

Boletín N° 204
24 de junio de 2018

Publica INAH libro sobre arqueología computacional y difusión cultural

*** *Arqueología computacional. Nuevos enfoques para la documentación, análisis y difusión del patrimonio cultural* se presenta el 25 de junio en el Centro Cultural Bella Época

*** Es la segunda publicación de la Red Tecnologías Digitales para la Difusión del Patrimonio Cultural (RedTDPC)

El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) publica el libro *Arqueología computacional. Nuevos enfoques para la documentación, análisis y difusión del patrimonio cultural*, la segunda publicación de la Red Tecnologías Digitales para la Difusión del Patrimonio Cultural (RedTDPC), cuyo objetivo es generar un nuevo marco de referencia teórico y metodológico para el estudio y disseminación del pasado mediante métodos computacionales.

Coordinada por Diego Jiménez Badillo, la publicación será presentada el lunes 25 de junio a las 18:00 horas en el Centro Cultural Bella Época – Cine Lido, Librería Rosario Castellanos del Fondo de Cultura Económica (Av. Tamaulipas 202, colonia Hipódromo Condesa, Ciudad de México), con la participación del doctor Eduardo Matos Moctezuma y Manuel Gándara Vázquez, y de Adriana Konzevik Cabib, quien moderará la sesión.

El libro deriva del trabajo interdisciplinario y multisectorial impulsado desde el INAH a través de la RedTDPC, del Programa de Redes Temáticas de Conacyt, la cual aborda las condiciones técnicas, intelectuales, legales y económicas para que las tecnologías digitales coadyuven a mejorar el análisis y la difusión del patrimonio cultural, y especialmente de la arqueología, donde lo digital se refiere a la producción de modelos virtuales de objetos y sitios arqueológicos con fines de documentación, investigación básica o divulgación del conocimiento entre el público general.

Arqueología computacional... incluye 18 ensayos que ilustran algunas posibilidades de dichos métodos en el registro de datos, la clasificación de artefactos, la exhibición y difusión del patrimonio cultural, entre otras.

En los trabajos iniciales, Joan Antón Barceló y Florencia del Castillo abordan temas conceptuales en la práctica de la arqueología computacional, mientras que Xavier Rubio Campillo examina su utilidad, desafíos y perspectivas. Por otra parte, Chet Van Duzer describe los beneficios del análisis de imágenes multispectrales aplicado al estudio de mapas históricos; Michelle De Anda Rogel y su colectivo abordan el uso de herramientas digitales para el procesamiento de información de los hallazgos arqueológicos, y Vera Moitinho de Almeida y Dirk Rieke Zapp describen los sistemas de medición óptica de corto alcance empleados en arqueología para la obtención de modelos digitales 3D.

Benito Vilas Estévez y su equipo documentan y analizan los aspectos metodológicos utilizados para el estudio de un petroglifo de arte rupestre; desde una perspectiva más analítica; Diego Jiménez Badillo y Edgar Román Rangel abordan la clasificación de la cerámica mediante el método Bolsa de palabras, mientras que Miguel Busto Zapico hace un análisis estadístico para determinar el grado estandarizado y las unidades de medida utilizados para la producción de cerámica.

Por otro lado, Diego Jiménez Badillo y Salvador Ruiz Correa describen la aplicación de una nueva metodología para analizar colecciones arqueológicas con base en el agrupamiento espectral, y el grupo interdisciplinario liderado por Daniel Gatica-Perez presenta los principales aspectos técnicos de un proyecto de investigación que ha desarrollado métodos de análisis visual para segmentar, clasificar, indexar y recuperar glifos mayas en códigos antiguos.

Philip Verhagen revisa el uso de los sistemas de información gráfica (SIG) en la arqueología. Por su parte, Patricia Murrieta Flores e Ian Gregory presentan una nueva metodología denominada análisis geográfico de textos (AGT), para estudiar documentos históricos de interés arqueológico, mediante la combinación de análisis espacial y técnicas de lingüística computacional.

Abre la sección dedicada a divulgación del patrimonio cultural, el texto de Erik Champion, quien propone emplear juegos electrónicos como estrategia de enseñanza y comunicación en torno al patrimonio cultural. Viviana Berneche Naya y Luis Antonio Hernández Ibáñez ofrecen un texto sobre museología virtual y otro sobre los factores a considerar para el diseño de instalaciones museísticas; Javier Pereda analiza los sistemas de interfaces interactivas como medio para gestionar contenidos sobre patrimonio cultural disponibles en la red; finalmente, Juan Carlos Jiménez Abarca relata el trabajo técnico de la empresa encargada de desarrollar el soporte digital del *Códice Dresde*.

La obra está disponible en formato impreso y digital en tiendas del INAH (www.inah.gob.mx) y en librerías Educal (www.educal.mx).