

**Cómo citar este trabajo:** Buzón Hidalgo, M. J. (2024): “Explorando el pasado: La divulgación arqueológica de Villas y Palacios Imperiales a través del Proyecto Palatia 2.0”, *Itálica: Revista para la difusión de jóvenes investigadores del Mundo Antiguo*, 6, pp. 1-28.

# Explorando el pasado: La divulgación arqueológica de Villas y Palacios Imperiales a través del Proyecto Palatia 2.0

Exploring the past: The archaeological dissemination of Imperial  
Villas and Palaces through the Palatia 2.0 Project

**María Jesús Buzón Hidalgo**

Universidad Pablo de Olavide

[mjbuzhid@alu.upo.es](mailto:mjbuzhid@alu.upo.es)

**Resumen:** El presente artículo ofrece una perspectiva sobre la divulgación arqueológica tanto en internet como en redes sociales. Utilizando como objeto de estudio las Villas y Palacios Imperiales. El análisis prueba el alcance y limitaciones del impacto de la difusión a partir del caso de estudio del proyecto Palatia 2.0 y busca definir sus características en relación con otros elementos patrimoniales similares divulgados de manera análoga.

**Abstract:** This research paper offers a perspective on archaeological dissemination both on the internet and on *social networks*. Using Imperial Villas and Palaces as the object of study. The analysis tests the scope and limitations of the impact of dissemination based on the case study of the palatia 2.0 project and seeks to define its characteristics in relation to other similar heritage elements that are disseminated in a similar way.

**Palabras clave:** Difusión, medios de comunicación, patrimonio histórico y cultural, páginas *web*, redes sociales.

**Recepción:** 13.12.2023

**Aceptación:** 06.04.2024

**Publicación:** 14.05.2024

 Este trabajo se publica bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

**Keywords:** Dissemination, communication media, historical and cultural heritage, websites, social networks.

## **1. Introducción**

El auge de las nuevas tecnologías ha propiciado la difusión del patrimonio cultural mediante canales y medios de comunicación. Estos recursos han brindado una manera atractiva de divulgar y de dar a conocer el patrimonio arqueológico.

La responsabilidad moral de los arqueólogos es difundir y preservar el patrimonio arqueológico para las generaciones futuras. Esta es la piedra angular de la disciplina, sin lugar a dudas. La difusión del conocimiento arqueológico no implica comercializar la arqueología, sino que se centra en un objetivo académico. Durante décadas en España, la divulgación arqueológica ha sido relegada a un segundo plano. Sin embargo, gradualmente está ganando terreno en la sociedad a través de los medios de comunicación.

Con la llegada de la web 2.0, se introdujeron las redes sociales, plataformas donde los usuarios pueden crear y compartir contenido. Estas redes se han convertido en un componente fundamental de la comunicación, facilitando una interacción fluida entre individuos. Los usuarios se sintieron atraídos por las oportunidades de interacción que ofrecían las redes sociales, las cuales han adquirido una gran relevancia en la sociedad.

Internet se ha convertido en una biblioteca mundial de recursos patrimoniales accesibles para todas las personas del mundo. Las TICs ofrecen multitudes de herramientas, las cuales han logrado cambiar la percepción social y han multiplicado su conocimiento, siendo cada vez más eficaces y seguras.

El veloz desarrollo de las tecnologías digitales ha conllevado una transformación del mundo desarrollado, experimentando un fuerte proceso de diversificación en los últimos años. De la misma manera, ha ayudado a cambiar la percepción del patrimonio cultural, por lo que, la sociedad está adquiriendo conciencia sobre la importancia de conservar el patrimonio. Ya no se trata simplemente de «encerrarlo» sino de destacar su valor para las generaciones venideras.

## **2. Desarrollo y transformación de los procesos de comunicación**

A lo largo de la historia han existido diversos hitos que han tenido un gran impacto en relación al desarrollo de los procesos de comunicación. Tras el surgimiento de la escritura (IV milenio a.C), se generaron nuevos códigos comunes, los cuales, fueron empleados para establecer conexiones y relaciones entre los diferentes seres humanos. Posteriormente, en el año 1930 se inauguró el teletipo y más tarde el teléfono y el fax. En torno a 1960, se produjo

un cambio en las formas de comunicación con la creación de la «red internacional», más conocida popularmente como internet.

En relación a la web, a finales del siglo XX (1997-2001) la web 1.0, comenzó a ganar impronta: cualquier usuario con conexión/dispositivo, podía consultar información desde cualquier espacio. Principalmente, esta web se caracterizaba porque solo era posible leer y buscar contenido. Los usuarios, no tenían permitido agregar información, ya que, esta tarea estaba únicamente permitida a los usuarios expertos; informáticos, técnicos, etc.

Afortunadamente, a inicios del siglo XXI se materializa la idea de la web 2.0, la cual se caracterizaba por conexiones rápidas y accesibles. Sin atisbo de duda, una de las mayores ventajas que ostenta esta web es que los usuarios podían interactuar con ella. En otras palabras, podían compartir contenido, publicaciones, etc., un hecho propiciado por el nacimiento de aplicaciones como enciclopedias virtuales o *blogs*.

En la web 2.0, se inauguraron las *social networks* en donde los usuarios podían generar y compartir contenido. Estas son un elemento clave en la comunicación, puesto que, propician una interacción fluida entre personas. Los usuarios se vieron seducidos por las posibilidades de interacción de las redes, las cuales han tenido una gran importancia en la sociedad. Posteriormente, surgió la web 3.0, que proporciona una accesibilidad casi ilimitada. Esta revolución digital, ocurrida en tan solo cinco años, abrió un mundo de posibilidades para la comunicación. La democratización del patrimonio arqueológico había llegado.

## **2.1. Herramientas para la difusión del patrimonio cultural**

Seguidamente, se examinará la difusión del patrimonio cultural, resaltando diversas herramientas como sitios web, redes sociales y aplicaciones en línea. Existen numerosas herramientas eficaces para difundir el patrimonio cultural, pero las nuevas tecnologías han dejado una huella significativa en las últimas décadas<sup>1</sup>. La proliferación de dispositivos como tabletas, teléfonos móviles, ordenadores, etc., han facilitado el acceso a internet y la exploración del patrimonio cultural de manera cómoda, sin necesidad de desplazarse.

Hoy en día, los bienes patrimoniales, además de ser resguardados en sus lugares de origen, ya bien sea museos u otras entidades culturales, son digitalizados vía *online*. En referencia al patrimonio cultural, las redes sociales cumplen finalidades, como por ejemplo, disfrute, transmisión de conocimientos, difusión de los bienes culturales etc<sup>2</sup>.

La incorporación de las *social networks* a las instituciones culturales dejó una marca significativa al cambiar la mentalidad gracias a sus innumerables ventajas. En la actualidad, existen diversas opciones disponibles. En primera instancia se resalta *Facebook*, una de las plataformas más utilizadas en el ámbito arqueológico gracias a su versatilidad y a las múltiples opciones que ofrece para publicar y obtener estadísticas de uso.

---

<sup>1</sup> Rico Cano, 2004: 12.

<sup>2</sup> Besó Ros, 2021: 187 - 188.

En segundo término, se destaca *Twitter*, la cual proporciona una interacción entre los usuarios, gracias a su sistema de «*micro blogs*». En tercer lugar, se menciona *Instagram*, una red que se distingue por su componente visual: los usuarios pueden acceder a fotografías, vídeos e interactuar con otros usuarios. Ofrece una gran ventaja, puesto que, se puede diseminar grandes volúmenes de información mediante fotografías o vídeos.

En cuarta instancia, se destaca *YouTube*, sin atisbo de duda una herramienta de gran importancia para conservar y divulgar el patrimonio histórico y cultural, mediante diversas formas: documentales, colaboraciones con instituciones culturales, recorridos virtuales, vídeos interactivos, etc.

Por último, cabe mencionar a *TikTok*, una red que ha causado una gran revolución en los últimos años debido<sup>3</sup> a su gran cantidad de usuarios registrados. El rango de edad de los usuarios es muy amplio, pero esta aplicación es especialmente popular entre los jóvenes. Según un informe de Hootsuite de enero de 2021, la mayoría de los usuarios tienen entre 18 y 24 años, lo que representa aproximadamente el 32% de la base de usuarios de la aplicación. Además, los usuarios de entre 13 y 17 años representan otro 29%<sup>4</sup>.

Así que, considerando este público joven, *TikTok* podría ser una herramienta efectiva para difundir el patrimonio cultural de manera interactiva y entretenida, aprovechando el formato de vídeos cortos que ofrece la plataforma.

Prosiguiendo con las redes sociales, se mencionan las referidas al ámbito académico, como Academia.edu y ResearchGate, las cuales desempeñan un papel muy importante en la conservación del patrimonio cultural. Así pues facilitan la colaboración entre investigadores, la difusión de conocimientos y descubrimientos, el acceso a recursos y herramientas, y la conexión con profesionales y expertos en el campo.

Además de las redes sociales, las aplicaciones y los sitios webs, están teniendo un impacto significativo, ya que modifican la experiencia y el comportamiento de los visitantes, asimismo proporcionan reconstrucciones virtuales, visitas guiadas, entre otras funciones.

En primera instancia, se resalta el caso de la aplicación «[Villae](#)» perteneciente a Villa Adriana. A través de ella, es posible explorar los lugares de la Villa y del Instituto Autónomo Villa d'Este del Ministerio de Cultura de forma fácil y práctica. Ofrece textos, audios y puntos de interés a lo largo del recorrido. Es gratuita y adecuada para todos los públicos, ya que está disponible en inglés e italiano. Este tipo de aplicaciones están diseñadas para promover el conocimiento del patrimonio cultural desde una perspectiva educativa y son un recurso óptimo para los docentes.

Una de las dificultades que enfrenta el estudio de la historia o la arqueología en las aulas es su falta de tangibilidad. La historia y la arqueología se centran en objetos del pasado que no pueden ser observados directamente. Esto puede plantear desafíos didácticos, pero se pueden superar mediante diversas alternativas<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Ramírez, 2023.

<sup>4</sup> Guzmán Dibella, 2023.

<sup>5</sup> Vicent et al., 2015: 85.

Las nuevas tecnologías también han incursionado en el campo de la educación, permitiendo que los alumnos se acerquen al pasado y estudien la arqueología o la historia de manera interactiva y atractiva. La reconstrucción arqueológica ofrece una excelente oportunidad para acercar a los alumnos al pasado. En este sentido ya se ha mencionado la aplicación, «Villae», pero además de ella se puede destacar «[sketch fab](#)» (*fig. 1*), un sitio web que permite examinar piezas arqueológicas (como pinturas, esculturas y arquitectura) en 3D, lo que permite observarlas desde todas sus perspectivas.

En relación a sketch fab, se menciona la figura de Néstor Marqués, un arqueólogo español con especialización en la tecnología aplicada al patrimonio. Durante los años 2015 y 2016, colaboró con José María Luzón Nogué —profesor universitario, arqueólogo y epigrafista—, en la creación del Laboratorio de Humanidades Digitales de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.

Este laboratorio fue concebido como un espacio de experimentación en el ámbito de la tecnología aplicada al patrimonio cultural, con un enfoque particular en el desarrollo de modelos tridimensionales mediante técnicas de fotogrametría<sup>6</sup>.

Marqués ha llevado a cabo proyectos tridimensionales para museos e instituciones culturales, permitiendo el acceso de investigadores y público en general a monumentos patrimoniales a través de estas representaciones en 3D<sup>7</sup>. Entre algunos de sus modelos más llamativos creados en sketch fab se destacan: el [Coliseo de Roma](#), el [Acueducto de Segovia](#), las [pinturas del ábside de San Clemente de Tahull](#), el [Busto de Empédocles](#), entre otros.

Se ha mencionado previamente el concepto de humanidades digitales, que se refiere a un campo de investigación que combina las humanidades y la informática. Por lo tanto, es una disciplina interdisciplinaria que requiere la convergencia y colaboración de diversos profesionales e investigadores de distintas áreas de conocimiento<sup>8</sup>.

Por tanto, la creación de modelos 3D, recreaciones virtuales o aplicaciones, requiere la colaboración entre profesionales de las humanidades para el contenido y expertos en informática para el desarrollo e implementación en una aplicación o sitio web.

La reconstrucción arqueológica es un excelente medio para acercar al público al pasado, de manera sensorial y emocional<sup>9</sup>. De igual modo, facilitan una mejor comprensión del patrimonio cultural e histórico, generando en el visitante una sensación de cercanía y propiedad. En otras palabras el visitante acaba percibiendo al yacimiento como bien público, sintiéndose heredero y con la sensación y deber de protegerlo.

Prosiguiendo con los sitios webs, algunos *blogs* destacan por ser enriquecedores como por ejemplo, «[Guerra en la Universidad](#)», el cual presenta las investigaciones arqueológicas realizadas por un equipo del Incipit-CSIC en diversos escenarios de la Guerra Civil Española y la dictadura franquista.

---

<sup>6</sup> Marqués, s.f.

<sup>7</sup> Antigua Roma al Día, 2020.

<sup>8</sup> Serrano y Garuz, 2022: 20.

<sup>9</sup> Vicent et al., 2015: 86.

Los *blogs* tuvieron una gran influencia hace décadas, no obstante, en la actualidad han perdido cierta popularidad, principalmente debido al predominio de las nuevas redes sociales que resultan más atractivas y amenas<sup>10</sup>.

Además, de los sitios webs la televisión y el cine también cuentan con un gran impacto y una larga trayectoria, sobre todo en países como el Reino Unido, Francia y Alemania. En cambio, en España es un fenómeno más reciente. El cine constituye un medio privilegiado pues ofrece una visión compleja e importante del pasado. En cuanto a programas de televisión centrados en la divulgación arqueológica, se mencionan «[Arqueomanía](#)» y «[El Condesandor de fluzo](#)».

En referencia a la radio, apenas pueden citarse programas referidos a la arqueología o a la historia, puesto que, en España no existen programas radiofónicos especializados en ambas disciplinas, sin embargo se destaca RadiOlavide, de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, la cual presenta programas referidos tanto a la historia como a la arqueología. Se resalta el itinerario del [autoestopista imperial](#), en el que se dan a conocer Villas y Palacios Imperiales de época romana<sup>11</sup>.

También se hace referencia a la literatura: en la prensa escrita, es cada vez más común encontrar artículos escritos por historiadores; sin embargo, esto no ocurre con la misma frecuencia en el caso de los arqueólogos. Lamentablemente, la visibilidad de la arqueología, así como de la prehistoria, en las librerías es muy limitada.

En relación a las revistas de divulgación, es importante mencionar algún ejemplo como «[Arqueo Times](#)». Sus publicaciones representan una verdadera revolución silenciosa con una amplia circulación y un número periódico considerable de lectores.

Los libros infantiles y juveniles, también aportan un estado de gran significación a la arqueología. Representan operaciones básicas de investigación arqueológica, mediante ingenio e ideas sencillas. Los cómics también merecen una atención especial, por su gran atracción con respecto a los niños y jóvenes.

Para finalizar, se afirma que en los últimos años, los video-juegos han albergado una gran significación. Se menciona «[Archaeologist](#)»<sup>12</sup>, el primer videojuego educativo diseñado para aprender arqueología, el cual se presenta como una herramienta de e-Learning<sup>13</sup>.

Sin importar qué medio se empleó, para realizar la difusión, se deben presentar contenidos de buena calidad, para generar así un interés en el usuario. El arqueólogo británico, Brian Fagan, afirma que existen diferentes claves del éxito en referencia a la divulgación histórica y arqueológica: sentir pasión por el pasado; tener habilidad de contar «historias»; transmitir la relevancia del pasado, y pensar en la divulgación como una de las obligaciones principales del arqueólogo<sup>14</sup>.

---

<sup>10</sup> Blogspot Guerra en la Universidad, 2008.

<sup>11</sup> RadiOlavide, 2023.

<sup>12</sup> Archaeologist, s. f.

<sup>13</sup> Plataforma diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales.

<sup>14</sup> Ruiz Zapatero, 2009: 13.

Se asegura que actualmente existe un predominio de los medios audiovisuales frente a las conferencias, actos, visitas de museos y sitios arqueológicos, lo cual se corrobora mediante una encuesta realizada en los EE.UU., denominada «Informe Harris» (fig.2). En ella se exploró el interés de los norteamericanos sobre la arqueología y cómo les gustaría aprenderla. Las respuestas fueron: Televisión: 50% revistas y fascículos: 22%, libros y enciclopedias: 21%, periódicos 11% y solo un 5% declaró que a través de conferencias, actos culturales, sociedades, y visita de excavaciones<sup>15</sup>.

Independientemente del canal utilizado para la difusión, es importante destacar que estos por sí solos resultan insuficientes. A pesar del auge de las redes sociales, son pocos los usuarios e instituciones que saben aprovechar su potencial al máximo. Por lo tanto, antes de llevar a cabo una difusión a través de estos medios, es crucial desarrollar un plan de comunicación sólido, el cual debe constar de una serie de pasos bien definidos.

En primera instancia, se deben definir los objetivos generales, estableciendo una meta principal a alcanzar. Luego, se deben configurar objetivos específicos, que representan hitos a corto plazo necesarios para lograr el objetivo general. Tras ello, es crucial identificar al público y las audiencias de interés. Esto implica diferenciar entre los diversos grupos de personas según su edad y su nivel de familiaridad tanto con el patrimonio cultural como con las nuevas tecnologías. Con esta información en mente, se podrá seleccionar el medio más adecuado para la divulgación y ajustar el lenguaje y el estilo del mensaje para que se adapten al medio elegido.

Después de esta etapa, se ejecutarán las estrategias de difusión, que comprenden un conjunto de acciones destinadas a dar a conocer el proyecto y deben estar alineadas con los objetivos generales y específicos. Entre las estrategias destacadas se encuentran los comunicados de prensa, las publicaciones en redes sociales, el desarrollo de aplicaciones, las entrevistas, entre otras. Una vez elegida la estrategia, es crucial crear un contenido relevante y atractivo para captar la atención del público.

Una vez implementadas las actividades de divulgación, es fundamental evaluar su efectividad para determinar si realmente están cumpliendo los objetivos establecidos. Como opción adicional, se pueden establecer colaboraciones con otras instituciones culturales, organizaciones sin fines de lucro e incluso empresas turísticas, lo que puede ampliar el alcance de la divulgación<sup>16</sup>.

## **2.2. Virtudes e inconvenientes de la divulgación digital**

La relación entre el patrimonio cultural y las nuevas tecnologías cuenta con una serie de ventajas, sin embargo paulatinamente, se comenzaron a contemplar inconvenientes. Estos podían poner en duda la verdadera efectividad de las tecnologías digitales.

En primera instancia, en referencia a las virtudes de las redes sociales y páginas webs, se resaltan varios. Aludiendo a las *social networks* propician una participación e interacción,

---

<sup>15</sup> Ruiz Zapatero, 2009: 13.

<sup>16</sup> Libro verde para la gestión sostenible del patrimonio cultura, s.f.

generando comunidades de asuntos específicos, las cuales intercambian ideas y opiniones entre sí. Esta acción también es denominada como *feedback* o canales de comunicación o de diálogo. La idea de participación ciudadana, tanto en las redes sociales, como en las páginas webs, cuenta con importancia, ya que, cualquier persona tiene la posibilidad de participar en la salvaguardia del patrimonio cultural.

Las *social networks* y los sitios webs disparan una enorme creatividad convirtiéndose en una actitud ante la sociedad. De igual modo, ofrecen lugares idóneos para poner en marcha un modelo educativo que fomente el acceso, comunicación, comprensión, etc., hacia el patrimonio cultural. Se afirma que, son herramientas óptimas las cuales en muchos casos son tratadas incluso como medios *low cost*. De igual forma son un vehículo eficaz para mantener relaciones humanas<sup>17</sup>.

En síntesis, cuentan con múltiples ventajas, sobre todo respecto la prensa, puesto que, alberga una cercanía con el público y un carácter interactivo. En referencia a este último, sobre todo en las redes sociales, los seguidores pueden establecer, sí así lo desean, una comunicación directa con la entidad cultural. Normalmente la participación es abierta, propiciando una interacción fluida y recíproca. Ello genera una relación de cercanía y de interactividad, la cual se traduce como *feedback*, a través de los comentarios, *likes*, contenido compartido, etc.

Ofrecen un contenido novedoso, y destacan por su gran inmediatez. Son óptimas para comunicar las últimas noticias mediante publicaciones directas y escuetas. Su objetivo es captar rápidamente la atención del público, con tan solo unas líneas: como ejemplo de ello, se resalta *Twitter* en beneficio de su sistema de *microblogging*.

Prometen un contenido atractivo y sugerente adaptado a un público específico. Ello es debido a que poseen herramientas analíticas que permiten analizar el perfil de los usuarios, para conocer qué contenido resulta más atractivo. De la misma manera, otras de las muchas ventajas que ofrecen las redes sociales, es que a través de ellas se pueden llevar a cabo actos revolucionarios y creativos<sup>18</sup>.

Sin embargo, también presentan desafíos. La ausencia de un intérprete adecuado puede llevar a que los usuarios compartan información errónea; las investigaciones proporcionadas por individuos no expertos en el tema pueden generar incertidumbre sobre la fiabilidad o precisión de los datos. Afortunadamente, en la actualidad, existen numerosos recursos disponibles para contrastar la información y garantizar la fiabilidad de los datos.

Como desventaja se señala la brecha digital, ya que no todas las personas cuentan con acceso a internet o dispositivos para acceder a la información, ello da lugar a una desigualdad. Igualmente se destaca que existen usuarios que no tienen las habilidades informáticas suficientes para acceder a la información digitalizada.

En segunda instancia, en referencia a los recorridos virtuales estos se han convertido en una herramienta idónea, puesto que, puede ser empleada para el aprovechamiento de la

---

<sup>17</sup> Calvo Bayo, 2021: 177-179

<sup>18</sup> González Sánchez, 2020: 118.

educación artística y en la divulgación del patrimonio cultural. En los últimos cinco años, se ha experimentado un gran crecimiento en su uso.

Su acceso es relativamente rápido, puesto que, solo se debe de disponer de conexión a la red. De la misma manera, no supone el gasto económico, que supondría trasladarse hasta la ubicación real del yacimiento. La facilidad de acceso y la comodidad son dos factores que influyen para que los usuarios se interesen por la cultura. Asimismo, ayuda en gran medida a acercar al público de forma presencial a sus instalaciones. Además, cabe mencionar, que vía *online*, los usuarios, pueden realizar interacciones con otros usuarios mediante chats habilitados.

Es importante mencionar que la combinación virtual con la presencial, constituye una propuesta totalmente atractiva y además de ello motivadora, que facilita, en gran medida, la educación y sensibilización sobre el patrimonio cultural. En la década pasada era totalmente impensable conocer un yacimiento arqueológico, a través de soportes audiovisuales. Hoy día, en beneficio de las tecnologías digitales y los recursos que ofrece la web, es factible llevar a cabo recorridos virtuales por las diferentes instalaciones.

A pesar de las grandes virtudes, los recorridos virtuales, también cuentan con inevitables desventajas. Al igual que las redes sociales, son afectados por la brecha tecnológica, ya que, no todo el mundo tiene una conexión a internet para realizar las visitas, de la misma manera, requieren que el usuario tenga una cierta soltura con respecto al manejo de las TICs, lo que en algunos casos podría traducirse como un inconveniente.

En las visitas virtuales el usuario no puede acercarse al objeto algo que no ocurre presencialmente. La experiencia sensorial podría perderse generando así una respuesta emocional menor. Se menciona que en algunos casos la institución no cuenta suficientes medios para mostrar al público imágenes de calidad en las visitas virtuales, lo cual puede interpretarse como una consecuencia negativa.

Concluyendo, científicamente se conoce que las instituciones que han empleado estas tecnologías, —redes sociales, páginas webs— han alcanzado mayor auge en los últimos años, principalmente por las grandes virtudes que estas ofrecen.

### **2.3. Impacto del COVID-19 en la divulgación de patrimonio**

El 14 de marzo del año 2020, por el *Real Decreto 463/2020*, se decretó estado de alarma en España para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por SARS-CoV2. La pandemia sanitaria provocó un parón en la vida de la población mundial, la cual sufrió las duras y restrictivas consecuencias impuestas desde los respectivos gobiernos. A día de hoy, tres años después, persisten vagos recuerdos. La crisis dejó una impronta en todos los aspectos de la vida cotidiana, de igual modo en la cultura: museos, yacimientos arqueológicos, centros culturales, etc.

El futuro incierto dejó a este sector ante un porvenir dudoso, puesto que, no existían protocolos o modelos de actuación, que pudieran servir de guía ante una crisis sanitaria de tal envergadura. El turismo se desvaneció de un día para otro, lo cual, también acabó

afectando a la cultura, sin embargo, en estos tiempos confusos las redes sociales y las páginas webs dedicadas al patrimonio ofrecieron una interesante alternativa<sup>19</sup>.

Rápidamente, se convirtieron en una necesidad, y de igual forma, provocó que durante la cuarentena se produjera un incremento de visitas en los contenidos culturales. El auge de los sitios webs y de las redes sociales, ofreció una gran oportunidad para promover el patrimonio, así como para fomentar la interacción con el público. Se determina que el contexto pandémico, fue una gran oportunidad para impulsar el compromiso digital. Asimismo, la pandemia sanitaria, ha supuesto un *boom* en la comunicación digital, no obstante, aún queda mucho trabajo por delante.

*Todos buscamos medios para evadirnos de la realidad actual, estamos saturados de información sanitaria turbulenta y buscamos espacios para airearnos. La difusión arqueológica a través de un buen canal de YouTube o de información de calidad en redes sociales sobre Arqueología puede ser una ventana al pasado que ayude a separarnos de nuestro atormentado presente<sup>20</sup>.*

Tras la pandemia y el incremento de las búsquedas online, el sector cultural comenzó a reclamar las medidas de apoyo ante la precariedad estructural que ya venía arrastrando desde hace años: existen yacimientos arqueológicos, que no cuentan con una correcta divulgación *online*, puesto que, no cuentan con página web ni con redes sociales disponibles para los usuarios interesados. Sin disputa, ello puede ser una problemática, puesto que obstaculiza la correcta divulgación patrimonial, en otras palabras, esta falta de tecnologías impide a los usuarios conectar con tales yacimientos sobre todo en época de COVID-19.

Tras la nueva normalidad, se abrieron los espacios culturales que habían sido clausurados, estableciéndose una serie de restricciones, las cuales afectaron a todo lo que rodeaba al patrimonio: uso de mascarillas, distancia de seguridad, lavado regular de manos, medición de temperatura, etc. Unas medidas que acabaron afectando a los yacimientos arqueológicos, a pesar de que la gran mayoría de ellos se hallan al aire libre.

En síntesis, la revolución de las tecnologías digitales fue una opción óptima para comprender el patrimonio cultural durante la época del COVID-19. La desafortunada e inesperada pandemia nos llevó a confiar en las redes sociales: las instituciones culturales continuaron «abriendo sus puertas» gracias a estas plataformas<sup>21</sup>. No obstante se afirma que lo digital nunca sustituirá a lo presencial.

### **3. Proyecto Palatia 2.0**

Palatia 2.0 es un proyecto de investigación europeo dedicado a recopilar y gestionar toda la información disponible sobre las Villas y Palacios Imperiales de época romana (siglo

---

<sup>19</sup> Almansa Sánchez, 2021: 139.

<sup>20</sup> Pintado, s.f.

<sup>21</sup> Páez Morales, 2021: 134.

I al V d.C.). El objetivo principal del proyecto es reunir datos gráficos, bibliográficos, historiográficos y documentales, relacionados con un total de cuarenta y dos Villas y Palacios Imperiales distribuidos en todo el territorio del Imperio Romano<sup>22</sup>.

Tras diferentes investigaciones, se puede afirmar que la difusión en internet de las villas y palacios, es muy limitada, lo que indica que no se está aprovechando correctamente los recursos disponibles. Afortunadamente para solventar esta problemática está el proyecto Palatia 2.0 con la intención de proporcionar información a los usuarios a través de medios en línea. En este contexto como bien alude el Dr. Hidalgo, el desarrollo de Palatia 2.0 permitirá la transferencia a la sociedad de los resultados de la investigación, otorgándoles una oportunidad para conocer una parte esencial de la historia del Imperio Romano<sup>23</sup>.

Igualmente, el proyecto anhela extraer conclusiones generales y estudiar dos casos concretos: el Palacio de Cercadilla (Córdoba, España), (*fig. 3*) y Villa Adriana (Tivoli, Roma) (*fig. 4*) debido a que ambos complejos corresponden a las etapas de Alto y Bajo Imperio romano, y están ubicados en regiones diferentes, pero a su vez complementarias. Para proporcionar un contexto adecuado sobre el palacio y la villa correspondiente, se presentará una breve descripción de ambos.

En primer lugar, se destaca el Palacio de Cercadilla. Se encuentra situado en Córdoba y se trata de un palacio que data del final del siglo III y principios del siglo IV (293-305 d.C.). Este palacio fue atribuido a M. Aurelius Valerius Maximianus, quien administraba la parte occidental del imperio, incluyendo Hispania, durante la primera tetrarquía.

Descubierto en mayo de 1991 durante las obras de soterramiento del ferrocarril y la construcción de la estación del AVE, el complejo arqueológico de Cercadilla ha sido objeto de diversas campañas arqueológicas desde 1992, aunque gran parte del yacimiento sufrió daños irreparables debido a la prontitud en la construcción de la estación<sup>24</sup>.

El complejo constaba de dos estructuras principales: una plaza que servía como protección para la zona palaciega y una zona palaciega organizada alrededor de una gran plaza semicircular, con un pasillo cubierto por columnas que daba acceso a edificios oficiales y privados. Destaca el salón del trono, así como otros edificios públicos y privados que lo rodeaban<sup>25</sup>. Hidalgo<sup>26</sup> destacó la conexión del complejo con la ciudad debido a su proximidad a la muralla, así como sus impresionantes dimensiones, superando incluso los 80,000 metros cuadrados, lo que lo hace más grande que otros palacios del imperio<sup>27</sup>.

---

<sup>22</sup> Aula Magna, 2020.

<sup>23</sup> Las Villas y los Palacios de los Emperadores Romanos, objeto de estudio de un proyecto dirigido por la UPO, 2020.

<sup>24</sup> Enclave Arqueológico Cercadilla / Enclaves Culturales de Andalucía, s.f.

<sup>25</sup> Santos y Moreno, 2023.

<sup>26</sup> Doctor y Profesor del Departamento de Geografía, Historia y Filosofía de la Universidad Pablo de Olavide, y forma parte del grupo de investigación sobre implicaciones tecnológicas en procesos arqueológicos, museológicos y de gestión patrimonial. Ha desarrollado una extensa trayectoria de investigación relacionada con el complejo de Cercadilla.

<sup>27</sup> Hidalgo Prieto, 2012: 1.

En segundo lugar, se resalta la Villa Adriana, erigida entre los años 118 y 138 d.C., por el emperador Adriano, en un territorio cercano a las aguas de Tívoli, la antigua Tibur. La villa ocupaba una extensa extensión de aproximadamente veinte hectáreas, que comprendía estructuras residenciales, termas, pabellones y jardines. La villa exhibía una interconexión entre sus edificios, tanto en la superficie como a través de pasajes subterráneos. La riqueza arquitectónica y escultórica de la villa era excepcional<sup>28</sup>.

Una vez establecido el contexto, se afirma que para presentar información uniforme y minuciosa de villas y palacios, se propone la ejecución de campañas arqueológicas. De la misma manera, se resalta que además del objetivo principal se hallan subobjetivos: se anhela que investigadores, arqueólogos, historiadores, etc., comiencen a interesarse por estudiar las Villas y Palacios Imperiales en época romana, con el fin de que continúen brindando información en la red. Ello facilitará la transferencia de conocimientos a la sociedad, poner en valor el innegable legado de las Villas y Palacios Imperiales, así como su conservación.

### **3.1. Aspectos metodológicos del Proyecto Palatia 2.0**

El proyecto Palatia 2.0 está siendo desarrollado por un equipo multidisciplinario conformado por expertos de diversas universidades. Este equipo incluye investigadores especializados en Arqueología de la Facultad de Humanidades, así como físicos y químicos de la Facultad de Ciencias Experimentales de la Universidad Pablo de Olavide, en Sevilla. Además de los miembros de esta universidad, también participan representantes de otras instituciones académicas como la Universidad Tor Vergata (Italia) y la Universidad Nacional a Distancia (UNED).

La colaboración con investigadores extranjeros, brinda ventajas como conocer el modelo de gestión que se lleva a cabo en países próximos. Independientemente de la procedencia, todos los investigadores que conforman el proyecto persiguen un fin común: la puesta en valor de las Villas y Palacios Imperiales de época romana.

En referencia a la metodología, se desea efectuar una herramienta, cuyo fin radique en optimizar la actividad de los diferentes yacimientos arqueológicos. Especialmente en las cuestiones referidas a la planificación y ordenación del territorio. Esta herramienta, —realizada bajo el sistema de gestión, «PostgreSQL»— estará fundada en una base de datos geográfica de tipo relacional y de licencia libre. Permitirá una estructura de datos flexible para almacenar toda la información relativa a la localización, grado de conservación, caracterización, etc., así como referencias a los datos textuales, registros epigráficos, excavaciones, etc., vinculados a cada uno de los yacimientos arqueológicos. Asimismo, se brindarán aspectos básicos, como localización, horarios, acceso, eventos, tarifas, etc.

Todo ello junto a la *geodatabase*, conformarán un sistema de información, el cual, ostentará numerosas ventajas, independencia, disponibilidad, eficiencia y seguridad. Se realizará una tarea de mantenimiento periódico, la cual no es sencilla. Para su empeño se requieren una serie de personas calificadas, así como la conformación de un equipo multidisciplinar: para la documentación, se necesitarían arqueólogos o investigadores; para

---

<sup>28</sup> Orari e Biglietti, s.f.

el aspecto, técnicos especializados en imagen; para el correcto funcionamiento de la web administradores, etc. De igual modo, para la ejecución se necesitan unas herramientas básicas, y habilidades. Se señala la comprensión del contenido, que verdaderamente se debe publicar en redes y del contenido que atraerá al usuario.

Se destaca que el proyecto propuesto con Palatia 2.0 es completamente innovador. La información relacionada con toda la red de Palacios y Villas Imperiales de la época romana estará al alcance con un solo *click*. Además, se reunirá información relevante, como la ubicación, horarios, acceso, eventos, tarifas, etc., que suele estar dispersa en diferentes páginas web de las instituciones. Sin embargo, en la actualidad, muchas de ellas no cuentan con sus propios sitios web, lo que plantea un desafío. Palatia 2.0 tiene como objetivo resolver esta problemática y proporcionar información básica sobre los yacimientos para los turistas, así como información detallada para usuarios interesados y personal de investigación.

Un equipo cualificado se encargará del mantenimiento del sistema, asegurando que toda la información esté siempre disponible para la población. Este enfoque contribuirá significativamente a la apreciación del patrimonio histórico y cultural. Se garantiza que toda la información proporcionada será verídica, ya que se basará en excavaciones arqueológicas y en investigaciones realizadas por profesionales cualificados. Por lo tanto, los usuarios no tendrán que discernir qué información es válida y cuál es el ruido informativo, como ocurre en las redes sociales no académicas o páginas webs de aficionados al ámbito arqueológico.

### **3.2. Difusión del proyecto Palatia 2.0 en la web**

Como se ha mencionado, las redes sociales y páginas web son herramientas de gran utilidad para la divulgación de contenidos, por lo tanto, se consideran de vital importancia. Actualmente, Palatia 2.0 cuenta con dos redes sociales.

En primera instancia, [\*Instagram\*](#), en donde alberga menos de 100 seguidores a fecha de 2024. Cuenta con tan solo una publicación realizada el 22 de marzo de 2021, por lo que el *feedback* y la interacción es nula. Sería beneficioso realizar un uso adecuado de esta red social, dado que cuenta con un gran número de usuarios registrados, especialmente público joven. De esta manera, las publicaciones tendrían un alcance significativo, llegando a una amplia audiencia, en particular a las personas más jóvenes.

En segunda instancia, [\*Facebook\*](#), en donde obtiene 300 seguidores a fecha de 2024. En términos analíticos se señala que las publicaciones no se realizan con periodicidad, puesto que, el último *post* data de octubre de 2023. No obstante, la página proporciona información de contacto, así como enlace directo a la página web del seminario de Arqueología de la Universidad Pablo de Olavide, donde se puede contemplar información relativa a algunas villas y palacios.

La mayoría de las fotografías que ostenta la red son compartidas de otras cuentas de *Facebook*. A pesar de que puede ser traducido como un inconveniente, también es ventajoso ya que, ofrece al usuario información relativa a otras cuentas que albergan una intención similar. Entre estas cuentas destacan Rome en 3D y Proyecto Palazzo-Villa Adriana.

[Rome en 3D](#), que a fecha de 2024 alberga casi 90 mil seguidores. Como su nombre indica ofrece imágenes con una visión panorámica de 360 grados de diferentes lugares reconstruidos de Roma. El usuario puede desplazarse libremente por la imagen con tan solo arrastrar el cursor. Existe un gran *feedback* por parte de los usuarios superando la gran mayoría de las publicaciones los 1000 *likes*. Ello podría tener una clara explicación: Rome in 3D ofrece un contenido novedoso, atractivo e interactivo.

Esta cuenta está dirigida a un público amplio. Por un lado, está dirigida a aquellos que están explorando el mundo de la arqueología, así como a estudiantes que desean enriquecer sus apuntes con imágenes interactivas. Por otro lado, también está orientada a profesionales de la arqueología que buscan complementar sus investigaciones.

[Proyecto Palazzo-Villa Adriana](#), gestionada por el Seminario de Arqueología de la Universidad Pablo de Olavide. La página está dedicada a las campañas de excavaciones arqueológicas realizadas en la Villa de Adriano. Ofrece publicaciones de las excavaciones realizadas con anterioridad, así como noticias relevantes. A diferencia de la cuenta Rome In 3D, en este caso no se busca atraer a un público joven, sino a un público especializado en el sector, así como a personas con una conexión directa con Villa Adriana y las campañas arqueológicas, incluyendo a arqueólogos, investigadores y alumnos internos.

Tras analizar las redes sociales, se corrobora que el proyecto no se ha dado a conocer a la integridad de la sociedad. Se considera que difundir el cometido de Palatia 2.0, mediante las nuevas tecnologías digitales es crucial. Debido a que se está poniendo en valor el prestigio y magnitud de las Villas y Palacios Imperiales en época romana, mediante un trabajo de investigación excepcional.

En síntesis, las *social networks* son herramientas excelentes para realizar divulgación en la red. Las óptimas para este fin son *Facebook*, *Instagram* e *Tiktok*, por la gran cantidad de usuarios registrados y porque cuentan con un público más joven. No obstante, también, existen otras redes sociales como *Twitter* y *YouTube*, mencionadas anteriormente, así como aquellas redes académicas, como Academia.edu o ResearchGate.

En la «nube de internet» toda la documentación cultural será preservada, asegurando así que el legado histórico perdure a lo largo de cientos de años. Sin embargo, la red también presenta ciertos riesgos, ya que es susceptible a ataques informáticos. Aunque aún hay mucho trabajo por hacer, la disciplina arqueológica está avanzando gradualmente hacia una era de digitalización.

Volviendo al caso de la red de Villas y Palacios Imperiales, su divulgación va más allá de las redes sociales. Se menciona, que en el pasado año 2022, la Universidad de Murcia organizó un seminario presencial ligado a las Villas y Palacios Imperiales, en la sede del Museo Arqueológico Municipal «Cayetano de Mergelina».

En él, participaron diferentes miembros del proyecto Palatia 2.0, y se abordaron cuestiones como tales: «El palacio de Cercadilla en Córdoba y la arquitectura palatina de época tetrárquica»; «La escultura de Villa Adriana»; «Villa Adriana como excepción entre las villas imperiales», etc<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> Universidad de Murcia, 2022.

Además, de ello, como ya se ha mencionado con anterioridad, RadiOlavide presenta diferentes programas radiofónicos referidos tanto a la historia como a la arqueología. Se señala el proyecto denominado, «Itinerario del autoestopista imperial».

Fue ejecutado en diciembre de 2022, por alumnos de la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. Se expone que la radio universitaria es un recurso óptimo para el desarrollo de la competencia mediática aplicado a la divulgación de las villas y palacios imperiales. Entre estos se hallan: Villa de Tiberio en Capri; Villa de Galerio en Gramzigrad y Villa de Tiberio en Sperlonga.

El equipo de producción está conformado por profesionales de la Universidad: Rafael Hidalgo Prieto; Isabel María Sánchez Ramos; José Ramón Carrillo Diaz-Pinés, Adalberto Ottati, y Álvaro Corrales Álvarez como responsable y coordinador<sup>30</sup>. El programa comenzó a emitirse el 29 de marzo de 2023, contando con una gran significación y asimismo, siendo totalmente novedoso, ya que en España aún no existe ningún programa dedicado a la difusión arqueológica de las Villas o Palacios Imperiales de época romana.

Indudablemente, esto es altamente positivo, ya que la divulgación va más allá de las redes sociales, haciendo hincapié en que estas no son el único medio apropiado para ello. Es cierto que estrategias como las conferencias o los programas radiofónicos tienen una audiencia más específica, conformada mayormente por individuos relacionados con la disciplina o el ámbito universitario.

Además de las redes sociales y otras estrategias como conferencias o programas de radio, es esencial que las Villas y Palacios Imperiales tengan sus propios sitios web. Estos son beneficiosos ya que proporcionan a las instituciones culturales una plataforma dinámica y eficiente para difundir su patrimonio cultural, llegando así a una audiencia global y además enriqueciendo la experiencia de sus visitantes tanto en el mundo virtual como físico.

Sin embargo, en la actualidad, de las cuarenta y dos Villas y Palacios Imperiales, solo el 35% de ellos cuenta con una página web oficial (*fig. 5*). La información en la red es crucial, ya que configura una «carta de presentación» y ello es clave para atraer al público de manera presencial. Se menciona que durante el COVID-19 las búsquedas referidas al patrimonio cultural aumentaron de forma considerable. La población demandaba información y documentación patrimonial. Por ende, se refuerza la idea de ofrecer *social networks*, sitios webs, así como otras herramientas como visitas virtuales para los usuarios interesados.

La falta de mantenimiento también es una problemática grave. Es decisivo mantener las páginas webs así como las redes sociales bien cuidadas, actualizadas y con información contrastada y renovada. Afortunadamente existen villas y palacios que sí cuentan con páginas webs y con mecanismos digitales óptimos para ofrecer una correcta divulgación en la red. Se menciona el caso particular de la Villa de los Quintili en Roma.

El proyecto Palatia 2.0, aún está en desarrollo, por lo que, para solucionar el problema de falta de información, se ha realizado una labor de divulgación personal mediante la página web del seminario de Arqueología de la Universidad Pablo de Olavide. Agregando

---

<sup>30</sup> Itinerario del autoestopista imperial - RadiOlavide, 2023.

información relativa a tales villas y palacios<sup>31</sup>, con el fin de ofrecer una documentación concisa y actualizada a los usuarios interesados (*fig.6*). Para ello, se ha utilizado un sistema de administración de contenidos web, *OpenCms*.

La información de la página web, proviene de los trabajos de investigación realizados en las asignaturas, «Paisaje y poblamiento histórico en el mediterráneo» y «Arqueología» de los grados de Geografía e Historia, Humanidades y del doble grado de Traducción e Interpretación y Humanidades.

Además de Palatia 2.0, se han desarrollado otros proyectos con la misma misión: la difusión del patrimonio cultural. Entre ellos se menciona, «Arqueología somos todos» una iniciativa surgida en la Universidad de Córdoba a principios de 2011, bajo la tutela del Grupo de Investigación Sísifo.

Su objetivo es promover el legado arqueológico de la ciudad de Córdoba. El proyecto marcó un hito relevante por dos razones principales: en primer lugar, fue pionero en la difusión del patrimonio cultural, y en segundo lugar, despertó un interés previamente inexistente por la arqueología entre los habitantes de Córdoba. Para lograr este propósito, se han llevado a cabo una variedad de actividades, como conferencias, charlas, recorridos arqueológicos, viajes, talleres educativos, concursos de fotografía y videojuegos, entre otros. Estas iniciativas se han materializado a través de plataformas web de acceso público, destacando por su enfoque innovador<sup>32</sup>.

En sus redes sociales destaca [Facebook](#), con una comunidad de 4842 seguidores y una actividad constante en sus publicaciones, así como [Instagram](#), donde cuentan con 2200 seguidores a fecha de 2024. En estas plataformas se anuncian excursiones, conferencias, talleres e incluso se comparten recreaciones virtuales que ofrecen una visión de cómo era la antigua Córdoba.

El patrimonio arqueológico es frágil, sin embargo vivimos en una época de grandes oportunidades gracias a las vastas posibilidades que se nos presentan. Por consiguiente, tenemos la oportunidad de preservar esta herencia patrimonial para que las generaciones futuras también puedan disfrutarla<sup>33</sup>.

### **3.3. Resultados**

En la sección dedicada al proyecto Palatia 2.0, se han tratado varios temas. Se ha narrado el origen del proyecto, su propósito, objetivos y los profesionales involucrados. Además, se han mencionado otros proyectos similares, como «Arqueología Somos Todos», que comparte el mismo objetivo que Palatia 2.0.

---

<sup>31</sup> El proyecto Palatia 2.0., incluye un total de cuarenta y dos Villas y Palacios Imperiales. Sin embargo, la información disponible de algunos de ellos es limitada o incluso inexistente. Por lo tanto, solo se ha logrado recopilar información completa sobre veintidós Villas y Palacios.

<sup>32</sup> Arqueología Somos Todos, s.f.

<sup>33</sup> Baldeón, 2002: 27.

Como se ha observado, los medios sociales son herramientas óptimas para difundir el patrimonio histórico y cultural. Por lo tanto, se consideran vehículos fundamentales para promover el propósito de Palatia 2.0, así como de proyectos con objetivos similares. Esto se debe principalmente al gran alcance que poseen, abarcando a un público amplio que va desde personas interesadas en el patrimonio hasta investigadores profesionales en el área.

Después de investigar en las redes sociales, se ha encontrado que el proyecto Palatia 2.0, tiene presencia únicamente en *Facebook* e *Instagram*. En ambas plataformas, se ha observado un *feedback* limitado, probablemente porque el proyecto se lanzó recientemente. Sin embargo, se reconoce el valor de las redes sociales como un medio idóneo para transmitir los objetivos del proyecto, especialmente a la población más joven, que tiene más destreza con las nuevas tecnologías.

Además de utilizar estas tecnologías, también se pueden emplear otros medios igualmente eficaces, aunque menos innovadores, como conferencias, seminarios y visitas guiadas. Esto permitirá que personas menos familiarizadas con las redes sociales puedan conocer los objetivos del proyecto. Es importante recordar que, a pesar de vivir en una sociedad tecnológica, todavía hay personas que no tienen un dominio suficiente de estas tecnologías.

Se menciona que el éxito de divulgación no solo radica en el uso de nuevas tecnologías y redes sociales, sino también en orientar el contenido hacia el público y hacerlo completamente atractivo e innovador para captar su atención. Como ejemplo, se menciona la página de *Facebook* de Rome in 3D, previamente vista (*fig.7*).

Se ha llevado a cabo un recuento de los datos de las últimas diez publicaciones de Rome in 3D, donde se observa una interacción elevada, con cifras de *likes* superiores a 11,000 y una gran cantidad de comentarios que superan los 2,000 en algunas publicaciones. La clave radica en presentar el contenido de manera atractiva para captar la atención del espectador, lo que conducirá a una divulgación más satisfactoria del patrimonio.

Se espera que Palatia 2.0, aproveche todos los recursos proporcionados por las TICs y que cuente con una amplia difusión en la web y una buena recepción por parte de la ciudadanía. Sin lugar a dudas, el proyecto Palatia 2.0 se puede definir como un trabajo totalmente innovador y sublime, cuyo objetivo es transmitir conocimientos sobre las diferentes Villas y Palacios Imperiales de la época romana, una labor de investigación que no se había realizado anteriormente. Aunque queda un largo camino por recorrer, se valora enormemente el esfuerzo de los colaboradores por empezar a difundir nuestro patrimonio histórico y cultural.

En resumen, se destaca la importancia de que las instituciones cuenten con sitios web y medios sociales para difundir el conocimiento de manera más efectiva entre la sociedad. En este contexto, se ha realizado un análisis de las páginas web (*fig. 5*) y las redes sociales (*fig. 8*) de las Villas y Palacios Imperiales. Respecto a las páginas web propias —que son la cara de presentación de la institución— de las cuarenta y dos villas solo dieciocho tienen página web operativa. En cuanto a las redes sociales, se ha elegido *Facebook* debido a su gran impacto, número de usuarios registrados y versatilidad: de todas las villas y palacios, solo cuatro tienen una página de *Facebook*.

En síntesis, se espera que en algún momento la arqueología alcance un nivel óptimo de digitalización y que, además, las villas y palacios cuenten con presencia en redes sociales y páginas web. Todo esto se verá enriquecido con el proyecto Palatia 2.0, el cual también proporcionará información sobre estas instituciones al servicio de la población, permitiendo que conozcan su legado histórico y cultural.

## 4. Consideraciones finales

En el presente artículo, se han abordado varias cuestiones relacionadas con la difusión de contenidos patrimoniales e históricos, mediante diversos canales tecnológicos como redes sociales, páginas webs, reconstrucciones virtuales, etc., así como mediante medios tradicionales como conferencias, televisión y radio, entre otros. Todo ello se ha relacionado con el proyecto Palatia 2.0, avalando la necesidad de aprovechar todos los recursos disponibles para poder difundir nuestro patrimonio histórico-cultural.

Inicialmente, respecto a los medios de comunicación, se reconoce su eficacia como herramientas para difundir contenido cultural. Sin embargo, se destaca que no son los únicos medios disponibles para llevar a cabo esta tarea. Entre ellos se hallan varios, siendo las redes sociales y la televisión los más prestigiosos y usados por la sociedad, según las diferentes encuestas realizadas<sup>34</sup>.

Los *blogs* y los foros como herramientas divulgativas, son cada vez son menos empleados: sin embargo, se señala que son de gran importancia para la disciplina, no obstante, la población los suele vincular a documentación de carácter no académico y en general poco fiables. Los *blogs* por su estructura y por las opciones que ofrecen son recursos óptimos para llevar a cabo la difusión, no obstante, los usuarios deben de saber separar la información verídica del ruido informativo.

En la época contemporánea existe una rápida evolución en la manera de comunicar. En primera instancia, aparecieron los *blogs* y tras ellos las redes sociales, como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, etc. Por consiguiente, los *blogs* quedaron aislados en un segundo plano. Se corrobora que todos los medios han sido excelentes para la difusión, no obstante algunos han sabido obtener una mejor aceptación y perdurar en el tiempo.

En los últimos años, una red social que ha sabido tener una buena aceptación es *TikTok*, así pues, se alienta que esta red social puede ser extremadamente enriquecedora, ya que, atrae principalmente a usuarios jóvenes y su formato de vídeos cortos —de no más de un minuto— resulta beneficioso. Esta característica permite presentar información sobre diversas Villas y Palacios Imperiales en *clips* breves, captando la atención del público de manera efectiva. Además, al ser vídeos cortos es más fácil que el espectador los visualice por completo.

---

<sup>34</sup> Encuesta «Informe Harris», 2020.

Además, de las redes sociales, los videojuegos y programas de televisión —como los mencionados con anterioridad: Arqueomanía, El condesador de fluzo—, paulatinamente se van abriendo camino en la disciplina arqueológica. Se determina que en países como Reino Unido, Francia o Alemania cuentan con una larga trayectoria con respecto al cine y a la televisión.

Como se ha señalado anteriormente, las nuevas tecnologías presentan tanto ventajas como desventajas. Uno de los aspectos destacados es la brecha digital, ya que algunas personas carecen de acceso a internet o de dispositivos para conectarse. Con el fin de evitar la discriminación, se sugiere proporcionar una versión impresa de la documentación relacionada con las Villas y Palacios Imperiales en época romana, disponible a través de préstamos bibliotecarios. No es tan efectivo como la información a través de las redes sociales, las reconstrucciones virtuales, etc., pero de esta manera, la población tendrá acceso a su patrimonio cultural.

No obstante, pese a las consecuencias y desventajas que puedan tener las nuevas tecnologías, constituyen uno de los medios de comunicación más potentes a nivel mundial, en virtud al gran número de usuarios registrados. Sin embargo, es importante concienciar al usuario sobre cómo distinguir entre la documentación valiosa y lo que se conoce como ruido informativo, favoreciendo el uso de páginas especializadas creadas por investigadores o profesionales en la materia.

Prosiguiendo, se menciona que existen diversos tipos de públicos, por lo que es fundamental orientar los contenidos a ellos, así como realizar un correcto mantenimiento, tanto de las páginas webs como de las redes sociales. Ello es debido a que la mayoría de las ocasiones, éstas conforman una carta de presentación de la entidad o la institución. De igual modo, se apela que la difusión arqueológica es un deber del arqueólogo, afortunadamente, cada vez más, los profesionales de la disciplina están más concienciados de que hay que transmitir los resultados a la sociedad.

Continuando, el turismo es un factor muy importante, ya que, actualmente es un fenómeno de masas. Los turistas comparten contenidos sobre yacimientos o monumentos que visitan en la red, colaborando indirectamente en la difusión de contenido histórico, arqueológico y cultural. No obstante, este fenómeno se vio amenazado tras el decreto del estado de alarma, el 13 de marzo del año 2020. Pasaron años hasta que los yacimientos e instituciones culturales abrieron de nuevo sus puertas, y de nuevo, los turistas pudieron contribuir a predicar el patrimonio cultural.

Durante la crisis sanitaria, el patrimonio cultural se paralizó en redes, puesto que, la mayor documentación existente son las fotografías realizadas por los propios visitantes, las cuales se convierten en fuentes primarias de gran prestigio. Además, el turismo también motiva a otras personas a realizar visitas, convirtiéndose así en un vehículo óptimo para la difusión del contenido cultural, junto con las redes sociales y otros medios como la televisión y la radio.

Se expone, que tras haber analizado las diferentes Villas y Palacios Imperiales de época romana, se determina que no todas son capaces de utilizar correctamente las herramientas, contando muchas de ellas con páginas webs inoperativas o redes sociales

abandonadas. Esto es desfavorable, ya que no promueve una relación activa entre la entidad/institución y el usuario interesado.

Anteriormente, se analizó el caso de Rome in 3D, que recibió un amplio *feedback* e interacción, principalmente debido a su contenido novedoso y atractivo. Esto confirma que Palatia 2.0 debería aspirar a ofrecer un contenido innovador para atraer a los usuarios interesados y captar así la mayor cantidad de público posible. De esta manera, todos podrán apreciar cómo las Villas y Palacios Imperiales se presentarán en su máximo esplendor, al culminar el proyecto Palatia 2.0, actualmente en desarrollo.

En conclusión, la arqueología se está convirtiendo en una tecnología que pretende recuperar el significado original de los objetos del pasado en la sociedad actual<sup>35</sup>. Así pues, la difusión del contenido arqueológico y cultural no solo conserva nuestra historia y herencia, sino que también fomenta la comprensión y aprecio de nuestro pasado, conectando a las generaciones actuales y futuras con su legado. Por tanto, la difusión, junto con el trabajo realizado en el proyecto Palatia 2.0, se considera fundamental.

## 5. Bibliografía

- ALMANSA-SÁNCHEZ, J. (2021): “Veinte frenéticos años de arqueología en la red y una pandemia para unirlos a todos”, *Revista PH*, 102, pp. 138-140. Disponible en: <https://doi.org/10.33349/2021.102.4792> [Consultado el 20 de octubre de 2022].
- BALDEÓN, A. (2002): “El patrimonio arqueológico. Memoria para el futuro”, en *XV Congreso de Estudios Vascos/Ciencia y Cultura vasca, y redes telemáticas*, pp. 21-27. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5313097> [Consultado el 10 de noviembre de 2022].
- BESÓ ROS, A. (2021): “Redes sociales y patrimonio. Una aproximación desde la historia de la difusión de los bienes culturales”. *Revista PH*, 102. [Consultado el 20 de octubre de 2022].
- CALVO BAYO, I. (2021): “Las redes sociales, un nuevo espacio de creación, contacto y desarrollo para las instituciones culturales y sus seguidores”. *Revista PH*, 102. Disponible en: <https://doi.org/10.33349/2021.102.4806> [Consultado el 20 de octubre de 2022].
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ. C. (2020): “Comunicación y redes sociales en instituciones culturales (introducción)”, *Revista PH*, 102. Disponible en: <https://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4777> [Consultado el 14 de diciembre de 2022].
- HIDALGO, R. (2012): “El complejo palatino de Cercadilla en Córdoba. Seminario Villas Tardo antiguas. Arquitectura y cultura material”. Disponible en: [https://www.academia.edu/2701656/El\\_complejo\\_palatino\\_de\\_Cercadilla\\_en\\_C%C3%B3rdoba](https://www.academia.edu/2701656/El_complejo_palatino_de_Cercadilla_en_C%C3%B3rdoba) [Consultado el 24 de abril de 2024].

---

<sup>35</sup> Benítez Moreno, 2002: 41.

- MORENO BENÍTEZ, M. (2002): “Patrimonio Cultural. Puesta en valor y uso. Una reflexión”. *Vector plus: miscelánea científico – cultural*, 20, pp. 41-49.
- PÁEZ MORALES, L. (2021): “Cultura abierta sin horario ni calendario. El museo de las redes sociales”, *Revista PH*, 102, pp. 133-134. Disponible en: <https://doi.org/10.33349/2021.102.4789> [Consultado el 23 de octubre de 2022].
- RICO CANO, L. (2004): “La difusión del patrimonio a través de las nuevas tecnologías: Nuevos entornos para la educación patrimonial histórico-artística”, en M. I. Vera Muñoz, *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, Alicante, Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales (AUPDCS). [Consultado el 28 de abril de 2024].
- RUIZ ZAPATERO, G. (2013): “La divulgación arqueológica: las ideologías ocultas. Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Granada, 19, pp. 11–36. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/cpag/article/view/183/168>. [Consultado el 29 de abril de 2024].
- SERRANO, A. G., Y GARUZ, A. M. (2022): La inteligencia artificial en las Humanidades Digitales: Dos experiencias con corpus digitales. *Revista de Humanidades Digitales*, 7, pp. 19-39. Disponible en: <https://doi.org/10.5944/rhd.vol.7.2022.30928> [Consultado el 25 de abril de 2024].
- VICENT, N., GRACIA, M. A P. R., Y TORRUELLA, M. F. (2015): “Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial”. *Educatio Siglo XXI*, 33. Disponible en: <https://doi.org/10.6018/j/222511> [Consultado el 25 de abril de 2024].

## 6. Webgrafía

- Archaeologist (s.f): “Descubre tus orígenes”. Disponible en: <https://archaeologistgame.com/en/> [Consultado: 25 de abril de 2024].
- Arqueo Córdoba (s.f): “Arqueología Somos Todos”. Disponible en: <https://www.arqueocordoba.com/arqueologiasomostodos/> [Consultado: 25 de abril de 2024].
- CARRETÓN, A. (2016): “Las Nuevas Tecnologías al servicio del Patrimonio Cultural”. *Patrimonio Inteligente*. Disponible en: <https://patrimoniointeligente.com/las-nuevas-tecnologias-al-servicio-del-patrimonio-cultural/> [Consultado: 3 febrero 2023].
- GUZMÁN DIBELLA, C. (2023): “Generación Z en TikTok está haciendo más búsquedas que en Google” Disponible en: <https://www.linkedin.com/pulse/generaci%C3%B3n-z-en-tiktok-est%C3%A1-haciendo-m%C3%A1s-b%C3%BAsquedas-guzm%C3%A1n-dibella/> [Consultado: 25 abril 2024].
- RadiOlavide (2023): “Itinerario del autoestopista imperial”. Disponible en: <https://radiolavide.org/programa/itinerario-del-autoestopistaimperial/> [Consultado: 28 marzo 2023].

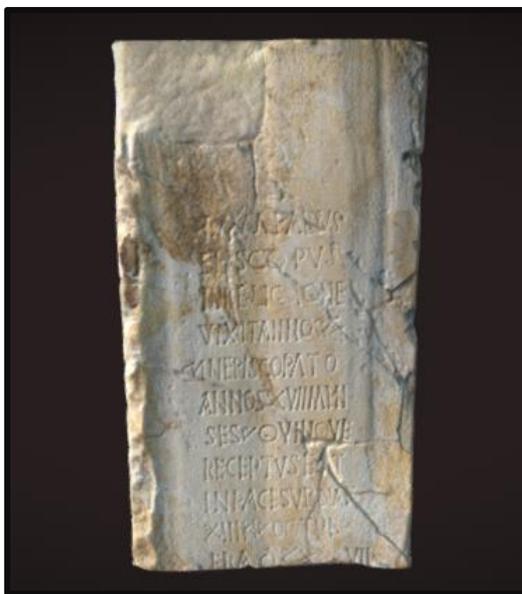
- JANSACYT. (2016): “Instagram para la difusión del Patrimonio Histórico”. Jansá Cultura y Tecnología. Disponible en: <https://appcultura.com/Instagram-para-la-difusion-del-patrimonio-historico/> [Consultado: 7 noviembre 2022].
- Libro verde para la gestión sostenible del patrimonio cultural (s.f). Disponible en: <https://www.cultura.gob.es/libro-verde-patrimonio/herramientas/comunicacion.html> [Consultado: 28 abril 2024].
- MARQUÉS F., N. (s.f): “Patrimonio Virtual y Divulgación Cultural”. Disponible en: <http://nestormarques.com/> [Consultado: 25 abril 2024].
- UNESCO (2020): “Patrimonio cultural”. Disponible en: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio> [Consultado: 17 febrero 2023].
- Villa Adriana e Villa d’Este (s.f) “Orari e Biglietti” Disponible en: <https://villae.cultura.gov.it/orari-e-biglietti/> [Consultado: 25 abril 2024].
- PINTADO, A. (s.f): “Arqueología en tiempos de COVID-19”. Opinar. BeBrave. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Navarra. Disponible en: <https://www.unav.edu/web/bebrave/opinar-arqueologia-tiempos-covid>. [Consultado: 25 abril 2024].
- RAMÍREZ, S. (2023): La revolución que ha despertado TikTok en la comunicación empresarial. Cinco Días. <https://cincodias.elpais.com/opinion/2023-12-30/la-revolucion-que-ha-despertado-tiktok-en-la-comunicacion-empresarial.html> [Consultado: 25 abril 2024].
- ROIG-VILA, R. (2016): “Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje”. Octaedro. Disponible en: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/6178> [Consultado: 22 octubre 2022].
- Rome in 3D | Facebook. (s.f) Disponible en: <https://www.facebook.com/romein3d/> [Consultado: 22 octubre 2022].
- SANTOS, C. F. Y MORENO, C. M. (2023). El tren se llevó por delante el palacio más imponente de la Hispania romana. Disponible en: The Conversation. <http://theconversation.com/el-tren-se-llevo-por-delante-el-palacio-mas-imponente-de-la-hispania-romana-199459> [Consultado: 24 abril 2024].
- Villa Adriana | Facebook (s.f) Disponible en: <https://www.facebook.com/VillaAdrianaMibac/photos/> [Consultado: 22 marzo 2023].
- Villa Adriana (s.f). Villa Adriana e Villa d’Este. Disponible en: <https://villae.cultura.gov.it/es/los-lugares/villa-adriana/> [Consultado: 25 abril 2024].

## Anexo

**Figura 1. Representaciones en sketch fab**



**Columna de Trajano** – Fuente: sketch fab

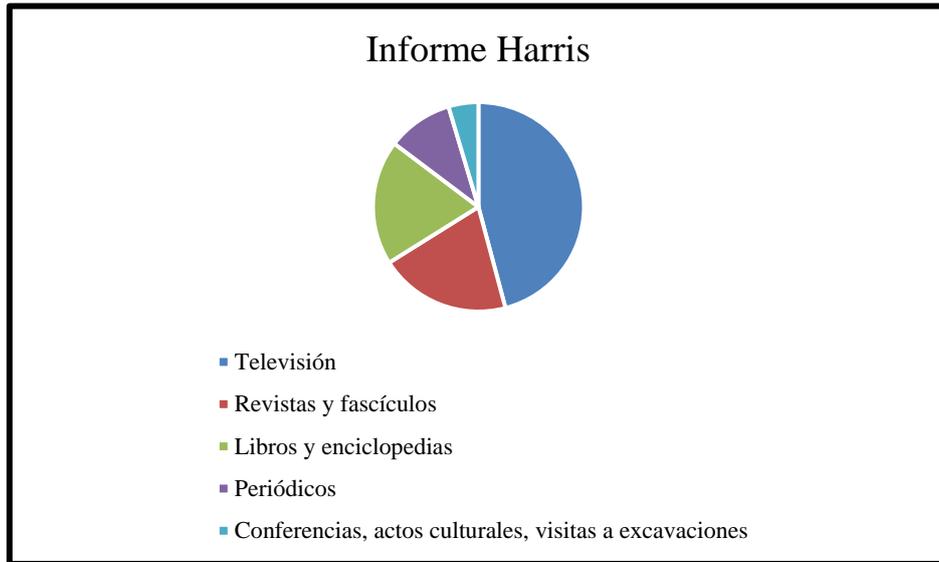


**Lápida del Obispo Lampadio del aula triconque del Palacio de Cercadilla** – Fuente: Sketch fab



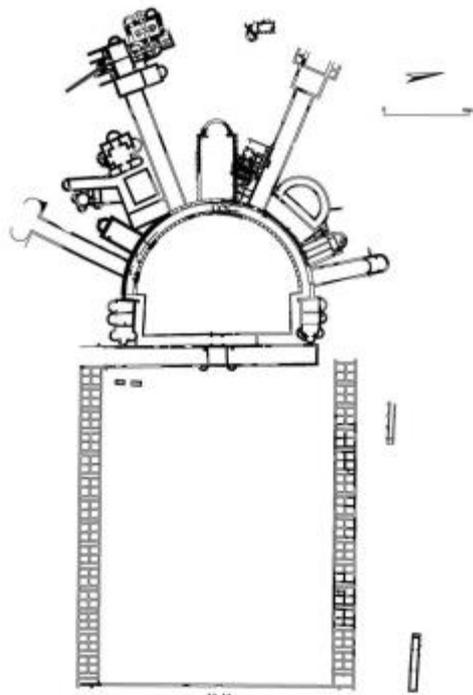
**Porción pilar de la Sala de los Pilares Dóricos de Villa Adriana** – Fuente: Sketch fab

**Figura 2. Encuesta, «Informe Harris». 2020**



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados recogidos en Informe Harris

**Figura 3. Palacio de Cercadilla en Córdoba**



**Planta del complejo arquitectónico de Cercadilla –**  
Fuente: Hidalgo Prieto R., 2012



**Maqueta (interpretación del edificio) - Fuente:**  
R. Hidalgo, J.A Ortega y equipo Escuela Taller  
Fernando III El Santo de Córdoba



**Yacimiento de Cercadilla visión 3D** – Fuente: Google Earth (2023)

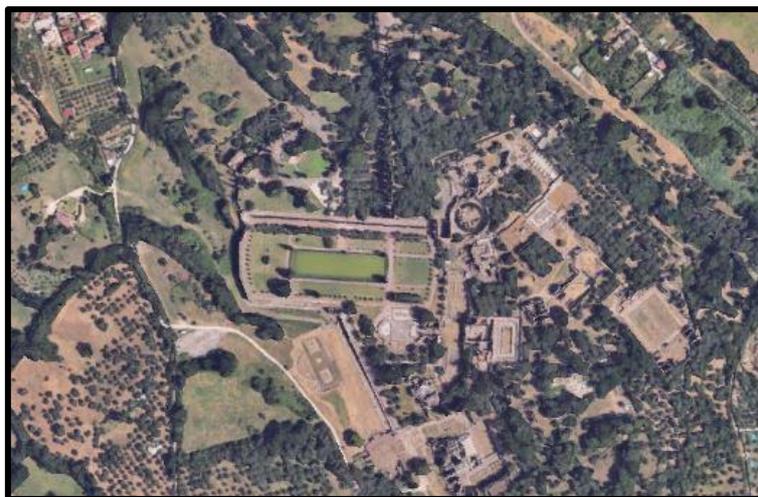
#### **Figura 4. Villa Adriana en Tivoli**



Fuente: Le villae Tivoli



Fuente: Archeo Roma



**Villa Adriana visión 3D** – Fuente: Google Earth (2023)

**Figura 5. Resultados obtenidos y páginas webs propias**

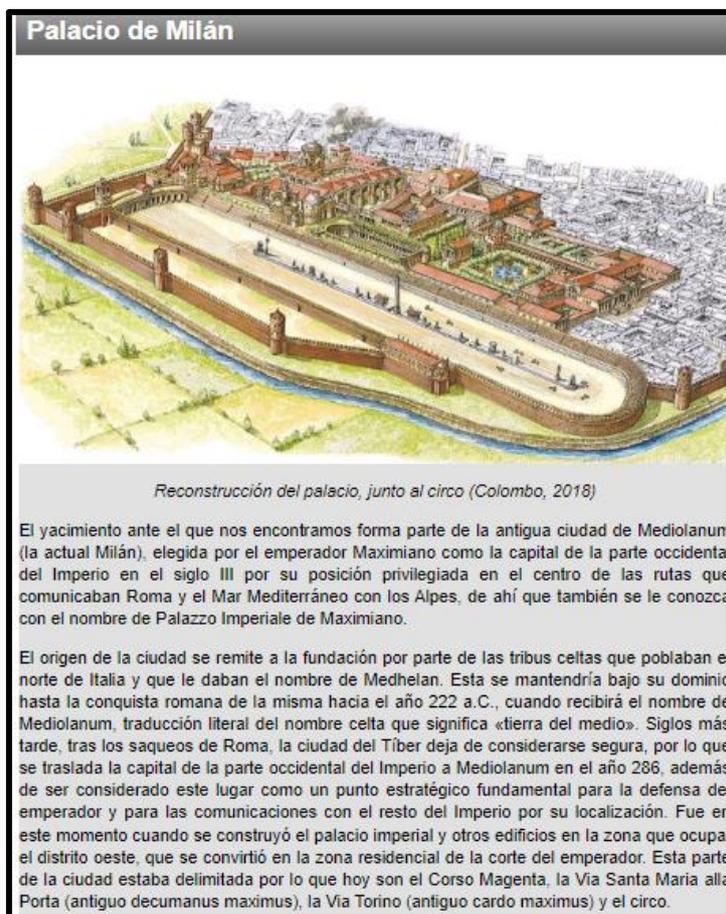
Palacios y villas	Número de resultados obtenidos	Página web propia
Palatino (Casas de Augusto y Livia)	Aproximadamente 52.600 resultados	Sí
Palatino (Domus Tiberiana)	Aproximadamente 32.600 resultados	Sí
Palatino (Domus Transtórtina)	Aproximadamente 77.600 resultados	No
Palatino (Domus Aurea)	Aproximadamente 161.000 resultados	Sí
Palatino (Domus Flavia)	Aproximadamente 50.600 resultados	Sí
Palatino (Domus Augustana)	Aproximadamente 94.300 resultados	Sí
Palatino (Pabellón de la Vigna Barberini y Septizodium)	Aproximadamente 26 resultados	No
Palatino (Septimio Severo)	Aproximadamente 24.800 resultados	No
Palacio de Milán	Aproximadamente 15.000.000 resultados	Sí
Palacio de Thesalónica	Aproximadamente 229.000 resultados	Sí
Palacio de Trier	Aproximadamente 688.000 resultados	Sí
Palacio de Sírmium	Aproximadamente 86.000 resultados	No
Palacio de Nicomedia	Aproximadamente 31.800 resultados	No
Palacio de Antioquía	Aproximadamente 3.060.000 resultados	No
Palacio de Constantinopla	Aproximadamente 544.000 resultados	No
Palacio Sesorio de Roma	Aproximadamente 6.560 resultados	Sí
Villa de Majencio en la Vía Apia	Aproximadamente 2.430 resultados	Sí
Villa de los Quintilios en Roma	Aproximadamente 1.350 resultados	Sí
Villa Ad Duas Lauros en Roma	Aproximadamente 2.650.000 resultados	No
Villa de SetteBaSi en Roma	Aproximadamente 24.600 resultados	Sí
Villa de Livia Ad Gallinas Albas	Aproximadamente 21.000 resultados	Sí
Villa de los Gordianos en Roma	Aproximadamente 135.000 resultados	No
Palacio de Diocleciano en Split	Aproximadamente 90.600 resultados	No
Villa de Galerio en Gamzigrad	Aproximadamente 1.780 resultados	No
Palacio de Cercadilla	Aproximadamente 14.100 resultados	No
Villa de Constantino en Mediana	Aproximadamente 552.000 resultados	No
Villa de Majencio en San Cesareo	Aproximadamente 1.250 resultados	No
Villa de Augusto en PoSillipo	Aproximadamente 63.900 resultados	No
Villa de Domiciano en Sabaudia	Aproximadamente 2.300 resultados	No
Villa de Augusto en Nola	Aproximadamente 976.000 resultados	No
Villa de Tor Paterno	Aproximadamente 858.000 resultados	No
Villa de Lucio vero en Acqua Traversa	Aproximadamente 473.000 resultados	No
Villa de Tiberio en Sperlonga	Aproximadamente 68.300 resultados	Sí
Villa de Tiberio en Capri	Aproximadamente 227.000 resultados	No
Villa de Agripa Póstumo en Pianosa	Aproximadamente 670 resultados	No
Villa de Tiberio en Montegrotto	Aproximadamente 105.000 resultados	No
Villa de Domiciano en el Lago Albano	Aproximadamente 97.800 resultados	No
Villa de Anzio	Aproximadamente 2.180.000 resultados	No
Villas imperiales de Ladispolis	Aproximadamente 468.000 resultados	No
Villa de Calígula en Nemi	Aproximadamente 86.000 resultados	No
Villa Adriana	Aproximadamente 19.300.000 resultados	Sí
Villa de Nerón en Subiaco	Aproximadamente 30.600 resultados	No
Villa de Trajano en Arcinazo	Aproximadamente 3.960 resultados	Sí
Villa Magna en Atrani	Aproximadamente 7.430 resultados	No
Palacio de Portus	Aproximadamente 1.350.000 resultados	No
Villa de Trajano en Civitavecchia/C.d. Terme Taurine	Aproximadamente 220 resultados	Sí
Villa de Baia	Aproximadamente 14.000.000 resultados	No
Villa Fontana del Piscaro	Aproximadamente 3.150 resultados	No
Villa de los Antoninos en Lanuvium	Aproximadamente 7.900 resultados	No

Fuente: buscador de Google – Elaboración propia

## Figura 6. Labor de difusión personal

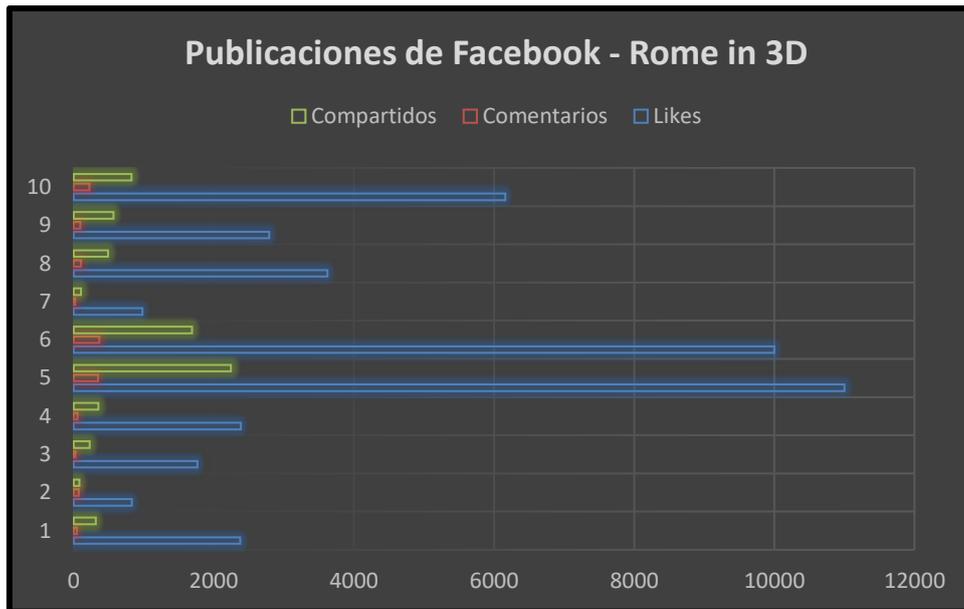
1. Palatino (Casas de Augusto y Livia, Domus Tiberiana, Domus Transitoria, Domus Aurea, Domus Flavia y Domus Augustana, pabellón de la Vigna Barberini y Septizodium y termas de Septimio Severo).
2. Palacio de Milán.
3. Palacio de Thesalónica.
4. Palacio de Trier.
5. Palacio de Sirmium.
6. Palacio de Nicomedia.
7. Palacio de Antioquía.
8. Palacio de Constantinopla.
9. Palacio Sessoriano de Roma.
10. Villa de Majencio en la Vía Apia.
11. Villa de los Quintilios en Roma.
12. Villa Ad Duas Lauros en Roma.
13. Villa de SetteBasi en Roma
14. Villa de Livia Ad Gallinas Albas.
15. Villa de los Gordianos en Roma.
16. Palacio de Diocleciano en Split.

**Listado de Villas y Palacios Imperiales** - Fuente: Seminario de Arqueología, Universidad Pablo de Olavide



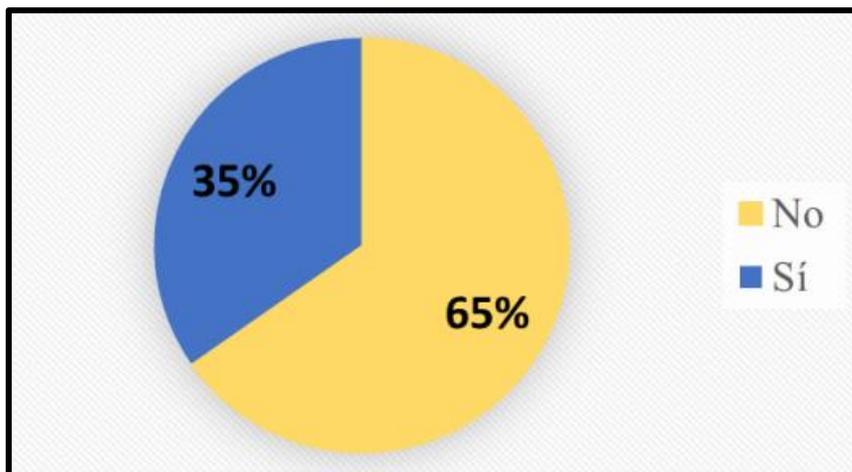
**Información vertida en la página web del Seminario de Arqueología en beneficio a los trabajos de los alumnos** – Fuente: Seminario de Arqueología, Universidad Pablo de Olavide

**Figura 7. Alcance página de Facebook, Rome In 3D**



Fuente: Elaboración propia

**Figura 8. Porcentaje de redes sociales de la red de Villas y Palacios Imperiales**



Fuente: Elaboración propia

## **Biografía**

María Jesús Buzón Hidalgo, nació en Carmona Sevilla. Licenciada en Geografía e Historia por la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla (2019-2023). Entre sus intereses se hayen la historia antigua y arqueología, siendo partícipe de varias campañas arqueológicas. Actualmente cursa el Máster en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (2023-2024).