



## DOSSIER PRENSA ARCHEOVIRTUAL 2007 ARQUEOLOGÍA VIRTUAL EN ESPAÑA



Del 15 al 18 de noviembre próximo, se celebrará junto a la antigua ciudad de *Paestum* al sur Nápoles en Italia, la **X BORSA MEDITERRANEA DE TURISMO ARCHEOLOGICO 2007**, [www.borsaturismo.com](http://www.borsaturismo.com) la muestra de turismo cultural de carácter arqueológico más reconocida del mundo, bajo el Patronato del Presidente de la República Italiana y organizada por el *Ministero per i Beni e le Attivita Culturali* y el I.C.C.R.O.M.

Dentro de dicho encuentro, juega un papel muy destacado la sección **ARCHEOVIRTUAL** [www.vhlab.itabc.cnr.it/archeovirtual/eng/index](http://www.vhlab.itabc.cnr.it/archeovirtual/eng/index), encuentro sobre tecnología interactiva y virtual aplicada a la arqueología más importante, que este año celebra su segunda edición. Esta cita reúne a los más destacados investigadores y grupos de investigación que dentro del Patrimonio cultural, desarrollan arqueología virtual. Como ejemplo; en su primera edición el año pasado se seleccionaron trabajos de siete países; Finlandia, Australia, Egipto, Suiza, Gran Bretaña, Estados Unidos e Italia. Proyectos como el Futuro Museo de los Foros Imperiales de Roma, "*Sacred Angkok*" del Ministerio de Cultura del Camboya; "*Virtual Ara Pacis*", del *Istituto Heritage Lab*" de Roma; "*Theban Mapping Project*", de la Universidad del Cairo; "*Proyecto Homero*" o "*Frescos Virtuales de Giotto*", por poner algunos ejemplos internacionales destacados.

Es el deseo del Ministerio de Bienes Culturales italiano y de la organización, dedicar esta edición íntegramente a la **ARQUEOLOGÍA VIRTUAL EN ESPAÑA**, siendo el único país destacado en esta edición junto a la anfitriona Italia, encomendando el Comité Científico



de selección y organización de la misma, a **VIRTUS, LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA**, conformado por el grupo de Investigación MUSEUM HUM-429.

Nuestra importante labor es coordinar la selección de los mejores proyectos españoles de arqueología virtual, que compondrán una exposición que ilustre una sección monográfica de la muestra Internacional. Por otro lado, para esta misma sección estamos preparando una mesa redonda sobre la Arqueología Virtual en España, donde hemos conseguido convocar a los grupos de investigación en Patrimonio más destacados de nuestra disciplina, para que presenten internacionalmente sus estudios, analicen el tema tratado de manera específica, nos cuenten sus experiencias y perfilen un horizonte actual de la digitalización del Patrimonio en nuestro país.

### **GRUPOS DE INVESTIGACIÓN**

---

#### **ARQUEOLOGÍA VIRTUAL EN ESPAÑA**

**videaLAB.** Grupo de Visualización Avanzada en Arquitectura, Ingeniería Civil y Urbanismo.  
Universidad de la A Coruña.

**BALAWAT.** Arqueología Virtual y Multimedia.  
Toledo.

**M.A.R.** Multimedia, Animación y virtual Reality.  
Universidad de Santiago de Compostela.

**G.I.I.G.** Grupo de Investigación en Informática Gráfica.  
Universidad de Granada.

**VIRTUS.** Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual.  
Universidad de Sevilla.

### **PONENTES**

---

#### **ARQUEOLOGÍA VIRTUAL EN ESPAÑA**

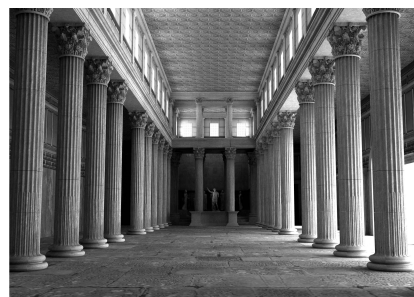
##### **“ La Arqueología Virtual en Itálica”.**

*D<sup>a</sup>. Sandra Rodríguez de Guzmán.*  
*Directora del Conjunto Arqueológico de Itálica.*  
*Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.*  
*Sevilla.*  
[www.juntadeandalucia.es/cultura/museos/CAI/](http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos/CAI/)



##### **“ El nuevo lenguaje de la Arqueología”**

*D. José Luis Gómez Merino.*  
*Director de Arte.*  
*BALAWAT. Arqueología Virtual y Multimedia.*  
*Toledo.*  
[www.balawat.com](http://www.balawat.com)  
[joseluis@balawat.com](mailto:joseluis@balawat.com)



**“ Simulación virtual de una tradición medieval:  
O “Botafumeiro”.**

*Prof. D. Julián Flores González*  
*Director del Grupo de Investigación M.A.R.*  
*Multimedia, Animación y virtual Reality.*  
*Universidad de Santiago de Compostela.*  
[www.usc.es](http://www.usc.es)  
[eljulian@usc.es](mailto:eljulian@usc.es)



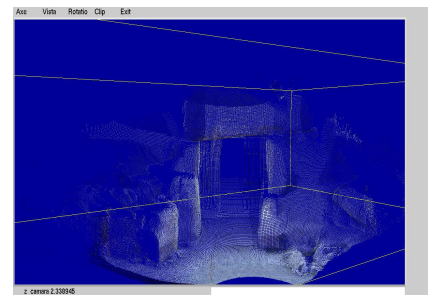
**“ Hipótesis Virtual.  
De la arqueología tradicional a la digital”.**

*D. José Manuel Rodríguez Hidalgo.*  
*Arqueólogo Provincial de Sevilla.*  
*Consejería de Cultura. Junta de Andalucía.*  
*Sevilla.*  
[www.juntadeandalucia.es/cultura/web/publico/index.jsp](http://www.juntadeandalucia.es/cultura/web/publico/index.jsp)  
[josem.rodriguez.hidalgo@juntadeandalucia.es](mailto:josem.rodriguez.hidalgo@juntadeandalucia.es)



**“ Aplicación automática en la creación 3D  
para la Conservación y Divulgación  
del Patrimonio Histórico”.**

**Prof. Mr. Pedro Cano Olivares.**  
*G.I.I.G. Grupo de Investigación en Informática Gráfica.*  
*Universidad de Granada.*  
[www.qiig.ugr.es](http://www.qiig.ugr.es)  
[pcano@ugr.es](mailto:pcano@ugr.es)



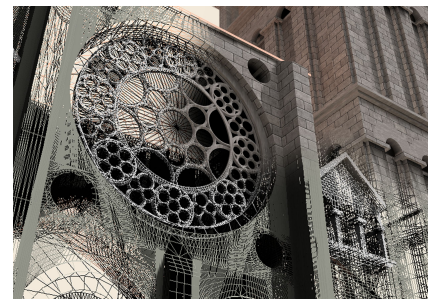
**“ Present and future of the importance  
of virtual patrimony”.**

*Prof. D. Víctor Manuel López-Menchero Bendicho.*  
*Investigador.*  
*Universidad de Castilla la Mancha. Ciudad Real.*  
[www.uclm.es](http://www.uclm.es)  
[lopezmenchero@hotmail.com](mailto:lopezmenchero@hotmail.com)



**“ El Museo Vacío.  
Uso de la Realidad Virtual para la  
experimentación espacial en una unidad  
habitacional de un asentamiento prerromano”.**

*Prof. D. Luis Hernández Ibáñez.*  
*Director del Grupo de Investigación videALAB.*  
*Grupo de Visualización Avanzada en Arquitectura,*  
*Ingeniería Civil y Urbanismo.*  
*Universidad de la A Coruña.*  
[www.videalab.udc.es](http://www.videalab.udc.es)  
[lhernandez@udc.es](mailto:lhernandez@udc.es)



**“ El Patrimonio Virtual en Andalucía.  
Museo de las Culturas del Guadalquivir”.**

*Prof. D. Alfredo Grande León.*  
*Director del Grupo de Investigación VIRTUS.*  
*Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual.*  
*Universidad de Sevilla.*  
[www.virt-us.com](http://www.virt-us.com)  
[alfredogrande@arqueologiavirtual.com](mailto:alfredogrande@arqueologiavirtual.com)





**VIRTUS, Laboratorio de Investigación y Desarrollo Virtual de la Universidad de Sevilla.** Laboratorio integrado por el Grupo de investigación MUSEUM HUM-429 del Plan Andaluz de Investigación. **VIRTUS** se constituyó con la finalidad de desarrollar proyectos de investigación, dotados con una nueva metodología de trabajo, no convencional, que incorpora como producto final la digitalización de los datos y la creación de imágenes virtuales, abordando proyectos surgidos en la Universidad de toda índole disciplinaria.

**VIRTUS** está codirigido por los profesores D<sup>a</sup>. María Fernanda Morón de Castro y D. Alfredo Grande León. Nace con un doble propósito: formar en el área virtual a un número representativo de técnicos y por otro, investigar y desarrollar la imagen de síntesis aplicada a proyectos de investigación, todo ello insertado en el diseño actual de la labor investigadora de la Universidad de Sevilla.

El proyecto de investigación multidisciplinaria que presenta el Centro **VIRTUS** en **ARCHEOVIRTUAL**, es un ambicioso diseño que va encaminado a iniciar una línea novedosa de investigación en el área de las humanidades, que

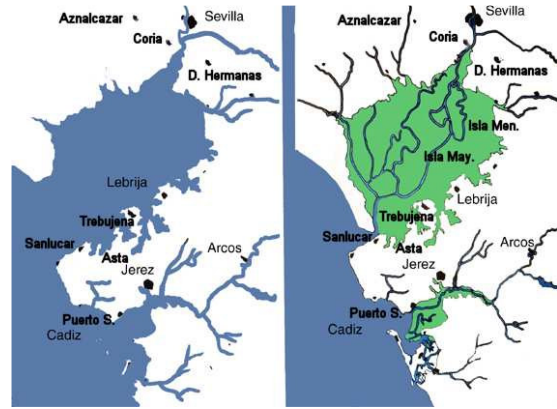


MUSEO DE LAS CULTURAS  
DEL GUADALQUIVIR

elabore investigaciones concretas al servicio de una necesidad de la sociedad en que se desarrollan, en colaboración con otras instituciones públicas o privadas. Nuestra propuesta incorpora una metodología nueva, desarrolla recientes herramientas y avances tecnológicos, y crea formatos de difusión cultural más acordes con las expectativas contemporáneas.

Con el tema general de investigación del Patrimonio Cultural del bajo Guadalquivir, de los orígenes al 1000 d C, estudiaremos, pondremos en valor y difundiremos, el patrimonio como concepto cultural, basando su importancia en el territorio y su incidencia en la relación Hombre Medio y viceversa. Desarrollaremos hipótesis geoarqueológicas del terreno y del cauce fluvial del Guadalquivir, de la modificación de los yacimientos indígenas y las creaciones ex-novo, infraestructuras viarias, hidráulicas, organizaciones catastrales, etc. Analizaremos la influencia de transformaciones tecnológicas sobre materias primas, manufactura, comercialización y distribución de productos y los cambios que las relaciones recíprocas suponen para las ideologías, creencias, política, etc. Encarnaremos el valor simbólico de las identidades culturales que son la clave para entender a otros pueblos.

De esta manera, planteamos desarrollar, a partir de una nueva metodología de investigación, una hipótesis virtual consensuada del territorio estudiado en cuatro fases distintas de su devenir histórico, todas ellas síntesis del proceso investigador, en la que podamos visualizar de manera virtual, por medio de la infografía 3D, la evolución de la realidad geográfica de las costa andaluza y régimen fluvial en este periodo; la ubicación, constitución y desarrollo de centros urbanos, de



los yacimientos arqueológicos representativos de toda índole, (funerarios, de culto, hábitat, etc.); así como, las referencias documentales aún por ubicar; las vías de comunicación fluviales y terrestres constatadas más determinantes, para que todos ellos faciliten la comprensión general de una secuencia económico y socio-cultural coherente, en un formato digital, preservado para siempre.

Partiendo del marco espacial objeto de estudio, el bajo Guadalquivir, nos centraremos en el territorio periférico al gran golfo Tartésico (luego marisma), a las proximidades de la desembocadura protohistórica del Guadalquivir en Caura (Coria del Río) y Oripo (Dos Hermanas) y a las inmediaciones del lago ligustino entre las cornisas de los alcores y del Aljarafe, próximo a la ciudad actual de Sevilla. Nuestro marco temporal se regirá desde los orígenes humanos de este territorio hasta el primer milenio después de cristo.

La investigación multidisciplinar expuesta hasta el momento, se concluye con el desarrollo por el Grupo MUSEUM del Plan Director de un nuevo espacio y centro cultural en el área metropolitana de Sevilla, el denominado Museo de las Culturas del Guadalquivir, un nuevo formato de infraestructura cultural multi-funcional que plasmará los resultados de esta investigación y las hipótesis virtuales desarrolladas por el mismo. Ayudará a comprender nuestro pasado y nacerá con la intención de preservar, revalorizar y transmitir nuestra rica herencia cultural, aportando un añadido de valor didáctico nuevo y una museología del siglo XXI. El proyecto integra al visitante en la realidad física de cada una de las etapas del valle del Guadalquivir: Génesis, río Tartessos, río Betis y río Wuadi al-Kabir. El objetivo fundamental de la iniciativa consiste en sumergir al visitante en un viaje al pasado. El Museo de las Culturas quiere combinar nuestra historia, cultura y tradiciones apoyándose en las más avanzadas tecnologías audiovisuales y de infografía virtual 3D, siempre respaldadas por la más seria y rigurosa investigación de la Universidad de Sevilla.