



conjunto arqueológico
italica



Ayuntamiento de
La Rinconada



D.P.A.U.S.
DEPARTAMENTO
DE PREHISTORIA
Y ARQUEOLOGÍA



ARQUEOLÓGICA 2.0

CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA

I CONGRESO INTERNACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA
PATRIMONIO E INNOVACIÓN 17 AL 20 DE JUNIO DE 2009

CENTRO CULTURAL DE LA VILLA. SAN JOSE DE LA RINCONADA. LA RINCONADA. SEVILLA
CONJUNTO ARQUEOLÓGICO DE ITALICA. SANTIPONCE. SEVILLA



Sociedad Española de Arqueología Virtual



conjunto arqueológico
italica



Ayuntamiento de
La Rinconada



D.P.A.U.S.
DEPARTAMENTO
DE PREHISTORIA
Y ARQUEOLOGIA

EL CONGRESO ARQUEOLÓGICA 2.0 ES PROPIEDAD DE SEAV
SOCIEDAD ESPAÑOLA DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
© 2008 by SEAV

LA MARCA ARQUEOLÓGICA 2.0 ES PROPIEDAD DE SEAV
SOCIEDAD ESPAÑOLA DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
© 2008 by SEAV

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
Sevilla a 15 de mayo de 2008



ARQUEOLÓGICA 2.0

CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA

I CONGRESO INTERNACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA
PATRIMONIO E INNOVACIÓN 17 AL 20 DE JUNIO DE 2009

CENTRO CULTURAL DE LA VILLA - SAN JOSÉ DE LA RINCONADA - LA RINCONADA - SEVILLA
CONJUNTO ARQUEOLÓGICO DE ITALICA - SANTIPONCE - SEVILLA



Sociedad Española de Arqueología Virtual

The background is a detailed architectural floor plan of a building, rendered in a light grey color. The plan shows various rooms, corridors, and structural elements. A prominent feature is a large, curved, shaded area that appears to be a highlighted path or a specific section of the plan. A solid red horizontal band runs across the middle of the image, partially obscuring the floor plan. The word "PRESENTACIÓN" is written in white, bold, uppercase letters across this red band.

PRESENTACIÓN

EL VALOR DE LA MEMORIA

«La memoria es un motor fundamental de la creatividad; esta afirmación se aplica tanto a los individuos como a los pueblos, que encuentran en su patrimonio los puntos de referencia de su identidad y las fuentes de su inspiración»

UNESCO

Convención sobre la protección del Patrimonio Mundial. 1972

El patrimonio como concepto cultural ha evolucionado a lo largo del tiempo. Se parte de la idea tradicional, según la cual el patrimonio está constituido por un conjunto de bienes que tienen un reconocimiento oficial y social, el cual otorga un valor especial a determinados edificios u objetos que se convierten en los tesoros más valiosos de un pueblo o de una cultura determinada y que, por tanto deben ser preservados y legados a las generaciones futuras. Pero, hoy en día, la noción de patrimonio se amplía hacia el conjunto de elementos que remiten a la identidad de los pueblos: el entorno, las costumbres, las tradiciones, el paisaje, el urbanismo, el arte, el lenguaje, etc. El patrimonio se extiende como un producto común de la geografía y de la historia.

El Patrimonio Cultural basa su importancia en vincular a cada individuo o comunidad con su historia. Encarna el valor simbólico de las identidades culturales y es la clave para entender a otros pueblos.



En el afán por recuperar los testimonios de la herencia cultural del pasado para la construcción del futuro, el hombre cuenta en la actualidad con dos aliados excepcionales, la arqueología y la tecnología.

La arqueología se ha preocupado de desenterrar, estudiar y valorar aquellos restos que sobrevivieron al paso del tiempo. A través de ellos conocemos mejor nuestra cultura, nuestros orígenes, la forma de vida de nuestros antepasados, sus costumbres funerarias, sus prácticas económicas e, incluso, aquellos mecanismos sociales por los que se regían. Es una importante fuente de información y forma parte de la memoria histórica que cada comunidad tiene y que, por lo tanto, se debe estudiar, proteger y transmitir a las generaciones venideras.

En cuanto a la tecnología, hoy es más amplio que nunca el abanico de posibilidades que ofrece las nuevas tecnologías para el desarrollo del conocimiento. La evolución vertiginosa de la tecnología cambia nuestra relación con el mundo, y también la visión que de él tenemos.

La cultura y la tecnología son, por tanto, expresiones de una misma esencia: la vida en el contexto de la Historia.

Es necesario pues, la creación de un espacio común creador de Memoria, donde la más avanzada tecnología ayude a preservar, revalorizar y transmitir nuestra herencia cultural. Así nace el **I CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA, PATRIMONIO E INNOVACIÓN. ARQUEOLÓGICA 2.0**, un innovador foro con dos grandes pilares, la Arqueología y la Tecnología Virtual.

BIENVENIDA

En nombre del Comité Organizador del **I CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA, PATRIMONIO E INNOVACIÓN, ARQUEOLÓGICA 2.0**, es un placer invitar a los colegas de todo el mundo a venir el próximo verano a Sevilla / La Rinconada, del 17 al 20 de junio de 2009. Es la primera ocasión que se organiza un encuentro de carácter internacional que aglutine a los investigadores de la Arqueología y la Informática Gráfica en unas jornadas donde la Arqueología Virtual, en todas sus variables, será la protagonista, contaremos con reputados nombres de esta disciplina y esperamos que sea un encuentro memorable para todos sus participantes.

El moderno Centro Cultural de la Villa de La Rinconada y su gran Auditorio se visten de gala para recibir a arqueólogos, historiadores, investigadores, desarrolladores 3D, informáticos gráficos, estudiantes, etc. y a todos aquellos grupos de investigación, empresas e instituciones que desarrollan su labor en el ámbito de la arqueología, infografía aplicada a la reconstrucción virtual, el estudio, la catalogación, recreación, difusión y puesta en valor del patrimonio arqueológico por medio de herramientas gráficas digitales.

Tenemos previsto un variado y atractivo programa de temas y sesiones durante los días del encuentro. **ARQUEOLÓGICA 2.0** está organizado por la **Sociedad Española de Arqueología Virtual. S.E.A.V.** en colaboración con siete Grupos de Investigación y Departamentos de Universidades españolas y cuatro instituciones regionales y locales.



DISCIPLINAS:

Arqueología Virtual. teoría y práctica.
Patrimonio Cultural Virtual.
CAD y CAM aplicado a la Arqueología.
Herramientas CAD en Arqueología Virtual.
Reconstrucción virtual o anastilosis virtual.
Arqueología virtual "in situ".
Prospección y visualización arqueológica no destructiva.
Métodos digitales de reconstrucción.
Realidad Virtual aplicada a la Arqueología.
Realidad Aumentada aplicada a la Arqueología.
Modelado de yacimientos y áreas amplias.
Digitalización 3D de arqueología.
Técnicas de visualización.
Animación virtual arqueológica.
Aplicaciones dirigidas a museos.
Restauración virtual no destructiva.
Museos virtuales y visitas virtuales.
Aplicaciones Web de Arqueología.
Presentación de proyectos.

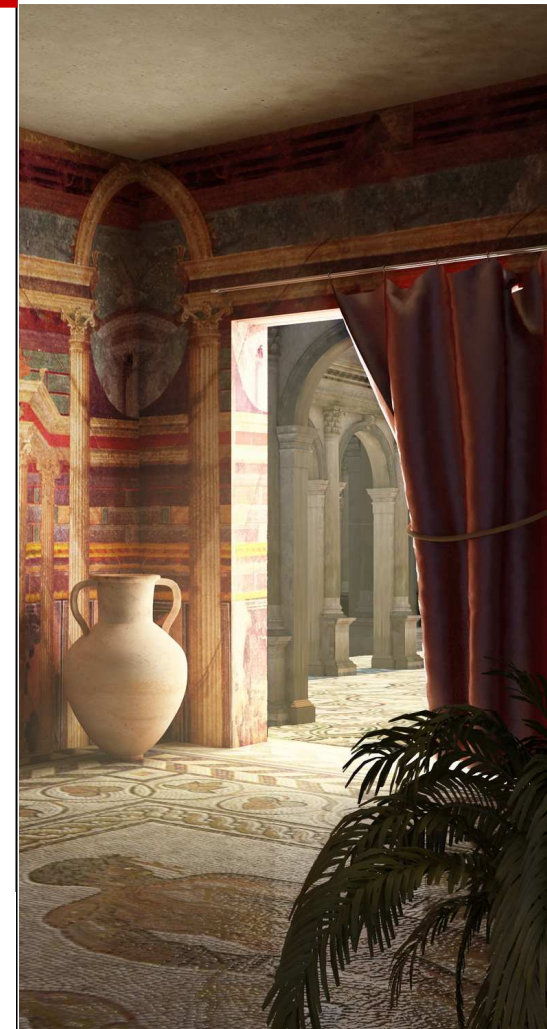


S.E.A.V.

La **Sociedad Española de Arqueología Virtual S.E.A.V.** se constituyó en Sevilla, por iniciativa de un grupo de investigadores de la arqueología de síntesis o virtual, preocupados por el desarrollo, la consolidación y la difusión de la disciplina y para activar el papel de ésta en la sociedad. La asociación, cuyo ámbito territorial es todo el territorio nacional, se integra por arqueólogos, informáticos, infógrafos, grupos de investigación de Universidades españolas y empresas e instituciones que velan por el Patrimonio arqueológico.

Esta Asociación, sin ánimo de lucro, tiene por objeto agrupar a todos los usuarios e interesados en la informática gráfica aplicada a la Arqueología Virtual, ya sean personas físicas o jurídicas, científicos, profesionales o voluntarios culturales que pretendan desarrollar su acción voluntaria a favor de dicha disciplina, con el fin de aunar y coordinar los esfuerzos tendentes a su investigación, desarrollo y difusión y realizando cuantas acciones de carácter cultural, científico, educativo, recreativo, instructivo, reivindicativo, que sin fines lucrativos, persiga el desarrollo del patrimonio arqueológico virtual en España.

Para el mejor cumplimiento de esta finalidad, la Agrupación organiza las actividades oportunas tales como congresos, cursos, conferencias, reuniones y publicaciones. Entre todas ellas, el acto más importante de la anualidad y verdadero símbolo de la sociedad es el innovador encuentro **ARQUEOLÓGICA 2.0, Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica.**





S.E.A.V.
Sociedad Española de Arqueología Virtual.
C/ Cantueso, 5 Villas Olivar de Quinto. Quinto
41089 – Sevilla

E-mail: info@arqueologiavirtual.com
Web: www.arqueologiavirtual.com
Teléfono: +34 954 126 010

Integran S.E.A.V. entre otros:



VIRTUS
Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual.
Departamento de Escultura e Historia de las Artes Plásticas.
Universidad de Sevilla.
C/ Laraña, 3
41003 – Sevilla - España

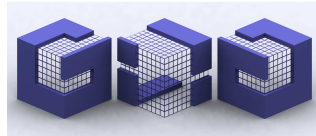
E-mail: info@virt-us.com
Web: www.virt-us.com
Teléfono: +34 954 126 010



C.I.D.A.V.
Centro de I+D en Arqueología Virtual.
Ayto La Rinconada. VIRTUS. Univ. Sevilla y Fundación CITIC.
C/ Carretera Bética, 163. Edificio Escuela de Empresas
41300 – La Rinconada - Sevilla

E-mail: cidav@virt-us.com
Web: www.virt-us.com/cidav
Teléfono: +34 955 792 690





G.I.I.G. Grupo de Investigación en Informática Gráfica.

*Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos
Universidad de Granada.*

*C/ Periodista Daniel Saucedo Aranda s/n
18071 – Granada*

*E-mail: jctorres@ugr.es
Web: www.giig.ugr.es
Teléfono: +34 958 243 181*



Grupo M.A.R. Multimedia y Virtual Reality.

*Departamento de Electrónica y Computación.
Universidad de Santiago de Compostela.*

*Campus Universitario Sur. Facultad de Física.
16077 – Santiago de Compostela.*

*E-mail: eljulian@usc.es
Teléfono: +34 981 563 100*



G.G.G.J. Grupo de Gráficos y Geomática de Jaén.

*Departamento de Informática.
Universidad de Jaén.*

*Campus de las Lagunillas. Edificio A3 138
32071 – Jaén.*

*E-mail: ffeito@ujaen.es
Web: www.trantor.ujaen.es/gigjaen
Teléfono: +34 953 212 446*





VideaLAB. Grupo de Visualización Avanzada.

*Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Caminos,
Canales y Puertos. Universidad de A Coruña.
Campus de Elvira s/n
15071 – A Coruña*

*E-mail: info@videalab.udc.es
Web: www.videalab.udc.es
Teléfono: +34 981 167 000*



BALAWAT.

*Arqueología Virtual y Multimedia.
C/ Calle los Pinos, 218 San Román de los Montes
45646 – Toledo.*

*E-mail: balawat@balawat.com
Web: www.balawat.com
Teléfono: +34 619 525 042*



Departamento de Historia de la Facultad de Letras.

*Campus Universitario de Ciudad Real.
Universidad de Castilla – La Mancha.
Avenida Camilo José Cela s/n Campus Universitario.
13071 – Ciudad Real*

*E-mail: lopezmenchero@hotmail.com
Web: www.uclm.es
Teléfono: +34 619 525 042*

Entre otros...



CENTRO CULTURAL DE LA VILLA

En el año 2001 se inauguraba el nuevo Centro Cultural de la Villa de San José de La Rinconada, un moderno edificio multifuncional que centralizaba las necesidades culturales de la localidad y su zona de influencia.

Diseñado como una moderna edificación de depuradas líneas cúbicas, este gran edificio ha sido equipado con los sistemas técnicos de imagen y sonido más avanzados y estructurado para albergar de manera estable, un gran teatro, sala de exposiciones, de reuniones, de conferencias, aulas multiusos, Conservatorio Elemental de Música, y un museo único en Sevilla, el **Museo Arqueológico y Paleontológico Francisco Sousa**.

Una cuidada programación cultural y la realización de actos de diferente naturaleza, congresos, conferencias, exposiciones, muestras monográficas, conciertos, etc., han convertido al Centro en el principal espacio escénico del área metropolitana de Sevilla, sede estable de un gran número de compañías de teatro y danza.

En el interior del Centro Cultural destaca el gran auditorio, un impresionante cubo, emblema y símbolo en el *skyline* de la nueva ciudad que es hoy en día La Rinconada. La capacidad total del Centro Cultural de la Villa cubre las más ambiciosas expectativas para la organización de un gran Congreso, gracias a la versatilidad de sus salas, escenarios, vestíbulos y anfiteatro.



TEATRO DE ITÁLICA

El Comité Organizador del **I Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica** propone para su inauguración, una sesión de gala en el emblemático Teatro Romano del Conjunto Arqueológico de Itálica.

Itálica, una vez más en vanguardia, es el lugar idóneo para presentar internacionalmente la primera edición del foro de encuentro **ARQUEOLÓGICA 2.0**, que quiere convertir a Sevilla y a su área metropolitana, en verdadera capital de la Arqueología Virtual en Europa. La vieja Itálica, la primera ciudad romana levantada virtualmente en el mundo, anfitriona y testigo del sueño de una noche de verano, la presentación internacional del proyecto de reconstrucción virtual más ambicioso en Europa, RÍO BETIS, el paseo virtual por la Bética Romana en época Adrianea, a través de la reconstrucción virtual de más de treinta ciudades y asentamientos rurales. El proyecto está realizado por el Centro de Investigación y Desarrollo en Arqueología Virtual, CIDAV y el Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual VIRTUS del Grupo de Investigación MUSEUM de la Universidad de Sevilla y dirigidos por la Dra. D^a. María Fernanda Morón de Castro.

Pasado y futuro se darán la mano en un teatro que inicia su construcción en tiempos de César o de Augusto, a principios de nuestra era, y que tenía una capacidad aproximada para 3.000 personas.





ARQUEOLÓGICA 2.0

DEFINICIÓN Y OBJETIVO

EL **I CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA, PATRIMONIO E INNOVACIÓN, ARQUEOLÓGICA 2.0**, analizará el presente y futuro de las técnicas de reconstrucción y visualización por ordenador aplicadas al patrimonio arqueológico y su rica herencia cultural.

Su objetivo prioritario es el de dar una visión actualizada de esta herramienta de la Arqueología del siglo XXI: investigación y desarrollo en arqueología virtual, proyectos realizados, en curso y en preparación, nuevas técnicas de visualización, desarrollo de metodologías novedosas y el encuentro de profesionales y especialistas de carácter multidisciplinar, que propicie el intercambio de ideas e información, así como, promover la cooperación, y la posibilidad de la participación en proyectos conjuntos.

Por otro lado, ofrecer a la comunidad científica y empresarial del sector el foro idóneo para la presentación de las últimas investigaciones y desarrollos del ámbito de trabajo, así como mostrar las posibilidades reales de aplicación. De esta manera, **ARQUEOLÓGICA 2.0** pretende ser un lugar de encuentro para la comunicación de resultados e intercambio de opiniones sobre el desarrollo de esta área en la actualidad.

Además, el Congreso pretende ser un marco propicio para introducir a otras personas y grupos de trabajo interesadas en esta área de conocimiento.



ÁREAS TEMÁTICAS

El Comité Científico del **I Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica, Patrimonio e Innovación, ARQUEOLÓGICA 2.0** ha seleccionado una serie de temas que, entiende, responde a los planteamientos propuestos por la organización. Son los siguientes:

- Área 1.** *Reconstrucción o anástilosis virtual de patrimonio arqueológico.*
- Área 2.** *Realidad Virtual y Realidad Aumentada aplicada a la Arqueología.*
- Área 3.** *Digitalización 3D de Patrimonio arqueológico.*
- Área 4.** *Herramientas CAD en Arqueología Virtual. Técnicas de visualización.*
- Área 5.** *Prospección y visualización arqueológica.*
- Área 6.** *Teoría aplicada a la Arqueología Virtual.*
- Área 7.** *Arqueología Virtual y Museos. Museos virtuales y Visitas virtuales.*



COMITÉ ORGANIZADOR

COMITÉ DE HONOR:

Presidente de Honor: *Excmo. Sr. D. Manuel Chaves González.*
Presidente de la Junta de Andalucía.

Miembros de Honor: *Excmo. Sra. Dña. Rosario Torres Ruiz.*
Consejera de Cultura. Junta de Andalucía.

Excmo. Sr. D. Francisco Vallejo Serrano.
Consejera de Innovación, Ciencia y Empresa.
Junta de Andalucía.

Excmo. Sr. D. Fernando Rodríguez Villalobos.
Presidente de la Diputación de Sevilla.

Excmo. Sr. Rector Magnífico D. Joaquín Luque.
Rector Magnífico de la Universidad de Sevilla.

Excmo. Sr. D. Francisco J. Fernández de los Ríos.
Alcalde de La Rinconada. Sevilla.

(En fase de diseño y confirmación)



COMITÉ ORGANIZADOR:

Presidente: _____ **D. Alfredo Grande León.**
Sociedad Española de Arqueología Virtual.

Secretario: _____ **D. Víctor Manuel López-Menchero Bendicho.**
Universidad de Castilla La Mancha. Ciudad Real.

Vocales:



D^a. Sandra Rodríguez de Guzmán.
Directora Conjunto Arqueológico de Itálica.
Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.

D. José Manuel Rodríguez Hidalgo.
Arqueólogo Provincial de Sevilla.
Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.



D^a. Raquel Vega Coca.
Concejala de Cultura, Salud y Recursos Humanos.
Ayuntamiento de la Rinconada. Sevilla.

D. Antonio Castro.
Técnico de Cultura.
Ayuntamiento de la Rinconada. Sevilla.



D^a. María Luisa de la Bandera Romero.
*Directora DPAUS.
Departamento de Prehistoria y Arqueología.
Universidad de Sevilla.*

D. José Beltrán Fortés.
*DPAUS. Departamento de Prehistoria y Arqueología.
Universidad de Sevilla.*

COMITÉ CIENTÍFICO:

Director Científico: _____ **Prof. D. Alfredo Grande León.**
Universidad de Sevilla.

Equipo científico:

Área 1. _____ **Prof. Dr. D. José Beltrán Fortés.**
Universidad de Sevilla.

Prof. D. Alfredo Grande León.
Universidad de Sevilla.

Área 2. _____ **Prof. Dr. D. Julián Flores González.**
Universidad de Santiago de Compostela.

Prof. Dr. D. Luis Hernández
Universidad de la Coruña.



Área 3. _____ **Prof. Dr. D. Juan Carlos Torres Cantero.**
Universidad de Granada.

Prof. Dr. D. Pedro Cano Olivares.
Universidad de Granada.

Prof. Dr. D. Francisco Javier Melero Rus.
Universidad de Granada.

Área 4. _____ **Prof. Dr. D. Francisco Feito Higuera.**
Universidad de Jaén.

Prof. Dr. D. Rafael J. Segura Sánchez.
Universidad de Jaén.

Área 5. _____ **Prof. D. José Manuel Rodríguez –Hidalgo.**
Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.

Prof. Dr. D. Simon Keay.
Southampton University. Inglaterra.

Área 6. _____ **Prof. D. Víctor Manuel López – Menchero.**
Universidad de Castilla – La Mancha. Ciudad Real.

Área 7. _____ **Prof. D. Alfredo Grande León.**
Universidad de Sevilla.



COMITÉ TÉCNICO:

SECRETARÍA CIENTÍFICA

Directora: _____ **D^a. Elvira Gordillo Sánchez.**
Sociedad Española de Arqueología Virtual.

C/ Cantueso, 5 Quinto
41089 – Sevilla - España

E-mail: tesorera@arqueologiavirtual.com
Pagina web: www.arqueologiavirtual.com
Teléfono: +34 954 126 010

SECRETARÍA TÉCNICA

Directora: _____ **D^a. Ángeles Hernández-Barahona Palma.**
Sociedad Española de Arqueología Virtual.

C/ Gravina, 17
41001 – Sevilla - España

E-mail: secretaria@arqueologiavirtual.com
Pagina web: www.arqueologiavirtual.com
Teléfono: +34 954 211 233

PATROCINADORES Y COLABORADORES

EL **I Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica, Patrimonio e Innovación, ARQUEOLÓGICA 2.0.** está organizado por la Sociedad Española de Arqueología Virtual S.E.A.V. en estrecha colaboración con las siguientes entidades públicas, denominadas patrocinadoras:

- **Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.**
Delegación Provincial de Cultura de Sevilla.
Conjunto Arqueológico de Itálica.

- **Excmo. Ayuntamiento de La Rinconada.**
Área de Cultura.

- **D.E.P.A.U.S. Departamento de Prehistoria y Arqueología.**
Universidad de Sevilla.

Así mismo, para el desarrollo del congreso nos es necesaria, la colaboración de otras entidades, que realicen alguna de las siguientes aportaciones al evento:

- *Prestación de servicios gratuitos o con reducción de precios sobre los habituales en el mercado.*



- *Cesión gratuita de medios humanos ó técnicos para la materialización del Congreso.*
- *Aportación económica financiando algún acto o material necesario del Congreso. Estas entidades tendrán una contraprestación por parte del Congreso, que se estudiará en cada caso según el tipo de colaboración.*

Uno de los pilares básicos del Congreso es la Exposición Técnica, dedicada al mundo empresarial. En ella se incluirán stand técnicos de empresas relacionadas con el sector. Para ello, el Congreso dispone de un amplio espacio organizado en módulos.

Además del stand completamente terminado para la exposición de productos, cada expositor tendrá derecho a:

- *Presencia de nombre en la página dedicada a la exposición del programa final del congreso.*
- *Preferencia para la presentación de una ponencia técnica ó técnico comercial.*
- *Dos acreditaciones de expositor para empleados de la empresa.*

SECRETARIA GENERAL

ARQUEOLÓGICA 2.0

I Congreso Internacional de Arqueología e Informática Gráfica

17 - 20 24 - 27 junio 2009

Secretaría ARQUEOLÓGICA 2.0 (Anual)

C/ Gravina, 17

41001 - Sevilla - España

Secretaría ARQUEOLÓGICA 2.0 (Durante el Congreso)

C/ vereda de Chapatales s/n

Centro Cultural de la Villa. San José de La Rinconada

41300 - La Rinconada - Sevilla - España.

Información, inscripción y envío de comunicaciones

E-mail: secretaria@arqueologiavirtual.com

Web: www.arqueologiavirtual.com

Teléfono: +34 954 211 233





conjunto arqueológico
italica



Ayuntamiento de
La Rinconada



D.P.A.U.S.
DEPARTAMENTO DE PREHISTORIA
Y ARQUEOLOGÍA



ARQUEOLÓGICA 2.0

CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA

I CONGRESO INTERNACIONAL
DE ARQUEOLOGÍA E INFORMÁTICA GRÁFICA
PATRIMONIO E INNOVACIÓN 17 AL 20 DE JUNIO DE 2009

CENTRO CULTURAL DE LA VILLA: SAN JOSÉ DE LA RINCONADA, LA RINCONADA, SEVILLA
CONJUNTO ARQUEOLÓGICO DE ITALICA: SANTIPONCES, SEVILLA



Sociedad Española de Arqueología Virtual