

## crítica de exposición

■ *La virtualidad que nos viene. Crítica Exposición Internacional de Arqueología virtual, Expo Arqueológica 2.0. Sevilla, Edificio Da Vinci, Parque Tecnológico Cartuja, 16-30 de junio de 2009)*

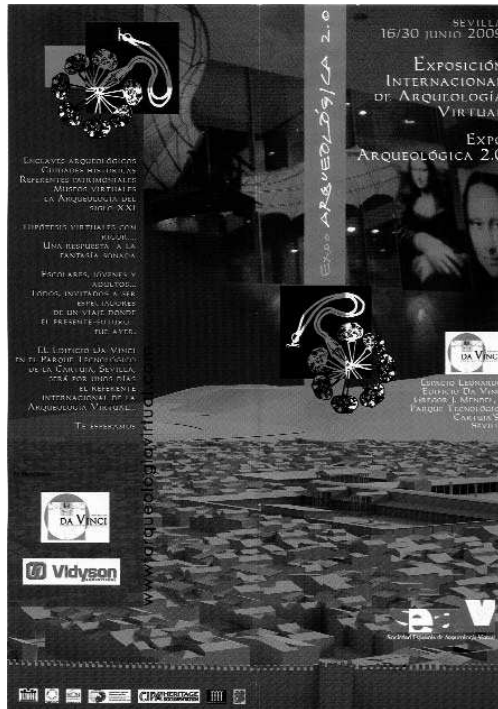
*Francisca Torres Aguilar*  
Universidad de Málaga

*Hipótesis virtuales con rigor... Una respuesta a la fantasía soñada. Escolares, jóvenes y adultos... Todos, invitados a ser espectadores de un viaje donde el presente-futuro fue ayer... Éstas son algunas de las frases que aparecen en el díptico que publicita Expo Arqueológica 2.0. Una exposición con carácter internacional que ha venido a complementar el I Congreso Internacional sobre arqueología virtual realizado en nuestro país. En concreto, en La Riconada, Sevilla.*

Desde el anuncio de tan magno acontecimiento, sobre todo por el carácter internacional del evento pero fundamentalmente por lo novedoso del tema y el contenido, pionero a todas luces, se vislumbraba como una oportunidad para arrojar un poco de luz sobre el recientemente nacido Patrimonio Virtual. Hay que empezar explicando que el principal promotor de la exposición es SEAV, siglas que corresponden a la Sociedad Española de Arqueología Virtual. Asociación privada que acoge una serie de proyectos institucionales para la recreación digital del patrimonio arqueológico. En muchos casos, este apoyo institucional corre a cargo de universidades que aportan el rigor científico a los contenidos gráficos y que emplean estos foros y exposiciones para la difusión de los resultados de sus investigaciones (figura 1).

Por otra parte, para el interesado en estos novedosos temas el mero anuncio de la exposición resulta un revulsivo en el panorama expositivo tradicional. Ya que todo lo que lleva aparejado el epíteto virtual conlleva una componente futurista inherente a la fantásica divulgación que el medio científico tiene en los medios de comunicación. Para nuestra sorpresa, en el momento de entrar en contacto con la materia nos percatamos de las limitaciones, precisamente técnicas, que presentan este tipo de exposiciones. Como decíamos, este primer contacto con la "sala de exposición" resulta sorprendente a todas luces, ya que la organización del evento escogió el hall de un edificio, en una zona diáfana ciertamente, pero de tránsito, puesto que el edificio alberga en sus dependencias diferentes empresas e instituciones, y con todas las carencias pertinentes al lucimiento del contenido. Disculpable en consideración a la ausencia de objetos patrimoniales u originales, pero el que el contenido esencial de la exposición recaiga en audiovisuales, nos parece suficiente razón de peso para que se hubiera considerado la luminosidad de la sala, la acústica y la comodidad del visitante. Ya hemos desvelado el contenido de la exposición. Se trata de una serie de

## crítica de exposición



1. Díptico de la exposición.

diez audiovisuales de corto metraje sobre los proyectos más representativos. Nada más. Básicamente, una muestra de videos promocionales. (figura 2)

A tenor de la escasa difusión que tiene este tipo de proyecto en nuestro ámbito, es remarcable la iniciativa de querer divulgar el contenido de la exposición pero nos parece un esfuerzo baldío cuando no se han tenido en cuenta aspectos tan importantes como, sólo por poner un ejemplo, el lugar (un edificio escasamente conocido y de difícil acceso con la única baza de la cercanía relativa de la Facultad de Comunicaciones de Sevilla y el Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico, para que se hagan una idea). Ni siquiera el soporte de los audiovisuales (evidentemente, pantallas de TV de unas 37" con un reproductor de dvd por módulo y un altavoz) presenta novedad ni eficiencia, ya que la proximidad excesiva de los módulos eclipsa el sonido de unos a otros (no están sintonizadas las grabaciones con una secuencia que permita la legibilidad entre módulos) y el tamaño de la pantalla desvirtúa la calidad de la imagen. En definitiva, ni cumple su labor divulgativa ni informativa, exceptuando los paneles anexos con la información correspondiente a cada proyecto cuyo diseño (atractivo, riguroso y acorde al evento) se ha cuidado y cumple con su cometido. (figura 3)

Podemos entender que el enfoque que se le está dando a la recreación vir-



## crítica de exposición



2. Panorámica de la exposición<sup>1</sup>.



3. Detalle de uno de los audiovisuales. Rome Reborn.

tual del patrimonio arquitectónico y arqueológico, tenga un carácter básicamente auxiliar, como forma de plasmar tesis y teorías sobre estas materias que en nada afecta al monumento y se convierten, en muchos casos en una forma atractiva de plasmar lo que no se ve. Por ende, a los sumo estos proyectos tendrán una fin vinculado al patrimonio in situ (audiovisuales, interactivos, guías audiovisuales, etc.) que justificaran de cara a la opinión pública la inversión en estos proyectos. Atendiendo a la proliferación de este tipo de productos en exposiciones y espacios patrimoniales de pequeña o gran envergadura, consideramos que esta exposición hubiera sido un primer punto de arranque para la toma de contacto con el público,

<sup>1</sup> Fotografías de la autora.



## crítica de exposición

para enseñarle a ver y comprender estas recreaciones, mostrarles sus méritos y ventajas con respecto a otros medios, aunque sea en el formato video tradicional, y en definitiva, dando un paso hacia delante que aún está por dar.

Relación de webs de algunos proyectos como sugerencia para su consulta:

<http://www.arqueologiavirtual.com/seav/index.html>

<http://www.romereborn.virginia.edu/>

<http://www.dublin.ie/environment/heritage.htm>

<http://www.museomav.com/>

<http://videalab.udc.es/>