024.01.002>
- Fondo Nacional de las Artes. (2017, enero 3). *Informe sobre los proyectos de difusión internacional financiados*. https://www.cnaf.cn/annual_report.html (última consulta mayo de 2026).
- Fu, Z., Wang, J., & Yan, H. (2025). Presentación e interpretación del patrimonio cultural mundial en China como “gran museo”: Exploración del sistema expositivo de los sitios arqueológicos. *China Museum*, (1), 21–27.
- Gándara Vázquez, M. (2023). La interpretación patrimonial intercultural. *Dicere*, 4, 125–138. <https://doi.org/10.35830/dc.vi4.63>
- Ge, S. L., & Bai, F. (2000). *Los Tres Tesoros del Arte del Monasterio de Kumbum* (S. J. Zhang, Fot.). Editorial del Pueblo de Qinghai.
- Gobierno Popular del Distrito de Huangzhong, Xining, Qinghai. (2024). *Datos sobre el Monasterio de Kumbum*. <https://www.huangzhong.gov.cn/html/y/5820.html> (última consulta mayo de 2026).
- Gong, J., Zhong, W., Liu, B., Lu, Z., & Wang, F. (2025). Engaging the next generation: A validated model of VR acceptance to inform design in cultural heritage institutions. *Heritage*, 8, 503. <https://doi.org/10.3390/heritage8120503>

- Gordillo, A., López-Fernández, D., & Mayor, J. (2024). Examining and comparing the effectiveness of virtual reality serious games and LEGO serious play for learning Scrum. *Applied Sciences*, 14(2), 830. <https://doi.org/10.3390/app14020830>
- Hall, S. (2006). Encoding/decoding. En M. G. Durham & D. M. Kellner (Eds.), *Media and cultural studies: Keywords* (Rev. ed., pp. 163–173). Blackwell.
- Huang, J. (2012). Duixiu: una singular flor artística del Monasterio de Kumbum. *Qiaoyuan*, (4), 34.
- Huo, F. (2015). Estudio desde la antropología cultural del folclore sobre el arte mural del Monasterio de Kumbum en Qinghai. *Revista de la Universidad Normal de Qinghai (Filosofía y Ciencias Sociales)*, 37(3), 120–127. <https://doi.org/10.16229/j.cnki.issn1000-5102.2015.03.022>
- ICOMOS. (2008a). *Québec declaration on the preservation of the spirit of place*. ICOMOS.
- ICOMOS. (2008b). *The ICOMOS charter for the interpretation and presentation of cultural heritage sites*. International Council on Monuments and Sites.
- Katapidi, I. (2021). Heritage policy meets community praxis: Widening conservation approaches in the traditional villages of central Greece. *Journal of Rural Studies*, 81, 47–58. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.09.012>
- Kauts, A., & Rohini. (2025). Role of augmented reality and education in preserving cultural heritage. En V. Kukreja, A. Singh, D. Kaur, & J. K. Bajwa (Eds.), *Digital cultural heritage: Challenges, solutions, and future directions* (pp. 57–68). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781032630564>
- Kourtesis, P., Linnell, J., Amir, R., Argelaguet, F., & MacPherson, S. E. (2023). Cybersickness in virtual reality questionnaire (CSQ-VR): A validation and comparison against SSQ and VRSQ. *Virtual Worlds*, 2, 16–35. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds2010002>
- Li, Z. W., & Liu, L. Z. (Eds.). (1982). *Monasterio de Kumbum* (L. Z. Liu, Fot.). Editorial Wenwu.
- Liu, J. (2015). Exploración artística del Duixiu como uno de los Tres Tesoros del arte del Monasterio de Kumbum, Qinghai. *Gran Escenario*, (10), 239–240. <https://doi.org/10.15947/j.cnki.dwt.2015.1424>

- Liu, M. (2022). Transmisión viva del patrimonio cultural inmaterial de carácter religioso desde la perspectiva de la comunicación. *Religiones en China*, (11), 60–61.
- Liu, N., & Cong, H. (2026). Situación actual y estrategias de optimización para la transmisión viva del patrimonio cultural rural en la ciudad de Cangzhou. *Experimento Científico Rural*, (1), 33–35. <https://doi.org/10.20264/j.cnki.rse.2026.01.013>
- Liu, X. D., Li, K., Geng, G. H., & Zhou, M. Q. (2025). Investigación sobre los avances de la realidad virtual en la protección del patrimonio cultural. *Journal of Computer-Aided Design & Computer Graphics*, 37(4), 545–560.
- Ma, Z. (2014). Thangka elaborada en seda: el Duixiu. *Colección Oriental*, (2), 36–37.
- Magan, M. (1992). Murales y bordado en relieve del Monasterio de Kumbum. *Arte Étnico*, (4), 208–212. <https://doi.org/10.16564/j.cnki.1003-2568.1992.04.025>
- Martín, M. (1993). La difusión del patrimonio (I): la historia. *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 5, 6–7. <https://doi.org/10.33349/1993.5.47>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321–1329.
- Ministerio de Cultura y Deporte. (2018). *La Morada de las Nieves*. Museo Nacional de Antropología. <https://www.cultura.gob.es/mnantropologia/actividades/exposiciones-temporales/historico/2018/lamoradadelasnieves.html> (última consulta mayo de 2026).
- Ministerio de Justicia de España. (s. f.). *Registro de Entidades Religiosas*. <https://maper.mjusticia.gob.es/Maper/buscarRER.action> (Recuperado el 26 de febrero de 2026).
- Monasterio de Kumbum (Xining, Qinghai). (2023). La expresión de la cultura del budismo tibetano a través de técnicas tradicionales: el heredero representativo del patrimonio cultural inmaterial nacional de las esculturas de mantequilla del Monasterio de Kumbum, Luozang Angxiu. *China Religión*, (7), 30.
- Museo del Palacio (China). (s. f.-a). *El templo de Jokhang*. <https://www.dpm.org.cn/lemmas/239966.html> (última consulta mayo de 2026).
- Museo del Palacio (China). (s. f.-b). *La princesa Wencheng*. <https://www.dpm.org.cn/lemmas/240045.html> (última consulta mayo de 2026).

- Museo del Palacio (China). (s. f.-c). *Maitreya*. <https://www.dpm.org.cn/lemmas/242347.html> (última consulta mayo de 2026).
- Museo del Palacio (China). (s. f.-d). *Padmasambhava*. <https://www.dpm.org.cn/lemmas/240654.html> (última consulta mayo de 2026).
- Museo del Palacio (China). (s. f.-e). *Śākyamuni*. <https://www.dpm.org.cn/lemmas/243266.html> (última consulta mayo de 2026).
- Nowacki, M. (2021). Heritage interpretation and sustainable development: A systematic literature review. *Sustainability*, 13(8), 4383. <https://doi.org/10.3390/su13084383>
- Paine, C. (2013). *Religious objects in museums: Private lives and public duties*. Bloomsbury Academic.
- Pieraccini, M., Guidi, G., & Atzeni, C. (2001). 3D digitizing of cultural heritage. *Journal of Cultural Heritage*, 2(1), 63–70. [https://doi.org/10.1016/S1296-2074\(01\)01108-6](https://doi.org/10.1016/S1296-2074(01)01108-6)
- Poulios, I. (2014). Discussing strategy in heritage conservation: Living heritage approach as an example of strategic innovation. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 4(1), 16–34. <https://doi.org/10.1108/JCHMSD-10-2012-0048>
- Prats, R. N., & Fundación Caja de Pensiones (Madrid). (2000). *Monasterios y lamas del Tibet: Exposición*. Fundación “La Caixa”.
- Querol Fernández, M. Á. (2020). *Manual de Gestión del Patrimonio Cultural* (2.^a ed. actualizada y aumentada). Akal.
- Shang, X. (2016). *Tres Tesoros artísticas del Monasterio de Kumbum en París*. Embajada de la República Popular China en Francia. https://fr.china-embassy.gov.cn/zfjl/201601/t20160115_2627727.htm (última consulta mayo de 2026).
- Shao, N. (2010). Breve estudio sobre el arte de los murales en la arquitectura del budismo tibetano en Qinghai: el caso del Monasterio de Kumbum y el Monasterio de Qutan. *Revista de la Universidad Normal de Qinghai (Ciencias Naturales)*, 26(4), 99–101, 114. <https://doi.org/10.16229/j.cnki.issn1001-7542.2010.04.018>
- Slack, S. (2020). *Interpreting heritage: A guide to planning and practice*. Routledge.

- Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1535), 3549–3557. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Stovel, H., Stanley-Price, N., & Killick, R. (Eds.). (2005). *Conservation of living religious heritage* (ICCRROM Conservation Studies 3). International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property.
- Sun, F. (2020). Origen y desarrollo del concepto de protección viva del patrimonio cultural inmaterial. *Patrimonio Cultural*, (3), 35–41.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, art. 2. <https://ich.unesco.org/en/convention> (última consulta mayo de 2026).
- Walter, N. (2020). *Narrative theory in conservation: Change and living buildings*. Routledge.
- Wang, T. (1991). Apreciación del arte del Monasterio de Kumbum. *Fayin*, (5), 34, 41–43. <https://doi.org/10.16805/j.cnki.11-1671/b.1991.05.011>
- Wang, W. (2025). Investigación sobre la innovación digital del patrimonio cultural inmaterial basada en tecnología de realidad virtual. *Arte Popular*, (22), 7–9. <https://doi.org/10.20112/j.cnki.ISSN1007-5828.2025.22.003>
- Wang, X. (2016). El esplendor del duixiu: estudio sobre el arte del duixiu como uno de los Tres Tesoros del Monasterio de Kumbum. *Apreciación del Arte*, (2), 128.
- Weber, E. A. (2018). Heritage interpretation as tool in cross-cultural communication: Challenges and solutions in the work of guides-interpreters. *Journal of Siberian Federal University: Humanities & Social Sciences*, 11(7), 1161–1170. <https://doi.org/10.17516/1997-1370-0299>
- Wei, X., & Mao, X. (2017). Análisis SWOT del turismo del Monasterio de Kumbum basado en AHP y sus estrategias de desarrollo. *Journal of Northwest Minzu University (Philosophy and Social Science)*, (6), 162–167.
- Xian, B. (2016). Reflexiones sobre el turismo y la protección y transmisión de la cultura del budismo tibetano en el Monasterio de Kumbum. *Qinghai Journal of Ethnology*, 27(4), 163–167.

- Xihai Metropolis Daily. (2016, enero 30). *Primera exhibición internacional de los Tres Tesoros en París y Berlín*. <http://www.qinghai.gov.cn/dmqh/system/2016/01/30/010200871.shtml> (última consulta mayo de 2026).
- Xu, C. (2009). Lugar de nacimiento de Tsongkhapa: Monasterio de Kumbum. *La revista del Oeste*, (10), 91.
- Xue, M., Xiao, J., Zhang, J., & Han, R. (2018). Estudio sobre la satisfacción de los turistas nacionales en el Monasterio budista tibetano de Kumbum. *Journal of Ningxia University (Natural Science Edition)*, 39(1), 65–70.
- Yang, S. N. (2016). Estudio sobre los murales de tela del Monasterio de Kumbum. *Chizi (Shang Zhongxun)*, (1), 34.
- Yi, J. (2025). Digital innovation of intangible cultural heritage based on virtual reality technology. *Cultura e Innovación Comparada*, (17), 77–81.
- Yu, Q. (2021). *Estudio sobre la protección integral del patrimonio cultural sagrado del Monasterio de Kumbum basado en la teoría del campo* [Tesis de máster, Universidad Agrícola de Huazhong]. <https://doi.org/10.27158/d.cnki.ghznu.2021.000588>
- Zhang, H. X., & Li, J. X. (2020). Propuesta de digitalización del arte de las esculturas de mantequilla del Monasterio de Kumbum en Qinghai. *Innovación Científica y Aplicaciones Tecnológicas*, (7), 22–24. <https://doi.org/10.19981/j.cn23-1581/g3.2020.07.008>
- Zhang, J., & Liu, Y. (2023). Fractura comunicativa e integración interactiva: Relación entre sujeto y objeto y mecanismo de diálogo en la construcción rural artística. *Minsu yanjiu*, (5), 146–156. <https://doi.org/10.13370/j.cnki.fs.2023.05.010>
- Zhang, Q. (2020). Expresión interactiva y traducción del lenguaje en el uso de la realidad virtual en exposiciones de museos en China: El caso del desarrollo y aplicación del juego de sombras VR Tian Ji sai ma. *Museos de China*, (2), 121–126.
- Zhang, X. Z. (2001). El arte de las esculturas de mantequilla del Monasterio de Kumbum. *Cultura Budista*, (6), 17.