

# EPIGRAFÍA LATINA Y FOTOGRAMETRÍA DIGITAL

Nuevos soportes para antiguas inscripciones romanas



Javier Andreu Pintado  
Universidad de Navarra  
✉ jandreup@unav.es



Pablo Serrano Basterra  
Virtualización Patrimonial  
✉ pabloserranobasterra@hotmail.es



[Acceso al Museo Virtual de Santa Criz de Eslava](#)



[Acceso al Museo Virtual de Los Bañales de Uncastillo](#)

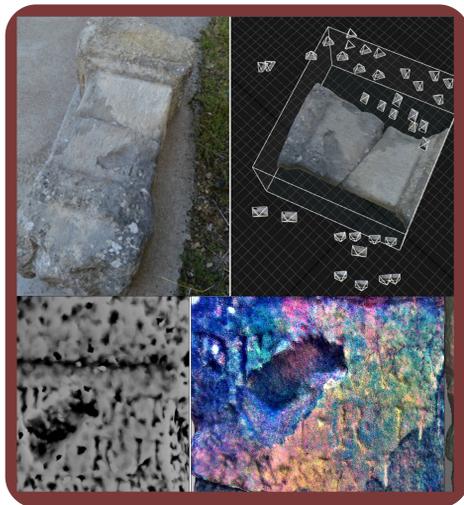


## Un patrimonio incomparable

En el norte del valle medio del Ebro, en las actuales provincias de Zaragoza y Navarra, se ubican las monumentales ciudades romanas de Los Bañales de Uncastillo y de Santa Criz de Eslava. Las dos excavadas durante décadas comparten la peculiaridad de contar con un repertorio de inscripciones romanas generoso, heterogéneo y muy representativo de la que fue la cultura epigráfica de cualquier ciudad romana. El espíritu de innovación abierta, de transferencia permanente y de arqueología pública que define a los dos proyectos ha conducido a que ambos enclaves hayan promovido Museos Virtuales en los que facilitar el acceso abierto a algunos de los materiales recuperados en sus excavaciones y, en particular, a los epigráficos. En ambos Museos la sección epigráfica es la más completa y, en ella, decenas de inscripciones se presentan para su visionado en 3D con abundantes anotaciones lingüísticas, históricas o materiales.

## La Epigrafía 3D, Epigrafía Virtual y Humanidades Digitales

La Epigrafía es la ciencia que se encarga de la lectura, contextualización y datación de las inscripciones antiguas y, en particular, de las romanas. Con el auge de los bancos de datos digitales, la documentación epigráfica ha encontrado un notable acomodo en soporte digital, fundamentalmente en su dimensión textual. En los últimos años, sin embargo, la popularización de técnicas de fotogrametría digital ha incentivado el escaneado de materiales arqueológicos y ha permitido que a la información textual se vaya añadiendo paulatinamente, información gráfica en 3D que permita a los especialistas acceder no sólo al contenido textual de una inscripción sino a la inscripción en sí misma a través de su modelo tridimensional.



## Tres aportaciones de la Epigrafía 3D

### • Mejora de las competencias de los epigrafistas



La digitalización de inscripciones a máxima resolución y la generación de modelos de alta resolución de las mismas -de entre 7 y 10 millones de polígonos, por ejemplo- está permitiendo la mejora de las competencias lectoras de los epigrafistas llegando donde la autopsia tradicional no puede llegar. En otras ocasiones, la aplicación de técnicas de exageración de crestas, valles y sombras en los soportes documentados permite captar mejor las incisiones que los scriptores hicieron al componer las inscripciones lo que, sin duda, se está revelando como un procedimiento clave para la lectura de textos dañados. Por último, el recurso a filtros cromáticos aplicados sobre capturas de los modelos 3D, permite acentuar algunos detalles del documento y facilitar una mejor lectura del mismo cuando éste no haya llegado a nosotros en buen estado de conservación.

### • Socialización del patrimonio



El recurso a la documentación fotogramétrica facilita que modelos tridimensionales de cualquier objeto, debidamente compartidos en los visores al uso, acerquen el patrimonio epigráfico al gran público y permitan, incluso, compartirlo con especialistas para la generación de estudios de carácter colaborativo en torno a aquéllos sin que sea necesaria su manipulación. Cuando, como sucede en Los Bañales de Uncastillo y en Santa Criz de Eslava, los materiales originales no pueden, por el momento, contemplarse en ningún museo los Museos Virtuales se convierten en un escenario inmejorable para la difusión.

### • Mediación patrimonial



La digitalización de material arqueológico de cualquier tipo no sólo permite un mejor registro del mismo sino que, además, son múltiples las aplicaciones que los modelos 3D resultantes tienen en elementos de mediación patrimonial. Así, por ejemplo, la documentación fotogramétrica de las inscripciones romanas de Santa Criz de Eslava, para su Museo Virtual, ha permitido la integración de algunos de esos materiales, debidamente recreados, en "video recorridos" de recreación de la necrópolis de la ciudad romana, como el que ha elaborado en fechas recientes Iker Ibero Iriarte.