

DESIDERIO VAQUERIZO GIL

Catedrático de Arqueología y director de Arqueología somos todos

Hace ya muchos años que la Arqueología como ciencia descubrió la enorme potencialidad de las nuevas tecnologías, hasta el punto de que bastaría comparar la arqueología que se hace hoy (desde el punto de vista metodológico, pero también interpretativo) con la que se realizaba a mediados del siglo XX para comprobar que el cambio ha sido sustancialísimo: teledetección, geofísica, programas que sustituyen en cierta medida a la vieja cartografía, fotogrametría, drones, realidad virtual, autocad, mapping, sistemas de información geográfica, tratamientos de todo tipo por ordenador, etc., son sólo algunas de las caras de ese poliedro sin fin que constituye el universo digital. Dada mi ignorancia al respecto, y que existe ya abundante bibliografía sobre buena parte de ellas, no me voy a parar en detallarlas. Basta con acercarse al universo de Internet 2.0 y 3.0 para entender que, para bien y para mal, estamos sólo en el comienzo.

Mi reflexión, aquí y ahora, va más en la línea del apoyo que este tipo de avances pueden aportar a la divulgación de los resultados de nuestra investigación, en sentido amplio. No se trata de bajar el nivel o de renunciar a los soportes tradicionales; hablo de sumar, de complementar los medios que tradicionalmente hemos venido utilizando con las mil y una posibilidades que ofrecen las TIC,s, de adaptarnos a un nuevo tipo de lenguaje que parece imponerse día a día con más poder casi que la palabra; porque sus potencialidades son infinitas. Por ejemplo, a las bases de datos que conforman al-Mulk, el sistema de información geográfica que, en el marco del desaparecido Convenio GMU-UCO consiguió unificar en un solo soporte (alfanumérico, gráfico y geo-referenciado) toda la información arqueológica de Córdoba, hemos sumado estos últimos años un Visor Cartográfico para la creación de rutas arqueológicas por Córdoba que ofrecemos a la ciudadanía a través de nuestra web (www.arqueocordoba.com); la inclusión en nuestras guías didácticas y paseos por la ciudad de numerosas recreaciones virtuales de ruinas y monumentos, utilísimas para comprender cómo fueron originalmente, y hace sólo unos meses inauguramos nuestro primer centro de interpretación ("La Axerquía en el tiempo"), con técnicas de videomapping, que esperamos perdure en el tiempo y actúe como piloto de una larga serie.

Fieles a nuestro afán permanente de innovación hemos diseñado además una web específica sobre la Córdoba romana que incluye una larga serie de entrevistas a investigadores sobre algunos de los sectores arqueológicos más interesantes y problemáticos de la ciudad antigua; un video sobre los orígenes de Córdoba que permitirá a quien lo visiona entender el paisaje antiguo de la zona, las razones que explican la ubicación de Córdoba y su éxito a través de la historia; una nueva herramienta (*VirTimePlace*), en colaboración con la empresa Arketipo, que ofrece una inmersión virtual sin precedentes virtual en la *Colonia Patricia* del siglo I d.C., y una gran base de datos con información relevante sobre las intervenciones arqueológicas realizadas en Córdoba estas últimas décadas. Todas ellas iniciativas de enorme interés y utilidad para estudiosos, ciudadanos, docentes y también discentes, en una pluralidad de enfoques que garantiza con creces su afán de transversalidad.

El camino no termina aquí, ni muchísimo menos. Córdoba necesita ordenar su discurso patrimonial, sacar a la luz los restos materiales de su pasado que han sobrevivido a la vorágine destructiva del *boom* inmobiliario, crear herramientas que permitan ofrecer a propios y extraños vías de acceso fácil a aquéllos, potenciando de paso su carga histórica, educativa, emocional, identitaria, turística, económica y, por qué no, de disfrute. Hagamos de servirnos para ello de nuevas aplicaciones, como los sistemas de apps y autóguías en formato electrónico, adaptadas a teléfonos móviles, smartphones, tablets y portátiles, de potencialidad innegable entre los jóvenes y un sector cada vez más amplio de público que ha crecido de la mano de las nuevas tecnologías y, por duro que sea decirlo, prácticamente no lee.

Productos interactivos distribuidos directamente a través de medios electrónicos que permiten a los usuarios localizar, visualizar y comprender de una forma fácil y accesible, pero también rigurosa, las características o particularidades del elemento patrimonial de su interés, inundan, de hecho, los centros históricos de muchas ciudades con bastante menos que ofrecer que Córdoba. Pueden ser contratados con carácter previo a través de internet, facilitando así la preparación de la visita y su reproducción ulterior todas las veces que sea necesario, durante el tiempo que permite la subrogación del servicio. Son, por otra parte, vías profesionales inéditas y de enorme proyección para los nuevos graduados, que harían factible su desarrollo laboral en varias e interesantes líneas temáticas: desde la investigación en sentido estricto (irrenunciable, siempre), a la extrapolación de los aspectos más relevantes de la misma para su uso como herramienta turística y su transformación en producto al alcance de muy diferentes niveles de clientes: Administraciones públicas, empresas privadas o simples particulares, atraídos por una información de calidad y solvencia garantizada.

Con independencia de cómo se haga el acercamiento físico al bien patrimonial, estas aplicaciones facilitan su comprensión porque incorporan subprogramas con información topográfica georreferenciada capaz de localizar sin dificultad sobre el terreno el elemento visitado (por visitar, o simplemente objeto de atención), relacionándolo espacialmente con otros cercanos y la globalidad del yacimiento en perspectiva diacrónica; disponen de textos grabados susceptibles de ser repetidos en una cadencia sin fin, planos, imágenes, recreaciones infográficas y virtuales..., tanto arqueológicos como de interés complementario (culturales, gastronómicos, prácticos, etc.), y permiten, a voluntad, incluir determinado volumen de datos alfanuméricos o gráficos en formatos adaptados para niños, discapacitados o colectivos singulares. Se erigen así en herramienta privilegiada de futuro, que, no obstante, deben nutrirse de investigación permanente, en un compromiso implícito con la calidad que necesita de información actualizada poco menos que al minuto. Todo un reto, pues, para la UCO y *Arqueología somos todos*, que pretenden seguir innovando en pro del conocimiento de nuestro acervo patrimonial, al servicio siempre de la ciudadanía.