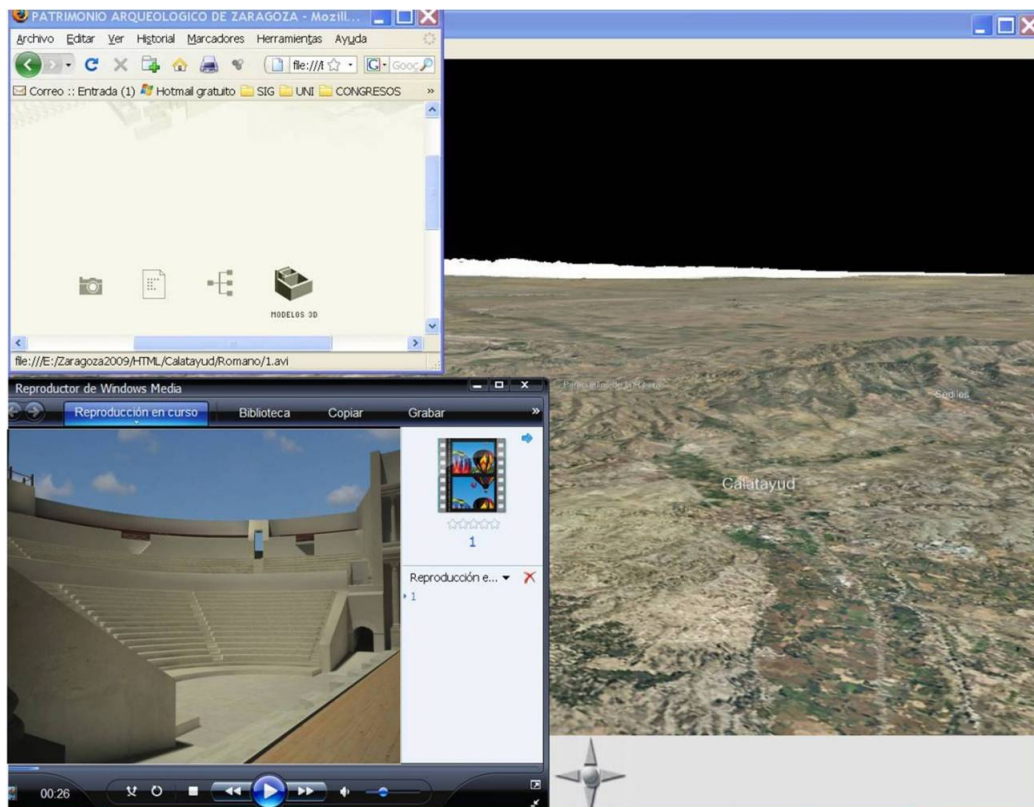


## El patrimonio arqueológico de Zaragoza en realidad virtual

La Universidad de Zaragoza (UNIZAR) ha desarrollado una aplicación de realidad virtual con la que se puede acceder a todo el patrimonio arqueológico de la provincia zaragozana con un solo clic. Una geógrafa y una arqueóloga han creado una base de datos multimedia sobre realidad virtual para la difusión y gestión del patrimonio arqueológico zaragozano. Esta herramienta permite sobrevolar la geografía de la provincia, a vista de pájaro, recorrer su orografía, ir de una localidad a otra, de un yacimiento arqueológico a otro, en los que se detalla la información relativa existente hasta el momento: ubicación, época, características, estudios e investigaciones acompañadas de fotografías e imágenes en 3D.

Unizar

9/2/2010 14:29 CEST



La nueva herramienta propone una red de espacios expositivos y de investigación que deja atrás la vieja idea de museo. Imagen: UNIZAR.

"Zaragoza y su patrimonio arqueológico: escenarios virtuales interactivos y

datos tridimensionales” es el nombre de esta nueva herramienta, cuyo proyecto ya fue premiado el pasado año por los Premios de Investigación Cuarto Espacio de la Diputación Provincial de Zaragoza. Es ahora, cuando Pilar Diarte Blasco y María Sebastián López, arqueóloga y geógrafa respectivamente han terminado el desarrollo de esta base de datos, ya disponible para su acceso en internet.

Esta herramienta es capaz de unificar la información sobre el patrimonio arqueológico de la provincia zaragozana y, hasta el momento, ha permanecido dispersa e inaccesible para el público no especializado en toneladas de trabajos y publicaciones en formato papel, tal como han destacado en la presentación el vicerrector de Investigación de la Universidad de Zaragoza, José Ramón Beltrán, y el vicepresidente primero de la DPZ, Martín Llanas.

Pilar Diarte y María Sebastián subrayan también las limitaciones que esta dispersión en papel ha venido representando "incluso para poder divulgar el patrimonio arqueológico fuera de los propios límites de la provincia".

### **Mapeo relacional de yacimientos**

Por primera vez, este proyecto pone en relación yacimientos alejados y disgregados por el territorio. Frente a la tendencia habitual a promocionar y publicitar los yacimientos de forma individual sin tener en cuenta a otros próximos, o incluso de la misma comarca, las nuevas tecnologías de la información aquí aplicadas permiten dar una idea de conjunto del territorio, de vertebración absoluta, porque el internauta lo sobrevuela constantemente, por lo que los yacimientos aparecen formando parte de un espacio común. Esta conexión ha sido posible por la singular relación entre dos especialidades diferentes, pero interconectadas, como la arqueología y la geografía.

En la investigación destaca la estrecha colaboración de los grupos de ambas investigadoras. Por un lado, los grupos URBS y PPVE (Primeros Pobladores del Valle del Ebro), dirigidos por los catedráticos de Arqueología, Manuel Martín-Bueno, y de Prehistoria, Pilar Utrilla Miranda, del Departamento de Ciencias de la Antigüedad de la Universidad de Zaragoza, y por otro, el grupo Geografía y Ordenación del Territorio (GEOT), codirigido por el profesor del

Departamento de Geografía de la misma universidad, Ángel Pueyo Campos.

Cualquier persona puede ver todo este patrimonio arqueológico en una “única ventana”, una cuestión importante para una disciplina como la arqueológica, donde la visualización de la información es fundamental para la teoría y práctica arqueológica. Esto supone superar y subsanar el tipo de imágenes que tradicionalmente han acompañado a la información arqueológica, primero con simples ilustraciones en dos dimensiones y posteriormente con fotografías.

Las autoras de esta investigación se han ayudado de reconstrucciones gráficas y los ambientes de realidad virtual. De esta forma, el monumento o/y objeto arqueológico queda perfectamente reflejado gracias a la modelización 3D y los ambientes virtuales interactivos (Interactive Virtual Enviroments).

Esta herramienta propone además una red de espacios expositivos y de investigación que deja atrás la vieja idea de museo, para entrar en el ciberespacio y articularse en la emergente sociedad de la información, y supone un ejemplo de cooperación científica entre ingeniería, arqueología y geografía.

Derechos: **Creative Commons**

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)