

# “ARQUEOLOGÍA AUDIOVISUAL” Y PROPUESTAS PARA SUS VERTIENTES SOCIAL Y CIENTÍFICA.

José Antonio Mármol Martínez<sup>1</sup>

## Resumen:

Una parte importante del atractivo de la Arqueología ha venido desde el uso recurrente de estereotipos en los medios audiovisuales, especialmente en los no creados por arqueólogos. Sin embargo, un uso responsable, unido a una creación reflexionada, por parte de profesionales del Patrimonio y la Arqueología, puede llevar a la transformación de los audiovisuales existentes en unos más pensados que contribuyan de forma directa a la valoración social del arqueólogo y por consiguiente a la mejora de sus condiciones legales y laborales. Este aspecto social, no obstante, es sólo una parte de las aplicaciones de una poco desarrollada Arqueología Audiovisual, que junto a las mejoras en divulgación, puesta en valor, o valoración social de yacimientos y arqueólogos, propone el uso de audiovisuales que sirvan de herramienta científica para mejorar los sistemas de registro en Arqueología, la planificación de intervenciones arqueológicas, la gestión de equipos de trabajo, la clasificación y análisis de materiales en laboratorio, o las ya mencionadas vertientes social y divulgativa. Todo ello nos permitirá plantear nuevas formas de innovación científica y social, que serán una evolución de la metodología existente y que representarán sin lugar a dudas un hito y unas herramientas susceptibles de ser usadas para salvaguardar información, mejorar su análisis, y en general, perfeccionar el trabajo arqueológico de una forma real, práctica y funcional, que llegue a un público mayor, y que repercuta en el cambio de un amplio campo compuesto por elementos sociales, divulgativos, económicos y laborales, legales, o científicos dentro de las llamadas Arqueologías Creativas.

## Palabras Clave:

Arqueología, Audiovisual, divulgación, registro, metodología, creativa.

## Abstract:

An important part of the attractive of Archaeology has come from the recurrent use of stereotypes in audiovisual media, mainly in those which have not been created by archaeologists. However a responsible use of them together with a creation from the reflections of professionals of Archaeology and Heritage, could contribute to the transformation of current audiovisuals material into ones that

---

<sup>1</sup> Graduado en Historia (Universidad de Murcia). Máster de Arqueología y Patrimonio (Universidad Autónoma de Madrid). Presidente Asoc. Arqueología de Guardia.  
E-mail: [tic78josemarmol@hotmail.com](mailto:tic78josemarmol@hotmail.com)



could help efficiently to make social appreciation about the archaeologists's labour, also to get better images of archaeologists to improve their legal and labour conditions. Nevertheless, this social aspect its only part of the applications of an underdeveloped 'Audiovisual Archaeology'. In addition to social divulgation, Audiovisual Archaeology proposes the use of audiovisual material as a scientific tool to improve the archaeological records systems as well as the planning of archaeological interventions, work-teams management too. Moreover, the laboratory works and the actions related to the social projection of Archaeology. All of this will allow us to re-think tradicional frameworks in order to make new innovations to go ahead in the current works of record the archaeological information. Last but not least, Audiovisual Archaeology must to be in contact with the Public Archaeology inside the so-called Creative Archaeologies, necessary to change the social, economic, politic, or legal, aspects of Archaeology.

**Keywords:**

Archaeology, Audiovisual, Divulgation, record, methodology, creative.

## 1. Introducción

En este trabajo se plantea el desarrollo del uso de herramientas audiovisuales como parte del concepto "Arqueología Audiovisual". Para este concepto, se plantean tres tipos de usos de los audiovisuales: uso social, destinado a mejorar la imagen de la Arqueología y los arqueólogos, y su posición dentro de la estructura de la Sociedad; uso divulgativo, que aquí se trata dentro del uso social, destinado a la creación de materiales más comprensibles para la divulgación y no para la difusión; y un uso dentro de la investigación arqueológica, especialmente en campo, para mejorar el registro. De todo ello se plantean sus raíces, su importancia, y algunos ejemplos prácticos, teniendo en cuenta datos cualitativos provenientes de la observación de las imágenes y las reacciones que éstas provocan, de la creación de los contenidos, y del lugar de los audiovisuales en la ciencia arqueológica.

## 2. El primer paso: la Comunicación

Lo que las herramientas audiovisuales muestran son representaciones de la realidad, textos audiovisuales con movimiento, intencionalidad y sentido narrativo. La imagen de la Arqueología que se ha configurado desde el uso de estas herramientas por parte de medios de comunicación y la cinematografía ha sido la de una imagen-arquetipo. La Arqueología se muestra como el trabajo que hacen



los arqueólogos, sin que éstos tengan necesariamente el protagonismo de sus acciones; de hecho, en la mayoría de casos los arqueólogos son eclipsados por los restos, los objetos y en general los descubrimientos de corte político y económico. En España, este entendimiento de la Arqueología se ha trasladado desde los espacios imaginarios audiovisuales, a la realidad: instituciones, universidades, estudiantes, profesionales, etc, han asimilado la imagen de una Arqueología en la que el valor cuantitativo ha predominado sobre el cualitativo.

Junto a ello, los medios de comunicación han ocupado el lugar de los científicos a la hora de la divulgación de su trabajo, en parte debido a que los arqueólogos han confundido la difusión con la divulgación.

Para aplicar o desarrollar una Arqueología que plantee frenar esta situación y al menos cuestionarla, hay muchas vías. En este caso, usaremos la creación audiovisual para tal efecto. Ello nos obliga a entender cómo funciona la interacción de las imágenes y cómo son estas imágenes no en un aspecto intencional controlado (la imagen que nosotros creamos), sino la imagen real entendida por el individuo receptor de la misma.

La sociedad actual ha experimentado, en un corto lapso de tiempo, una amplia diversificación en elementos de comunicación, tanto tradicionales (cine, televisión, radio, prensa) como más modernos (Internet, videojuegos, telefonía móvil de tercera generación, web 2.0, redes sociales, etc). La diversificación de medios ha ido pareja al incremento de la heterogeneidad de *agentes* o productores de la información. Al tiempo, el heterogéneo público receptor se ha visto individualizado a causa de la disponibilidad de información inmediata (Fraile 2011: 157-8). El usuario se ha convertido en el protagonista de la información comunicada (*Ibíd.*: 157). En este sentido, las nuevas tecnologías han conseguido una repercusión directa en la forma de representar la realidad en audiovisuales, con imágenes mucho más complejas que son un reflejo del entorno social (*Ibíd.*: 158).

La imagen, entendida como un arquetipo y una representación de la realidad es, a la vez, un símbolo intrínseco de cada individuo, y puede estar compuesta por muchas otras imágenes; un conjunto heterogéneo de representaciones de la realidad que son representación simbólica de un mismo objeto (Aguado Terrón 2004: 70). Los símbolos y sus significados son los protagonistas de la interacción. En términos de conducta, permiten instrumentalizar el entorno y los comportamientos, y mostrarlos a través del tiempo y el espacio; es decir, cambiar conductas externas a través del acto comunicativo. Tanto en cuanto los significados son producto de la interacción, los procesos de comunicación transforman los comportamientos ya que el símbolo permite respuestas activas a la realidad (Aguado Terrón 2004: 70; Harris 1997: 181; Fraile 2011: 157). Las imágenes como arquetipos son un *“tipo soberano y eterno que sirve de ejemplar y modelo al entendimiento y a la voluntad humanos”* o, psicológicamente como *“imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo”* (R.A.E). Las



imágenes intrínsecas de los individuos remiten a una imagen general, de la que parten componentes emocionales que le confieren valores.

La imagen de la Arqueología ha sido, en buena parte, construida sobre estereotipos. Bien por la dejadez de los arqueólogos en una divulgación real, o bien por la preponderancia de los medios de comunicación y la cinematografía sobre las vías de comunicación de los científicos. En cualquier caso, la proyección de esta imagen ha dado lugar a un conocimiento o apreciación de una imagen irreal de la Arqueología, que, en su comunicación, explica y condiciona los comportamientos externos hacia ella.

### 2.1 Audiovisuales en la Comunicación

Las herramientas audiovisuales han sido fundamentales como soporte eficaz para estos símbolos, y para su percepción, aunque contengan las variables propias de los productores de los contenidos, que imprimen intencionalidad, voluntariamente o no, a archivos de vídeo aparentemente objetivos. Los archivos audiovisuales poseen particularidades como el movimiento, el enfoque, o el sonido, que contribuyen a la interpretación de las imágenes de una forma correcta, sobre todo comparándolos con las publicaciones o las imágenes estáticas (Aguado Terón 2004: 106, 231; Manso y Ezquerro 2014).

La percepción de estas imágenes depende del nivel de ideas preconcebidas que tengan los individuos, ya que influyen en el nivel de aprendizaje de nuevas concepciones (Carretero 1997). Esto es especialmente importante cuando la percepción previa es una concepción errónea (*misconception*) (*Ibíd.*: 4-5). Un papel fundamental en esta configuración lo marca lo cotidiano. Cuanto más cotidiana es la experiencia, mayor es el conocimiento sobre ese objeto; las construcciones de los modelos son siempre personales y van en función del conocimiento implícito del sujeto (*Ibíd.*: 5).

La percepción tiene una estrecha relación con la experiencia del individuo y ésta lo tiene a su vez con la cotidianeidad. La información recibida se transforma en representaciones simplificadas, que están basadas en el nivel de conocimiento que se tiene en la vida cotidiana, y que establece de una forma mucho más fácil conexiones entre lo nuevo y lo que ya se conoce. En otras palabras, para el público no especializado, en general, ver una pieza en un museo no lleva a pensar en su inserción dentro de un discurso arqueológico o histórico complejo, sino que remite a las manifestaciones e imágenes más conocidas y más cotidianas de la Arqueología, como las que presenta la cinematografía. La cuestión radica en que la concepción errónea no permite entender los demás conceptos asociados, como señala Carretero (*Op. Cit.*).

El comunicador es un factor muy importante, ya que su formación, posición, identidad, pensamientos, autoimagen, etc, condicionan la información que gene-



ran. Pero también tanto como creador de información como sujeto mostrado por los medios de comunicación. Por ejemplo, a diferencia de los historiadores que sí han tenido un papel como asesores en la cinematografía (Rosenstone 1997), los arqueólogos han sido atractivos protagonistas no en la producción de la información, sino como personajes o recursos narrativos. Su papel no ha tenido importancia capital a la hora de formar parte activa de la creación intelectual de los audiovisuales, especialmente los referidos a Arqueología y sus ámbitos relacionados. Sobre todo teniendo en cuenta que estos audiovisuales han mostrado facetas de la Arqueología y del trabajo de los arqueólogos sin contar en su proceso creativo con los verdaderos responsables de la difusión y divulgación arqueológicas, los arqueólogos.

La vertiente social de este trabajo aborda el hecho de que la responsabilidad de crear audiovisuales que difundan y divulguen la ciencia arqueológica, sus hallazgos, objetivos, trasfondo teórico, etc, ha recaído en empresas de publicidad, cine o comunicación, y en general en periodistas (Ruiz Zapatero 1996). Esto ha llevado a la generalización de representaciones de imágenes que siguen patrones establecidos por la literatura universal y la mitología tradicional, y por la estética aceptada como canon, el estilo narrativo, el modelo económico, o la ideología imperante.

En esta faceta social, compuesta por arqueólogos y productores, la imagen de la Arqueología, por otra parte, tiene un papel trascendente en la realidad como símbolo y en las conductas externas. Para plantear una estrategia de mejora, es necesario estudiar la percepción que esta imagen tiene por parte de los individuos; esto revelará su importancia. En esa estrategia, como se propone aquí, los audiovisuales pueden ser entendidos como herramientas eficaces para la comunicación entre la imagen de la Arqueología y el público, con todo lo que eso conlleva en un aspecto social, pero además en la construcción de información más objetiva gracias a la creación de documentación audiovisual del registro arqueológico y su re-interpretación, que reduzca los condicionantes subjetivos dados por los arqueólogos en la creación e interpretación de la información.

Es evidente que el uso de la imagen captada por herramientas audiovisuales puede servir tanto para cumplir con objetivos sociales, donde entra en juego la divulgación y los arqueólogos, como con objetivos científicos donde el proceso de registro se alimenta de mayor objetividad, al menos en la documentación.

### **3. Uso científico de audiovisuales**

La creación responsable de documentación audiovisual en ciencias comenzó en Antropología, con el Cine Etnográfico, como forma de documentar sociedades, culturas, y tradiciones (Heider 2006), contribuyendo a difundir sus contenidos en



un ámbito académico, y su divulgación para el público. Al Cine Etnográfico se sumó la Arqueología Experimental (Lloret Marín 1999, sin numeración). Con este binomio, se consiguió no sólo documentar de una forma descriptiva y objetiva a sociedades, sino también estudiar sus procesos y actividades, y reconstruirlas. Todo ello bajo el prisma de un uso científico presente en toda la extensión de la creación audiovisual (toma de imágenes, realización, montaje).

Los datos obtenidos con este tipo de creaciones fueron usados para estudiar por analogía sociedades del Pasado y del Presente. La creación de documentos de vídeo y audio fue entendida como complemento de artículos y publicaciones, de forma análoga a las publicaciones convencionales (Macdougall 1978).

En palabras de Tomás Lloret Marín, las relaciones entre ambos campos estarían entre *“lo observado mediante la etnoarqueología (filmación etnoarqueológica), lo experimentado (filmación de procesos experimentales) y lo observado en el registro arqueológico (filmación del registro arqueológico)”* (Lloret Marín 1999, sin numeración), como forma de crear hipótesis de trabajo.

Pero el uso de audiovisuales en Arqueología, de forma planificada y dentro de un proyecto de investigación, se remonta a finales de los años ochenta, cuando Ian Hodder, en Catalhöyük, contrató a un equipo de cine alemán para filmar principalmente las discusiones de los arqueólogos, a fin de re-interpretarlas posteriormente (Fernández Martínez 1989: 86). Anteriormente, en Reino Unido ya se había usado la filmación para documentar intervenciones arqueológicas, aproximadamente durante los años 50 del siglo XX. Fernández Martínez, en su manual, dice que en Arqueología *“(...) va cobrando más importancia la toma de imágenes de vídeo, que permiten luego seguir el proceso de la excavación día a día, cuando se elaboren los informes sobre la misma. Sobre el uso de archivos audiovisuales, continúa: (...) los sistemas domésticos (VHS, 8mm, vídeo digital) compensan por su bajo precio frente a los profesionales. (...) es necesario evitar que la rigidez de los formularios impida apreciar toda la riqueza y variedad del registro arqueológico (...) para ello se deberá tomar nota textual amplia de cuantas cuestiones llamen la atención del arqueólogo, así como de las inevitables dudas y equivocaciones, las diferencias de opinión y cambios de parecer, etc. (...)”* (Fernández Martínez 1989: 85). Cuanto menos es curioso que estas reflexiones acerca de la toma de información y su gestión se produjesen a finales de los años ochenta, casi dos décadas antes de la generalización de la portátil tecnología electrónica moderna. Sin embargo, lejos de lo que este autor auguraba, el uso de herramientas audiovisuales en Arqueología no se ha implementado de forma generalizada, e incluso aún estamos lejos de una aplicación consensuada y eficaz de un protocolo de actuación definido para usar y crear audiovisuales en Arqueología (dejando de lado su uso normalizado en difusión y divulgación).

Como herramientas para interpretar y re-interpretar tanto el registro como las discusiones de los arqueólogos, los audiovisuales pueden contribuir a estas tareas



frente a la variabilidad de los *agentes* creadores de información (Bate 1998: 165). Como ciencia interpretativa que es la Arqueología, lo interpretado por los arqueólogos es reflejo de sus prejuicios “*étnicos o de clase o de lo que un patrón desea, además del propio estado de la disciplina en un lugar y momento concretos*” (Trigger 1995: 266). Por esta razón, algunos autores como Felipe Bate han planteado el uso de “*filmaciones*”, “*grabaciones de vídeo*”, y “*audio*” para documentar (Bate 1998: 166), algo que también menciona Marvin Harris para analizar pautas culturales (Harris 1997:151).

Desde este punto de vista, la persona que interpreta, al igual que el sujeto que recibe la información divulgada, está condicionada por una serie de factores intrínsecos difícilmente separables y que condicionan tanto la información que recibe, y cómo ésta es entendida, así como la que produce y la que proyecta a los demás (Ruiz Bolívar 1989; Carretero 1997).

Pero para el uso de herramientas audiovisuales, en vistas de su dinamismo, es necesario plantear protocolos. Como expone Bate, es necesaria la elaboración de protocolos o requisitos para mejorar “*1) los procedimientos de trabajo, sea para las prospecciones de superficie, levantamiento de materiales, muestreos diversos, sondeos y excavación, relevamientos, marcaje y empaque de materiales, toma de fotografías, etc., y, 2) el registro, que significa prever cómo y qué se observa, cómo y qué se mide, qué se registra y de qué manera (registro escrito, grabaciones audiovisuales, croquis, dibujos, fotografías, etc.)*” (Bate 1998: 221).

### *3.1 Uso práctico de audiovisuales an Arqueología*

Los audiovisuales han sido utilizados ampliamente por parte de la difusión y divulgación. Por ejemplo, hay algunos casos fuera de España como el “Centre for Audio-Visual Study and Practice in Archaeology” de la UCL londinense, dentro del Instituto de Arqueología de dicha universidad. En España, muchas universidades como la de Granada, la Autónoma de Madrid, o la Nacional a Distancia, entre otras, han usado este tipo de documentos para difundir sus experimentos, trabajos, instalaciones, o contenidos académicos y didácticos. Pero principalmente han sido proyectos independientes los que mayor uso de la han dado a la creación audiovisual como parte de proyectos de Arqueología, sobre todo en una vertiente publicitaria y divulgativa, y que han tenido eco en festivales de Cine arqueológico. En otros casos, el tradicional diario de campo se ha digitalizado tanto en forma de *blogs* escritos, como de *video- blogs*. También existen vídeos explicativos dentro de la “Arqueología en directo” de la web 2.0 (Aparicio 2014).

En las instituciones, junto con la universidad, los museos han sido la principal plataforma en la que se han aplicado audiovisuales. La instalación de los mismos ha servido en museos nacionales y regionales como forma de dotar de un contexto mucho mayor a las piezas expuestas (ejemplos como el Museo del Traje (Gar-



cia, Gómez 2007), el Museo Arqueológico Nacional, el Museo Arqueológico de Murcia, el Museo Sefardí, etc), y que es algo generalizado (como se observa en el número 7 de la revista digital del comité español del ICOM, dedicado a este tema).

En los museos las herramientas audiovisuales han tenido un impacto muy notable, en parte provocado por el cambio de concepción en la transmisión del conocimiento, pasando de un paradigma “tradicional” a otro en el que lo social y la divulgación tienen un importante papel. También son herramientas usadas como elementos cualitativos en los museos modernos. En este sentido, desde los museos se ha desarrollado una disciplina museológica denominada “*Museografía audiovisual*” (Besolí 2008), que consiste en la aplicación de estrategias museográficas basadas en herramientas audiovisuales para transmitir conocimientos.

En los yacimientos, se han usado para proyectar *in-situ* recreaciones o narraciones (casos como San Clemente de Tahull (Lérida) o la Casa de la Fortuna (Cartagena), por ejemplo).

Son muchos los ejemplos y muchos los campos y ámbitos donde se han aplicado audiovisuales como una herramienta más, pero en general todos ellos han contribuido a proyectar una imagen, en un aspecto social, de una Arqueología moderna que se plantea nuevas cuestiones y emplea nuevas herramientas, en la dinámica comercial de la industria cultural. Además estos vídeos, publicados en plataformas web de fácil acceso, pueden ayudar a comprender cómo los arqueólogos son capaces de crear su propia imagen.

Sin embargo, existe una falta de sistematización y componentes teóricos en el uso y creación de estos audiovisuales. Es una imagen que representa de una forma abierta las actuaciones de los arqueólogos, en sus contenidos, y de una forma muy básica en lo técnico, su estética (exceptuando algún caso). En general, existe baja cualitatividad en contraste con una alta cuantitatividad.

Precisamente esta cuantitatividad puede contribuir a la inserción de la Arqueología en la estructura que organiza la sociedad, y por lo tanto, incentivar su percepción como una necesidad que mejorará la consideración social de los arqueólogos como científicos y profesionales (Tejerizo 2011: 405). Los audiovisuales han servido para identificar los problemas, contradicciones, y abismos en la disciplina y su relación con el público, en los ámbitos de la Arqueología Pública (Almansa 2014), y en palabras de Ruiz Zapatero y Fernández Martínez, son una “*frontera menor*” de la ciencia que permitirá afrontar problemas y plantear soluciones (Ruiz Zapatero y Fernández Martínez 1997).

### 3.2 *Arqueología Audiovisual: La mejora del registro*

A finales de los años noventa, Tomás Lloret Marín proponía en su artículo “*Una nueva forma de ver la Arqueología: Arqueología Audiovisual*” (1999), el uso y creación de audiovisuales para investigación, interpretación, y registro. Englo-



baba esta relación entre audiovisuales y Arqueología con un término parecido al de Arqueología Virtual, pero delimitando su labor con herramientas de vídeo, esto es, Arqueología Audiovisual. Este término también fue redefinido en el ámbito anglosajón, la "*Visual Archaeology*" (Brittain, Clark 2007: 39), para nombrar a los estudios sobre la proyección audiovisual de la imagen de la Arqueología y no tanto la labor investigadora en sí misma. Arqueología Audiovisual estaría relacionada con las herramientas digitales de registro, los "*Digital Recording Systems*".

Según planteaba Lloret Marín, los audiovisuales serían capaces de crear mejores contextos imaginados (históricos, ambientales) y materiales (espacios de investigación). Principalmente, se lograría una mejora considerable de las reconstrucciones virtuales, que serían complementadas con las diferentes secuencias históricas del yacimiento y su registro real; todas ellas agrupadas en una imagen fija. Este término, además, planteaba un marco de acción y unos objetivos definidos para el uso responsable de audiovisuales creados por arqueólogos.

Esto cobra un mayor sentido si tenemos en cuenta que los problemas presentados desde la Arqueología Virtual dejaban en evidencia carencias importantes en interpretación y comprensión de los contenidos, especialmente en la creación de ideas incorrectas construidas sobre reconstrucciones artísticas que empobrecían los análisis sobre el registro real. Y unido a ello, también se planteaba la mejora en la difusión, con la inserción de audiovisuales en publicaciones escritas, y con la publicación más rápida y sencilla de estos archivos más ligeros, como ocurría en Antropología (MacDougall 1978: 405-425).

En la toma de información, se presentaban de una forma teórico-práctica algunas propuestas para la filmación de trabajo en campo y laboratorio, que representarían un avance cualitativo y cuantitativo a la hora de interpretar, tomar datos objetivos, y hacer una crítica a la propia *praxis*. Ésta última es la que se ha desarrollado en complemento a la filmación divulgativa, como un binomio a los usos técnicos propuestos por Lloret Marín.

Los archivos resultantes del proceso de filmación serían usados en investigación y difusión (Lloret Marín 1999; Brittain, Clark 2007). Los vídeos servirían para la presentación y planificación de procesos arqueológicos irreversibles, junto con elementos filmados que servirían para desarrollar análisis con un menor margen de error, dejando un registro más completo a los arqueólogos del futuro. Las filmaciones "*no sólo sirven al excavador para poner sus ideas en claro mientras excava y tras la excavación, sino que puede quedar un registro permanente para el futuro, donde siempre se podrá recurrir para aclarar ciertas cuestiones*" (Lloret Marín 1999, sin numeración).

Por tanto, en este trabajo se entiende por una Arqueología Audiovisual un término que representa al conjunto unitario de técnicas, herramientas y contenido intelectual que explica el uso de las mismas, con unos objetivos propios, que tienen como base el uso de audiovisuales.



Poner ejemplos prácticos aparte de los mencionados, de un uso de audiovisuales bajo el prisma de la información científica y con unos archivos creados a través de la puesta en práctica de criterios cerrados y estudiados, es difícil si no imposible en España. En verano de 2014 pude desarrollar un protocolo de acción, personal, aclárese, para la toma de información audiovisual en el registro de campo, elaborando una serie de criterios referentes a iluminación, imagen, movimiento, etc, que intentaban cubrir las diferencias existentes entre las cámaras de vídeo y las cámaras fotográficas. Pude aplicarlos en la filmación del registro arqueológico del yacimiento de Tapada das Guaritas (Castelo de Vide, Portugal), dentro del proyecto de investigación de la Universidad Nova de Lisboa PRAM CV, sobre el poblamiento rural altomedieval.



Figura 1. Fotogramas del archivo de vídeo. ©José A. Mármol

La filmación tuvo como objeto la extracción de una pieza cerámica (Figura 1). Desde el punto de vista de la Arqueología Audiovisual, esta experiencia permitió realizar injerencias teóricas y prácticas sobre las hipótesis de partida, que por otra parte eran las que conformaban el concepto previo de lo entendido por Arqueología Audiovisual.

Pero también desde el punto de vista arqueológico, no sólo se documentó la extracción, sino que se registró de una forma objetiva un momento único e irrepetible de destrucción y recuperación arqueológica. También se pudieron documentar procesos de cambio en el entorno del yacimiento y del área excavada (algo importante para la interpretación posterior), así como el comportamiento de los elementos que conformaban el contexto arqueológico de la pieza, el estado de conservación de la misma antes y después de la extracción.

Casi al momento se puso de manifiesto la necesidad de seguir un protocolo de actuación, ya que los cambios de iluminación y los movimientos del equipo de trabajo hacían que la imagen fuera inservible a causa de su distorsión.

Desde un punto de vista práctico, el archivo resultante de la filmación siguiendo los criterios definidos, pudo servir para varias cosas: conocer lapsos de tiempo dedicados a procesos arqueológicos (como la extracción de la pieza cerámica,



por ejemplo), que serviría para calcular el tiempo necesario en según qué tipo de excavaciones, lo que podrá ahorrar tiempo, ayudar a una mejor planificación de los proyectos, la dinamización del trabajo, y la creación de un presupuesto de forma más precisa.

Por último, se pudo analizar la forma en la que el equipo excavaba, sus métodos y movimientos, y su funcionamiento en general como equipo. Ello sirvió para mejorar la gestión del equipo y mejorar la intervención.

En el futuro, será interesante poner en práctica la creación de audiovisuales para analizar materiales arqueológicos y gestionar equipos de gabinete y laboratorio.

Al concepto Arqueología Audiovisual, que partía de los usos que proponía Lloret Marín, centrados en 1-Mostrar el estado actual del objeto de estudio, 2-Mostrar su reconstrucción o inserción en el contexto, y 3-Contrastar, por lo tanto, la imagen real y la reconstrucción; se le añadieron algunas utilidades más como 4-Mostrar el proceso por el cual se llevan a cabo estas labores, 5-Controlar y gestionar equipos de trabajo, 6- Mejorar la metodología, 7-Crear nuevas herramientas de toma y análisis de información, 8-Mejorar la interpretación a través de un mejor estudio de la teoría arqueológica, del hecho del audiovisual como elemento de comunicación de unos símbolos, y las tendencias y particularidades de los *agentes*. Todo ello denota una idea: la necesidad de seguir creando protocolos estables para la toma y gestión de la información, a través audiovisuales.

#### 4. Uso social de Audiovisuales en Arqueología

La investigación sobre la faceta social y divulgativa de la Arqueología Audiovisual requiere de la puesta en práctica de la llamada investigación cualitativa. Estudiar la imagen de la Arqueología hace necesario estudiar a su vez la producción de esta imagen, la imagen en sí misma, cómo se comunica, y qué efectos produce en los espectadores, tanto arqueólogos y personal versado, como individuos no versados.

Para conocer estos elementos cualitativos, la principal herramienta de la que disponemos son los cuestionarios. A través de experimentos, encuestas y preguntas, podemos establecer hipótesis de partida teniendo en cuenta los aspectos subjetivos del tema de estudio.

Por ejemplo, este ejercicio denota la dicotomía entre el público y los arqueólogos: mientras que para los arqueólogos los audiovisuales son del gusto del público especializado pero también general, para el público general estos audiovisuales (por ejemplo los presentes en museos y algunos programas de televisión como "Arqueomanía") son casi incomprensibles (Mármol 2014). Siguiendo este argumento, para los arqueólogos, creadores de la información científica y los



contenidos de esa difusión disfrazada de divulgación, los audiovisuales existentes están *bien* y son correctos tal como son. Esta no concienciación, o falta de auto-crítica, sobre el problema real de la divulgación, sólo contribuirá al aislamiento de la Arqueología respecto a la Sociedad, con lo que ello conlleva para el correcto desarrollo de la Arqueología.

#### 4.1 La mejora de la Imagen y la Comunicación en Arqueología

El primer paso para estudiar la imagen de la Arqueología, sin adentrarnos en el análisis de la misma sino en su proyección, es observar su incidencia en los medios y en la Arqueología y audiovisual han sido dos elementos que se han retroalimentado a lo largo del tiempo, en parte por la relación estrecha entre Arqueología y cultura actual (González 2011). Con la ayuda de una amplia divulgación desde la cinematografía, la propagación de estereotipos sobre la figura del arqueólogo ha sido, en parte, inevitable. La Arqueología representa un gran atractivo, especialmente cuando está entrelazada con la cotidianidad por medio de representaciones; en otras palabras, el *Archaeo-appeal*, o “la magia de experimentar arqueología”. Es decir, la imagen que el público debe experimentar por su carácter mágico o romántico (Holtorf 2005: 156). Esta imagen configura, a través de la experiencia y lo cotidiano, el conocimiento general del público no especializado sobre la Arqueología. Los medios de comunicación de masas (o *mass-media*) han mostrado una imagen de la Arqueología como un conjunto de representaciones estereotipadas que muestran la labor del arqueólogo como una actividad sin pretensiones científicas.

Esta imagen popular y arquetípica es la aceptada el público, que no es homogéneo ni en nivel de conocimientos ni en sesgo poblacional. Los “públicos” interactúan con la imagen que reciben y la modifican en un proceso de *feedback* (Blank 2013), o en la “negociación” del significado de las imágenes, es decir, en la individualización de la imagen (intrínseca de cada individuo) (Vizcaíno 2013: 32).

Como ya he comentado, es necesaria la creación de estrategias para identificar estos públicos más concretos sobre los que actuar de una forma mucho más eficaz. Por ejemplo, usando herramientas de las ciencias sociales, para permitir realizar injerencias sobre las hipótesis de partida o realizar modificaciones en las teorías de partida y generar unas nuevas (Herrera 2008). Esto también permitiría mejorar la metodología de acción y las herramientas (Bate 1998: 41).

Una primera aproximación a este tema desde la bibliografía, permite observar una dicotomía entre un público “ignorante” enfrentado a una masa de “expertos”, como señala Vizcaíno (2013: 33-36). También esta dicotomía está presente, desde los años setenta y ochenta, en los estudios analíticos sobre las ideas preconcebidas y la percepción, en especial en los ámbitos de la enseñanza de la ciencia.



Desde estos estudios se analiza un conocimiento de carácter experto contrapuesto a otro de carácter novato. Es decir, la contraposición entre individuos expertos contra individuos profanos, en lo que al conocimiento se refiere (Carretero 1997: 7-8). La información, en este sentido, recorre un circuito vertical con un discurso unidireccional incomprensible.

Un análisis observacional de cómo la Arqueología llega al público nos revela dos tipos de divulgación, como propuso Ruiz Zapatero (2009), que van unidos a dos tipos de productores y de públicos: 1) Por un lado, un primer tipo basado en un discurso cuyos contenidos están más cerca de la difusión que de la divulgación, con un lenguaje técnico que ha llevado a considerar este tipo de divulgación como divulgación "oficial" o "alta divulgación" (Comendador 2013: 115-135) por tener subjetivos origen en instituciones de carácter oficial. A las formas y contenidos se añade un elemento importante: el tipo de público que caracteriza a esta divulgación "oficial". Éste, generalmente, es un público que ya está interesado en lo que está viendo, y que está predispuesto a entender perfectamente lo que se le está contando; incluso, en muchos casos, es el mismo público que produce los contenidos. Por otro lado, el segundo tipo, producido no por instituciones oficiales sino por los *mass-media*, cuyo carácter es mucho más divulgativo debido a la utilización de un lenguaje sencillo y unos contenidos de fácil asimilación y comprensión para el público no versado, esté interesado o no en lo que ve, y que a su vez funciona como elemento evaluador (Figuras 2 y 3).

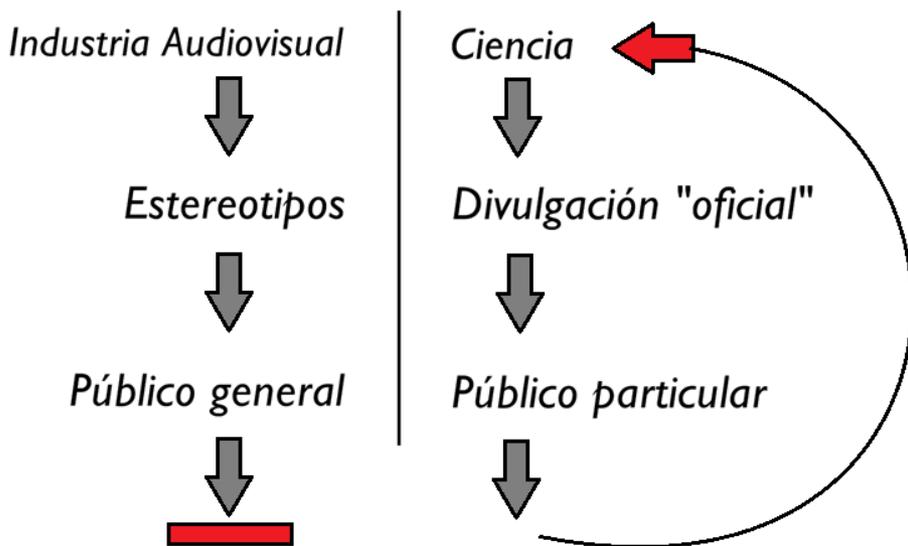


Figura 2. Esquema de la incidencia de los distintos medios en la creación de imágenes de Arqueología y la intervención del público en ella.



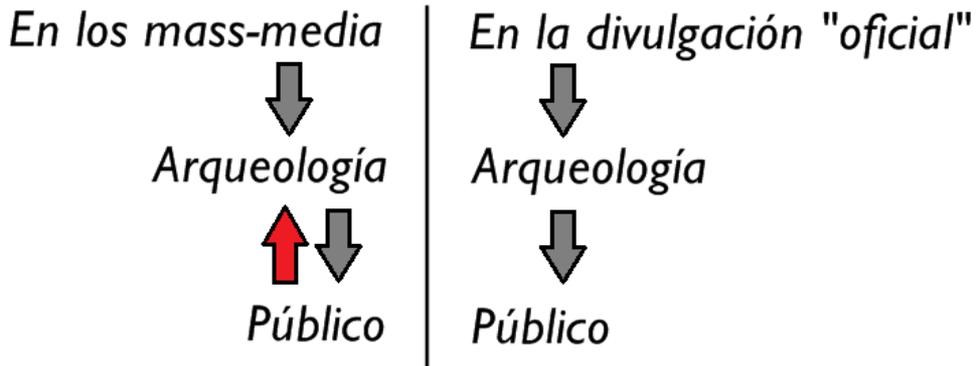


Figura 3. Esquema de la incidencia del público en la creación de la imagen de la Arqueología. El *feedback* en los *mass-media* es más intenso que en la divulgación "oficial".

Se ha definido una relación de superioridad-inferioridad entre las instituciones oficiales y el público; la información, por lo tanto, recorre un camino que va de arriba a abajo (Vizcaíno 2013: 33-36). El interés del público por la Arqueología real se diluye ante la imposibilidad de un diálogo horizontal entre ambos ámbitos, lo que sí ha sido corriente por parte de los medios de comunicación. Es algo que va a contra corriente de los nuevos paradigmas comunicativos, aquellos que dicen que la comunicación actual pertenece a una línea interactiva diferente a los modelos tradicionales unidireccionales (Fraile 2014: 157). En términos de investigación, estas relaciones entre el público y la Arqueología no han tenido un peso importante en la labor científica, lo que ha tenido reflejo en dos ámbitos: 1) Una cuidada relación entre la realidad y la imagen que tiene el arqueólogo de su trabajo (no de sí mismo), y 2) Un descuidado análisis de la imagen que la sociedad percibe de la Arqueología (Tejerizo 2011: 390; Merriman 2004).

Productores, públicos y vías de diálogo configuran la imagen de la Arqueología y la apreciación social de la misma. Como reflexionaba el dr. Manuel Gándara, *"el público conserva lo que aprecia, y aprecia lo que entiende"*.<sup>2</sup> La imagen de la Arqueología es la que configura el valor que la sociedad da a la Arqueología, y serán las imágenes populares son las que luego seguirá la opinión pública (Habermas 1981). Obviamente, una imagen construida sobre estereotipos, sin una discusión previa sobre su grado de distorsión por parte de los principales responsables de la misma, los arqueólogos (Ruiz Zapatero 1998: 11-12), conduce hacia una apreciación de una Arqueología que no existe, y por lo tanto, a un conocimiento irreal de la disciplina, que lleva a apreciar una imagen no real.

<sup>2</sup> Extraído de la entrevista al doctor Manuel Gándara recuperada de: [http://youtu.be/Y\\_NW-zi5wnkU](http://youtu.be/Y_NW-zi5wnkU) (03/02/2015).



Aparte del sentimiento de decepción cuando ambas imágenes no son análogas (Tejerizo 2011: 393), ello da lugar a un problema de percepción. La Arqueología real no está presente en la realidad cotidiana, y por lo tanto, tampoco lo está en las administraciones públicas (Carvajal, Hernando, De los Reyes 2011: 39-48).

Esto es especialmente importante en la situación actual de la Arqueología en España.<sup>3</sup> El descenso de empleos en los últimos años ha evidenciado una ineficiente política en Arqueología. La difícil unión de arqueólogos para acometer acciones comunes evidencia carencias en la percepción de una imagen identitaria. Atendiendo a los estudios de percepción intergrupales (por ejemplo el de Morera *et al.*, 2004), los grupos que se perciben “*con normas y actitudes similares o estatus equivalentes presentan una mayor atracción entre ellos y una menor diferenciación intergrupala*” (Morera *et. al.* 2004: 71). Desde la identidad social, “*las personas intentan satisfacer su necesidad de identificación social positiva a través de procesos de categorización, identificación y comparación*” (*Ibíd.*); esto conllevaría una mayor valoración de su propio grupo (*Ibíd.*). En otras palabras, la falta de una homogeneización de la imagen de la Arqueología y la falta de estudios sistemáticos sobre la misma, contribuye a la carencia generalizada de una imagen identitaria (y unitaria) para los arqueólogos. Esto agrava la desconexión entre las imágenes divulgadas, y la falta de operatividad en acciones comunes entre arqueólogos.

Tras de ello se esconde la inexistencia de una imagen de la Arqueología ajustada a la realidad, especialmente en los medios de comunicación y la cinematografía. La relación de los arqueólogos con los periodistas ha sido escasa (Ruiz Zapatero 1996: 96).

No se proyecta qué hace un arqueólogo real y en qué consisten sus procedimientos (Tejerizo 2011). Si el público no conoce qué es la Arqueología o qué hace un arqueólogo, no será posible que las administraciones perciban sus problemas y actúen contra ellos; de hecho, para los individuos no especializados será difícil conocer en qué consiste la Arqueología o qué hace un arqueólogo. En consecuencia, y de seguir así, nunca se realizarán políticas eficientes en Patrimonio y en Arqueología, y por supuesto, nunca se mejorará la posición social de los arqueólogos y sus condiciones laborales (Ruiz Zapatero 1998) (Figura 4).

---

3 Que tiene un reflejo en los medios nacionales: <http://eldia.es/2014-09-24/sociedad/28-Espana-ha-perdido-empleos-arqueologia-crisis.htm> (03/02/2015). O como dice Gutiérrez Lloret: <http://www.thecult.es/entrevistas/sonia-gutierrez-lloret-la-arqueologia-espanola-esta-sufriendo-duramente-las-consecuencias-de-la-crisis.html> (03/02/2015).



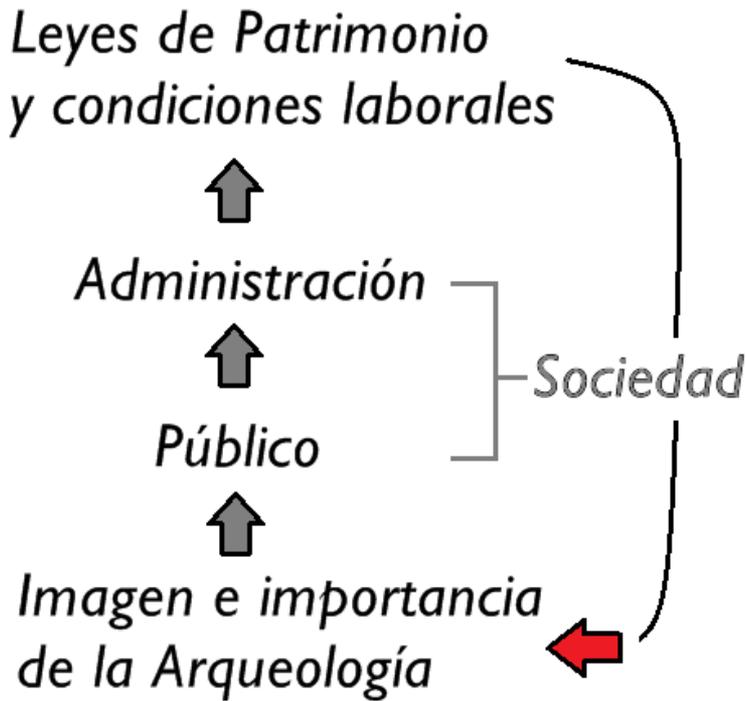


Figura 4. Esquema de la relación entre la imagen de la Arqueología, el público, la Administración y los legisladores, y las leyes de Patrimonio.

El tratamiento hacia el Patrimonio evidencia que la Arqueología tiene una imagen construida sobre estereotipos. Evidentemente, desde la cinematografía y los medios de comunicación, esta idea es la predominante. Los casos de arqueólogos estereotipados y el tratamiento que recibe la información sobre Arqueología (delitos y hallazgos en clave económica o política) también son parte de esta imagen construida que no representa la Arqueología real, que sin embargo es la que los medios refuerzan.

El trabajo en equipo de los arqueólogos queda anulado ante la presencia de imponentes figuras estereotipadas. Los "héroes camuflados", asistentes de Arqueología, los excavadores y los ayudantes, reducen su aparición en esta imagen a figuras menudas de corte humorístico.<sup>4</sup> Contrasta con la idea del "trabajo en equipo" de los arqueólogos, que también está presente en la imagen de los medios como parte de la "invisibilización" del arqueólogo sobre la "visibilización" del objeto de su trabajo.

<sup>4</sup> Por ejemplo, Short Round (Tapón, en España) en *Indiana Jones* (1984).



Esta situación no tiene porqué ser así. Por ejemplo, el caso japonés no lo muestra. En los museos de Arqueología nipones, el arqueólogo es la pieza fundamental y protagonista del museo, al igual que las piezas. Hay un sentido esfuerzo por mostrar su figura y su trabajo, lo que repercute directamente en el desarrollo de la disciplina en Japón, con una gran cantidad de excavaciones al año (Abad 2010) y en el conocimiento que el público tiene de su figura.

Esta teoría, resumida aquí, es la que explica la faceta social de la Arqueología Audiovisual. No sólo es necesaria una mejora en el registro con archivos de vídeo, sino también en interpretación. Pero además, estos archivos pueden contribuir a divulgar la Arqueología real, para explicar mejor los discursos existentes en, por ejemplo, museos, así como para crear una imagen identitaria para los arqueólogos. A partir de ahí, se podría controlar la imagen que se da de la Arqueología a la Sociedad, y redefinirla. Estas labores serían realizadas con el montaje de los archivos filmados durante los procesos de investigación, por ejemplo en forma de documentales.

## 5. Conclusiones

Los ejemplos dados son sólo unos pocos del uso de audiovisuales dentro de los procedimientos de la Arqueología. Pero junto a audiovisuales, encontramos ejercicios de tipo teórico y práctico acerca de la inclusión de nuevas formas de “ver” la Arqueología, entretejiendo conceptos y estéticas diversos, para una Arqueología comprometida con los problemas del Presente. Dar ejemplos de ello sería largo y exigiría navegar entre las fronteras de las prácticas artística y arqueológica. Además de poner sobre el tapete una serie de conceptos que ya existen dentro de la Arqueología como la etnografía arqueológica, lo ‘público’, lo ‘experimental’, entre muchísimos otros. Gran parte de los términos que han surgido en los últimos años, eminentemente desde la teoría, quedarán al amparo de las llamadas ‘Arqueologías Creativas’, y, de hecho, esta Arqueología Audiovisual a la que me he referido, más allá de ser una forma fácil de designar el hecho de usar videos y sonidos para investigar y divulgar en Arqueología, es una parte de ese esfuerzo por desarrollar nuevas formas de “ver”. En mi opinión, no tiene sentido por sí misma ni como término ni como concepto, y su práctica debe contextualizarse bajo marcos teóricos puramente creativos, que están en desarrollo.

En definitiva, realizar un estudio de Arqueología Audiovisual obliga no sólo a tratar la técnica, sino también la forma en la que las imágenes se comportan. Para ello, es muy útil analizar la percepción de los sujetos implicados en los procesos de investigación y en los procesos comunicativos. Las herramientas más útiles para ello, provenientes del resto de Ciencias Sociales, son los cuestionarios y entrevistas, realizados a través de procesos relacionados con las Ciencias Experimentales. Éstos, además de servir a la observación de la percepción, nos ayudan



a auto-evaluar lo que hacemos y a mejorar tanto gracias al espectador como a la auto-crítica. Junto con ello, también tener en cuenta datos de tipo psicológico, cognitivo, y comunicativo, puede contribuir a justificar y desarrollar este tipo de uso de audiovisuales.

Arqueológicamente, Arqueología Audiovisual, como término, engloba el uso de audiovisuales tanto para un objetivo social, como para un uso como herramientas científicas, como para la divulgación de la Arqueología. Las ventajas que ofrece son un mejor registro y posibilidades de mejorar las interpretaciones y re-interpretaciones; el control casi absoluto de la imagen proyectada por los arqueólogos y la creación de esta información; y los contenidos divulgativos más comprensibles. Todo ello puede contribuir a un cambio de percepción acerca de la imagen de la Arqueología que incentiva de forma directa acciones a favor de la misma y una mayor valoración pública.

Por otra parte, Arqueología Audiovisual también plantea una serie de desventajas. Es evidente que los arqueólogos pueden manejar sistemas de registro fotográfico durante las investigaciones, con lo cual manejar una cámara de vídeo no supondría un problema. Las mayores dificultades vienen del tiempo empleado en filmar, del desconocimiento de la técnica, de los protocolos a desarrollar o seguir para la toma de una información válida, y del procesamiento de la información.

Los arqueólogos no somos cineastas, y por lo tanto carecemos de una formación específica. Pero tampoco somos dibujantes, y dibujamos, y tampoco fotógrafos, y registramos con fotos. Las herramientas audiovisuales sólo necesitan de un tiempo mayor de implementación, correspondiente a su aprendizaje, y a una planificación con tal de aprovechar los archivos en las tres vertientes descritas anteriormente en este trabajo.

A la parte técnica del uso de audiovisuales, se suma la intelectual: para qué usarlos. Si no tenemos claro para qué filmar, posiblemente las filmaciones carezcan del sentido necesario para poder ser utilizadas, al igual que una foto desenfocada. Ello podría ser cubierto con la inclusión de audiovisuales en los proyectos arqueológicos desde un inicio, y una intención de carácter empírico tanto por mejorar la investigación y los procesos hermenéuticos, como para dejar registros válidos no tanto del registro arqueológico que ya se documenta, sino etnográficos del propio trabajo de los arqueólogos que puede explicar el discurso interpretativo y las excepcionalidades en la metodología arqueológica propia de cada momento histórico, para los investigadores del futuro.

Como parte última del proceso investigador (difusión y divulgación), entra en la obligación de los arqueólogos divulgar de forma comprensible lo que hacen y el significado que ello tiene como bien y necesidad de tipo social, y para ello, el uso de audiovisuales representa una oportunidad de mejora de las vías tradicionales, sin olvidar que se inserta dentro del contexto amplio de las nuevas formas de "ver" en Arqueología.



## 6. Referencias

- R. ABAD. "Una introducción a la Arqueología prehistórica y protohistórica del archipiélago japonés". Universidad de Sevilla. 2012. Inédito.
- J.M. AGUADO TERRÓN. *Introducción a las teorías de la comunicación y la información*. Facultad de Comunicación y Documentación. Universidad de Murcia. 2004.
- J. ALMANSA. (Ed.) *Arqueología Pública en España*. AHIA: colección Arqueología Pública. JAS Arqueología, Madrid. 2014.
- P. APARICIO RESCO. "Caminos y trampas de la divulgación de la Arqueología en directo. El caso del Horno de Montesa (Valencia)". *Monográfico*. Vol.9. 2014. Pp. 835-847.
- L.F. BATE. *El proceso de investigación en Arqueología*. Crítica (Ed.). Barcelona. 1998.
- A. BESOLÍ MARTÍN. "El uso de fuentes audiovisuales en museos de Historia: técnicas expositivas y estrategias de comunicación". En las Actas de las *III Jornadas de Archivo y Memoria*. Fundación Ferrocarriles españoles. Madrid. 2008.
- S. BLANK. "Why the lean start-up changes everything". En *Harvard Business Review*. Mayo de 2013. Recuperado de: <https://hbr.org/2013/05/why-the-lean-start-up-changes-everything/ar/1>. 2013.
- M. BRITAIN; T. CLARK. *Archaeology and the media*. Left Coast Press. 2007.
- M. CARRETERO. *Construir y enseñar las Ciencias experimentales*. Aique (Ed.). Argentina. 1997.
- B. COMENDADOR. Consumo y *mass media*, la imagen especular del Pasado en la cultura popular. En Almansa, J. (Ed.) *Arqueología Pública en España*. AHIA: colección Arqueología Pública. JAS Arqueología, Madrid. 2013. Pp. 115-135.
- T. FRAILE PRIETO. "Propuestas para la investigación en comunicación audiovisual: publicidad social y creación colectiva en Internet". *Tejuelo*. Vol.12. 2011. Pp. 156-172.
- A. CARVAJAL; C. HERNANDO; M. DE LOS REYES. "El síndrome de Indiana Jones. La imagen social del arqueólogo". En *Estrat Crític*. Vol. 5(3). 2011. Pp. 38-49.
- F. CRIADO BOADO, F. "Visibilidad e interpretación del registro arqueológico". *Trabajos de Prehistoria*. Vol.50. 1993. Pp. 39-56.
- V.M. FERNÁNDEZ MARTÍNEZ. *Teoría y método de la Arqueología*. Ariel (Ed.). 1989.
- M. GÁNDARA. *Consecuencias metodológicas de la adopción de una ontología de la cultura: una perspectiva desde la Arqueología*. González y Galindo (ed.). 1994.



- J. GARCÍA; A. GÓMEZ. "Medios interactivos y audiovisuales. Una realidad en el Museo del Traje". *Indumentaria: Revista digital Museo del Traje*. Vol.1. 2007. Pp. 39- 48.
- P. GONZÁLEZ. "La dimensión educativa de la Arqueología". En *La tutela del Patrimonio prehistórico, Actas del Congreso de Prehistoria de Andalucía*. 2011. Pp.497-506.
- M. HARRIS. *Introducción a la Antropología general*. Alianza (Ed.). 1997.
- K. HEIDER. *Ethnographic film*. University of Texas Press. 2006.
- J.M. HERRERA TOVAR. *The reflexive navigator: theory and directions in Maritime Archaeology*. Tesis doctoral. Southampton University. 2008. Inédito.
- C. HOLTORF. *From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as a popular culture*. Walnut Creek: Altamira Press. 2005.
- ICOM CE Digital. "Recursos audiovisuales en museos: pros y contras". Revista del comité español del ICOM. Recuperado de: [http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM\\_CE\\_Digital/07/ICOM%20CE%20Digital%2007.pdf](http://www.icom-ce.org/recursos/ICOM_CE_Digital/07/ICOM%20CE%20Digital%2007.pdf). 2007.
- T. LLORET MARÍN. "Una nueva forma de ver la Arqueología: Arqueología Audiovisual". En *Arqueoweb: Revista sobre Arqueología en Internet*. Universidad Complutense de Madrid. Vol. 1(3). 1997. Sin numeración.
- D. MACDOUGALL. "Ethnographic Film: Failure and Promise". En *Annual Review of Anthropology*, Vol. 7. 1978. Pp. 405-425.
- J. MANSO; A. EZQUERRA. "Proyectos de investigación a través de la creación de audiovisuales: propuesta de actuación con alumnos del Programa de Diversificación Curricular". *Revista Eureka: Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. Vol.11(1). 2014. Pp. 54-67.
- J.A. MÁRMOL MARTÍNEZ. *La proyección de la imagen actual de la Arqueología y su importancia en divulgación con audiovisuales: observación y experimentación*. Tesis Fin de Máster, Dpt. de Arqueología y Prehistoria, Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Autónoma de Madrid. 2014.
- N. MERRIMAN. "Introduction: Diversity and dissonance in Public Archaeology". En Merriman, N. (Ed.) *Public Archaeology*. Routledge. London. 2004. Pp. 1- 17.
- M.D. MORERA; F.A. MARICHAL; M.N. QUILES; V. BETANCOS; R. RODRÍGUEZ; A. RODRÍGUEZ; E.A. COELLO; I. VARGAS. "La percepción de semejanza integrupal y la identificación con el endogrupo: ¿incrementa o disminuye el prejuicio?". *Psicothema: revista anual de Psicología*. Vol. 16(1). 2004. Pp. 70-75.
- E. PARGA DANS; C. MARTÍN RÍOS; F. CRIADO BOADO. "Innovación organizativa y de gestión, la clave de la sostenibilidad de las empresas de Arqueología". En Almansa, J. (Ed.) *Arqueología Pública en España*. AHIA: colección Arqueología Pública. JAS Arqueología, Madrid. 2013. Pp. 169-187.



- R.A. ROSENSTONE. *El pasado en imágenes. El desafío del Cine a nuestra idea de la Historia*. Ariel (ed.). Barcelona. 1997.
- C.J. RUIZ BOLÍVAR. *El Control de las Expectativas del Docente en los Experimentos Educativos*. Tesis Doctoral, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Publicado en *Revista Ciencias de la conducta*. Centro caribeño de estudios posgraduados. Vol. 4(2). 1989. Pp. 47-67.
- G. RUIZ ZAPATERO. "Presencia social de la arqueología y percepción pública del Pasado". En Ferrer García; Vives-Ferrándiz Sánchez (Ed.). *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio arqueológico, territorio y museo*. Museu de Prehistoria y Valencia – Diputació de Valencia. 2012. Pp. 31-73.
- "Archaeological popularization: hidden ideological agendas". En *CPAG*. Vol. 19. 2009. Pp. 11-36.
- "Fragmentos del Pasado: la presentación de sitios arqueológicos y la función social de la Arqueología". *Treballs d'Arqueologia*. Vol.5. 1998. Pp. 7-34.
- "La divulgación del Pasado. Arqueólogos y periodistas: una relación posible". *PH*, Boletín del Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico. Vol.17. 1996. Pp.96-99.
- G. RUIZ ZAPATERO; V.M. FERNÁNDEZ. "Arqueología: imagen y proyección social". En *Complutum*, Vol. 8. 1997. Pp: 263-264.
- C. TEJERIZO. "Archaeology and Cinema: distortions of a science and a profession". En *El Futuro del Pasado*. Vol. 2. 2011. Pp. 389-406.
- B. TRIGGER. "Romanticism, nationalism, and Archaeology". En Kohl, P.L. y Fawcett, C. (Eds.) *Nationalism, politics, and the practise of Archaeology*. Cambridge University Press. Cambridge. 1995. Pp. 263-279.
- A. VIZCAÍNO ESTEVAN. "Arqueología y Sociedad, entre el idilio y la incompreensión". En Almansa, J. (Ed.) *Arqueología Pública en España*. AHIA: colección Arqueología Pública. JAS Arqueología, Madrid. 2013. Pp. 15-37.



