



'VALETE VOS VIATORES' Recreación de una de las vías principales de la ciudad romana de Santa Criz de Eslava por las que transcurre el videojuego. El nombre del proyecto, 'Valete vos viatores', se traduce como 'hasta luego caminantes'. Era una frase que se solía poner en las inscripciones funerarias para despedir a los caminantes que pasaban por las necrópolis y las leían. DN

La ciudad romana de Eslava vuelve a la vida, junto a otros 4 yacimientos arqueológicos europeos, de la mano de un proyecto que combina patrimonio y pedagogía. Un videojuego centrado en difundir la epigrafía romana (inscripciones) y su importancia.

SANTA CRIZ RENACE EN VIDEOJUEGO

ASER VIDONDO
Pamplona

PASEAR por sus empedradas calles. Acceder a la necrópolis. Conversar con sus habitantes. Conocer sus profesiones y necesidades... Y todo, como si de un viaje en el tiempo se tratara. Un retorno dos mil años atrás sin salir de territorio navarro. La ciudad romana de Santa Criz de Eslava, cuyo yacimiento arqueológico hoy se investiga, excava y muestra al visitante, será protagonista destacada de un videojuego que se ultima y que aspira a combinar patrimonio y pedagogía empleando las nuevas tecnologías.

'Valete vos viatores: un viaje por el Imperio Romano a través de las inscripciones' es el título de este proyecto que se enmarca en una iniciativa europea más amplia. Coordinada desde la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Navarra, de la mano de otras 7 instituciones de Portugal, Francia e Italia, está apoyada por el programa Europa Creativa de la Comisión Europea.

"La experiencia no podría resultar más positiva. Por todo lo que estamos aprendiendo y por el resultado, que tendrá gran valor educativo pero también turístico. Podrás trasladarte a época romana". Así lo valora Iker Ibero Iriarte, de Aibar y 27 años, que coordina la edición. Máster en efectos visuales y de cine, lleva años "orientado a la virtualización en 3D de patrimonio".

En el videojuego, el usuario dará vida, como protagonista, a un joven cantero y artesano de inscripciones. Tras aprender el oficio con su padre (herramientas, pigmentos, técnicas...), debe emprender un viaje entre



El cantero protagonista del videojuego se dispone a desarrollar su labor. DN

Roma y Lusitania (Portugal) mediante el cual irá consiguiendo trabajos y evolucionando en su profesión. Se detiene en Roma (Via Appia), Burdigala-Burdeos (anfiteatro), Los Bañales de Uncastillo (foro), Santa Criz de Eslava (necrópolis) e Idanha a Velha, Portugal (foro).

"En cada ciudad hay misiones y también toca acometer trabajos de cantería con todo el proceso, desde elegir el bloque de piedra del material adecuado, a las herramientas, pasando por bocetar las inscripciones con carboncillo y golpear con cuidado para no romper la piedra. Si se hace bien, ganas prestigio y avanzas", asegura Ibero.



Iker Ibero Iriarte.

El videojuego pone el foco en difundir la epigrafía romana, las inscripciones en piedra: cómo se fabricaban, quién las encargaba, su importancia... "Se pretende poner de relieve el carácter globalizador de la lengua latina y la función que en esa común alfabetización desempeñaron los textos grabados sobre soporte duro, las inscripciones", aporta Javier Andreu, Director Científico del proyecto de Santa Criz y director del Diploma de Arqueología de la Universidad de Navarra.

De la difusión del videojuego se encargarán las 4 universidades socias del proyecto y el Museo Nacional Romano. "Santa Criz se

coloca al lado de grandes yacimientos europeos y será conocido en el ámbito del arqueoturismo como un enclave con un rico patrimonio epigráfico y con una necrópolis romana que aún deparará sorpresas".

Difusión gratuita

El videojuego se prevé destinar, especialmente, a estudiantes de Secundaria y Bachillerato. Se difundirá a partir de junio, para jugar en PC, de forma gratuita desde la web de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Navarra. Dos de sus alumnas, Ana Sánchez Reing e Izaro Díaz, han participado en el desarrollo de los guiones. La edición se ha gestado en el estudio Trahelium, del que son socios Iker Ibero y Pablo Serrano Basterra. Ambos se han encargado del modelado 3D de escenarios e inscripciones, buscando la mayor fidelidad posible con la realidad, y el desarrollo de la programación ha recaído en TLR Games.

De forma paralela, y también centrados en epigrafía romana, dentro de este proyecto se editarán una publicación y un documental (presenta los capítulos la estudiante navarra Ane Urrizburu), y se configurará un Museo Virtual con materiales en 3D de las cinco localizaciones del videojuego.

Las instituciones que colaboran en este proyecto junto a la Universidad de Navarra son CLAU Creative Services S.L. (España), Trahelium Studio S.L. (España), la Universidad de La Sapienza (Italia), el Museo Nacional Romano (Italia), la Universidad de Bordeaux Michel de Montaigne (Francia), la Universidad de Coimbra (Portugal) y el municipio de Idanha-a-Nova (Portugal).