

CLIO

LA NUEVA ARQUEOLOGÍA
VIRTUAL "MADE IN SPAIN"

REVISTA DE
HISTORIA

3 € www.cliorevista.com AÑO 8 · N.º 91
PORTUGAL CONT. 3,00 €

ÁNGELES Y DEMONIOS

RELIGIÓN, CIENCIA Y
SOCIEDADES SECRETAS

MALTA

MIL Y UNA HISTORIAS
EN EL CORAZÓN DEL
MEDITERRÁNEO

E. H. THOMPSON

EN BUSCA DE
LA RUTA MAYA

TARRACO VIVA

DISFRUTAR DEL
IMPERIO ROMANO
EN PLENO SIGLO XXI

Así eran las

PRINCESAS DE LA EDAD MEDIA

SEPTIMIO SEVERO ¿EL OBAMA DE ROMA?



MC
EDICIONES

Una base de datos con cerámicas reconstruidas a partir de un solo fragmento permite a los investigadores trabajar sin tocar las piezas.

los grupos de investigación internacionales que trabajan en ella. Consecuentemente los resultados obtenidos por este grupo de investigación español están siendo determinantes a la hora plantear numerosas excavaciones y trabajos en la zona. Más información en www.ice.upm.es/investigacion/gpcnt

Pero las investigaciones de los arqueólogos no se limitan sólo a las grandes estructuras y paisajes, por eso la realidad virtual empieza también a ofrecer soluciones a temas mucho menos atractivos pero igualmente importantes como es el caso de los estudios cerámicos. No debemos olvidar que la cerámica constituye uno de los restos arqueológicos más abundantes y mejor conservados en los

yacimientos de todo el mundo, por ello los arqueólogos dedican mucho tiempo a su catalogación y estudio. La realidad virtual ofrece la posibilidad de reproducir tridimensionalmente los restos cerámicos encontrados, lo que supone una gran ventaja, ya que éstos datos pueden ser almacenados en cualquier dispositivo informático de pequeño tamaño. Es como meter dos toneladas de cerámica en una caja de aspirinas. Esto es precisamente lo que están haciendo en el Centro Andaluz de Arqueología Ibérica (CAAI) a través del proyecto CATA (Cerámica Arqueológica a Torno de Andalucía) que tiene como objetivo principal diseñar y realizar una colección virtual de recipientes y fragmentos cerámicos que abarque los

períodos ibérico, romano y medieval en el ámbito geográfico de la Alta Andalucía. Esta base de datos tendrá un valor enorme para los investigadores que podrán consultar un amplio número de cerámicas sin necesidad tan siquiera de tocarlas. Por otro lado el Grupo de Investigación en Informática Gráfica de la Universidad de Granada trabaja actualmente en un proyecto conocido como SARA (Sistema Automático de Reconstrucción Arqueológica) y cuyo objetivo es llegar a restituir o reconstruir virtualmente una cerámica entera a partir tan sólo de un fragmento, lo que proporcionaría una gran cantidad de información adicional a los arqueólogos. Más información en <http://giig.urg.es>

LA REALIDAD VIRTUAL INMERSIVA: ¿VIAJAR EN EL TIEMPO?

DENTRO DE LAS DISTINTAS CLASES DE REALIDAD VIRTUAL que podemos encontrar actualmente en el mundo sin duda la más atractiva es la conocida como realidad virtual inmersiva, que pretende trasladar al visitante al interior de un mundo virtual en el que la persona puede interactuar con el medio recreado. Así, los usuarios pueden contemplar edificios situados en lugares remotos, construcciones desaparecidas u objetos que por motivos de conservación no se suelen exponer, todo ello con unas dosis de realismo que sorprenden a más de uno. La clave de esta avanzada tecnología radica en la sensación de estar completamente inmerso en un mundo paralelo en el que podemos andar, agacharnos, tocar o simplemente observar lo que tenemos a nuestro alrededor. Esta tecnología aplicada al mundo de la arqueología permite, por

ejemplo, que podamos movernos "libremente" por el interior de un castro prerromano de hace más de 2.000 años, observando las casas, objetos e incluso personas que existieron y habitaron en él. Básicamente, es como viajar en el tiempo pero sin el inconveniente de alterar el pasado. En España esta pequeña maravilla de la ciencia se la debemos al grupo de investigación gallego

VideaLab (Grupo de Visualización Avanzada) que trabaja desde hace años en lo que ellos han bautizado como el Museo Vacío, consistente en una gran sala vacía que, gracias al diseño de un equipo de realidad virtual inalámbrico, permite al visitante trasladarse al poblado prerromano de San Cibrán de Las (Ourense) pero sin salir de Santiago de Compostela.

Para hacer posible este increíble viaje temporal y espacial los visitantes tan sólo necesitan pasar a una gran sala vacía, especialmente diseñada para captar los movimientos y, una vez allí, colocarse un equipo compuesto sencillamente por una mochila y unas gafas. A partir de ahí son transportados, virtualmente claro, a una pequeña cabaña en donde puede ver cómo era la vida doméstica en la Galicia prerromana. Toda una lección de historia de la vida cotidiana. Aún más sorprendente puede resultar saber que esta instalación fue desarrollada durante los años 2001-2002 en la Universidad de A Coruña, siendo ya en ese momento un proyecto pionero y puntero en el tema de la arqueología virtual a nivel internacional.

Para más información: <http://videalab.udc.es>



▲ CON UNA MOCHILA y unas gafas puede contemplarse, en una estancia totalmente vacía, cómo se vivía en la Galicia prerromana.