

Giribaile: la pequeña Pompeya Íbera

Giribaile: the small Iberian Pompeii

María Alejo Armijo, Luis M^a Gutiérrez Soler y Antonio Jesús Ortiz Villarejo

Universidad de Jaén, Instituto Universitario de Investigación en Arqueología Ibérica. Spain.

Resumen

Esta iniciativa parte de la idea de dar a conocer el rico patrimonio del que se nutre la provincia de Jaén, no solamente el artístico, sino también el arqueológico. Así pues, es una puesta en valor para poder acercar a la sociedad, de una forma versátil, la historia de uno de los oppida más importantes de la provincia, que actualmente pasa desapercibido para la mayoría de la población jiennense. Teniendo en cuenta que la tecnología ha desbordado todos los campos existentes y que está al alcance de todos, se ha optado por utilizar este medio para facilitar la visita a Giribaile mediante el desarrollo de una aplicación turística para Tablet, móvil o cualquier dispositivo Android, gracias a la cual se marcan dos itinerarios a seguir y que consta de diferentes recreaciones virtuales, así como otro tipo de recursos, como la localización de los asentamientos actualmente desaparecidos tras la construcción del embalse de Giribaile.

Palabras Clave: GIRIBAILE, OPPIDUM, ANDROID.

Abstract

This initiative is built on the idea of making known the rich patrimony of the province of Jaén, not only from an artistic point, but also archaeological. So, we could bring to society the story of one of the most important oppida in Jaen's province, which currently goes unnoticed by most jiennense population. We know that technology has exceeded all existing fields and now it is available to the majority of population, it was decided to use this medium to facilitate a visit to Giribaile by developing a tourist application for tablet, mobile or any Android device. This application will consist in two touristic routes with different virtual recreations, as well as other resources, such as the location of settlements currently missing after building the Giribaile's reservoir.

Key words: GIRIBAILE, OPPIDUM, ANDROID.

1. APLICACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA CUALQUIER DISPOSITIVO ANDROID.

Actualmente los conceptos sociedad del conocimiento y revolución de los medios digitales han dejado de ser algo novedoso, ya que hoy en día vivimos inmersos en plena era

digital en la que el medio audiovisual, la tecnología y lo virtual son los aspectos elementales de nuestra sociedad. Hoy día asistimos a una revolución de los medios de comunicación y de los nuevos canales de acceso a la información, que forman parte de la vida cotidiana y, como no podía ser de otra manera, están presentes en los procesos de socialización del conocimiento. Las nuevas formas de participación del público en la difusión del patrimonio pueden ser muy variadas y van desde

las redes sociales, la aplicación de Códigos QR en patrimonio, pasando por las aplicaciones para dispositivos portátiles basadas en juegos, realidad aumentada o contenido abierto. Actualmente estos recursos digitales se están empleando sobre todo en espacios patrimoniales al aire libre y en la difusión del patrimonio artístico (LÓPEZ BENITO, 2012: 650).

Teniendo en cuenta este hecho tecnológico, en el presente artículo, se plantea una aplicación consistente en marcar dos rutas alternativas para acceder a la meseta de Giribaile: una directa, comenzando en las Cuevas de Espeluca, y otra con un matiz senderista, que abarcaría todo el paisaje que rodea la meseta. Para esta segunda opción, se ha recuperado, mediante el trazado de puntos con GPS, uno de los caminos antiguos que suben al cerro y con el que se aprecia la vega del Guadalimar. En este punto del sendero, se pondrá en relieve dos hechos fundamentales para poder entender la posición que presenta el *oppidum* de Giribaile.

Por una parte, la aplicación haría referencia a la posición estratégica que presenta la ciudad fortificada, dado que le permite controlar visualmente todo el valle, vigilando los pasos del río desde el vado de las Hoyas hasta el de Los Escuderos; mientras que por otra, se explicaría la pérdida de numerosos asentamientos asociados al *oppidum* de Giribaile y que ahora se encuentran bajo las aguas del embalse, tales como explotaciones mineras, alfares cerca de los cursos de agua, pequeñas explotaciones agropecuarias en cauces secundarios (La Laguna, Arroyo Valdío, Arroyo de Mompeya o Arroyo de Valdecanales) y otras de mayor tamaño concentradas a lo largo de un tramo de más de 7 km de longitud en la vega del Guadalimar.

Otra de las paradas que marcaría la aplicación, sería en los elementos que nos encontramos a ambos lados del camino, pudiendo citar el caso de algunos grandes hornos post-medievales que aparecen colmatados por la vegetación y que, a simple vista, pasan desapercibidos. Apartados del *oppidum*, presentan un emplazamiento posiblemente motivado por las buenas condiciones naturales que ofrece este lugar para

la producción metalúrgica, puesto que proporciona agua, madera abundante y, lógicamente, también los filones de los que proceden los minerales.

Uno de los elementos bélicos que también destacaría la aplicación y que muestra las fases históricas que se suceden en Giribaile, son las alineaciones de muros de la que se interpreta como una *turris hannibalis* o, incluso, como un campamento romano que se estacionó junto al *oppidum* para proceder a su conquista y destrucción, en el contexto de la Segunda Guerra Púnica.

La ruta continúa por el camino que accede a la puerta sureste de la meseta, en cuyo punto se observa el control visual del *oppidum* sobre la vega del Guadalimar. La ruta, no obstante, alcanzaría el propio poblado intramuros, un sector delimitado en las inmediaciones de la gran fortificación de tipo barrera que da acceso a la antigua ciudad.

Aunque la disposición de la muralla tipo barrera con casamatas también sería uno de los objetivos a mostrar en la aplicación, desde el interior del poblado, nos centraríamos, específicamente, en los cortes de excavación abiertos actualmente.

Por una parte, el corte correspondiente al interior del espacio amurallado (Área 3) y con el que se explicaría la organización de la ciudad fortificada, así como los procesos de producción que se podrían realizar en ella; otro punto indispensable para explicar este último aspecto sería el posible almacén (Área 11, corte próximo a la puerta sureste y que fue expoliado en 2008) y por otra, la cueva-santuario (Área 6), en la que se haría hincapié en aspectos relacionados con la ideología y el culto en el período ibérico.

A continuación, la aplicación nos conduciría hacia el extremo de la plataforma norte, donde se sitúa el castillo califal-almojade de Giribaile, pudiendo observar su posición estratégica debido a los acantilados que lo rodean, así como el dominio visual que presenta tanto sobre el valle del Guadalimar como el del Guadalén.

El último punto que marcaría el itinerario es el de las escaleras hacia el cielo y las Cuevas de Espeluca o Cuevas de Giribaile, localizadas en la base de la meseta y que dieron cobijo a una comunidad troglodítica, a caballo entre la tardo-antigüedad y la alta Edad Media.

Independientemente de la ruta que se escoja, tanto la más directa y corta como la del camino, aconsejable para los que estén familiarizados con el senderismo, el desarrollo de la aplicación es la misma, salvo por la numeración de los campos de información.

Respecto a esto, es interesante advertir que hay puntos que coinciden pero que presentan diferente orden, puesto que son dos itinerarios distintos.

Por este motivo, para facilitar el recorrido del turista por la meseta de Giribaile y que no haya ninguna equivocación en el transcurso de la ruta que haga que el visitante se pierda, algo habitual en las señalizaciones de los yacimientos arqueológicos abiertos al público, se ha pensado en la incorporación de dos imágenes explicativas, tanto en los paneles como en la propia aplicación, que haga referencia a la ruta que se ha escogido, para no perder el sentido de la numeración y así, poder seguir correctamente el discurso del yacimiento propuesto (Fig. 1).



Figura 1. Elementos identificativos para ambas rutas. El rojo hace referencia al itinerario más corto y el verde al senderista.

En su conjunto, la aplicación constaría de un plano del camino que se va a realizar, en el que aparecen los puntos numerados que hacen referencia a las distintas paradas que se va a efectuar durante el recorrido. De igual forma, el caminar del visitante aparecería reflejado en el

mismo, sabiendo en todo momento la dirección que lleva y a qué distancia se encuentra del próximo punto de información.

Estos puntos estarían dispuestos en los itinerarios, en forma de paneles explicativos y constarían de una breve información sobre lo que se está viendo, una imagen interpretativa acerca del mismo, un número que hace referencia a la aplicación para mantener el recorrido indicado por la misma y un Código QR que facilitaría una recreación virtual del elemento o paisaje que se esté viendo en esa parada.

2. PRIMERA RUTA: DIRECTA Y BREVE¹

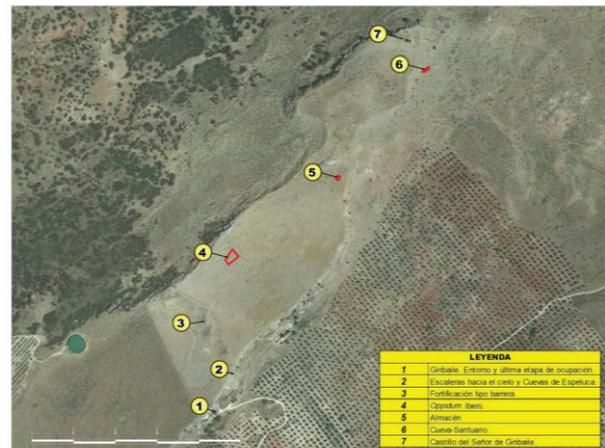


Figura 2 Meseta del oppidum de Giribaile. Itinerario de la primera ruta con las paradas marcadas.

2.1 Giribaile: Entorno y última etapa de ocupación.

Con este primer cartel, que iniciaría el itinerario turístico por la zona arqueológica, se pretende introducir al visitante en el entorno en el que se asienta Giribaile, en la confluencia entre el Guadalimar y Guadalén, haciendo hincapié en el factor paisajístico en el que se sitúa.

No solamente se incidiría en la posición de la meseta, siempre ocupada por quienes buscaban

¹Documentación técnica para la inscripción en el CGPHA, como Bien de Interés Cultural, con la tipología de Zona Arqueológica, del yacimiento de Giribaile (Vilches) pp. 2-16.

condiciones de vida favorables (control visual, presencia de agua abundante, explotación de una vega fértil, etc.) y, especialmente, la seguridad que proporciona un farallón de roca que domina el territorio circundante, sino también en las poblaciones asentadas en la vega del Guadalimar, como el poblado de La Monaria, en el que se advierten los primeros signos de una romanización temprana tras la destrucción del *oppidum* en la Segunda Guerra Púnica, y en la transformación del entorno por la construcción de la presa por parte de la acción humana.

2.2 Escaleras hacia el cielo y Cuevas de Espelunca².

La siguiente ocupación fue en el acantilado meridional de la meseta, cuyas cuevas dieron cobijo a una comunidad troglodítica durante un período comprendido entre la tardo-antigüedad y la alta Edad Media, transformándolas en espacios de hábitat y de culto cristiano. Han sido estos dos elementos, la meseta y las cuevas, los que han posibilitado escribir la historia de Giribaile.

Actualmente, se han identificado cuatro grupos, denominados (de oeste a este): complejos rupestres 3, 1, 2 y 4.

El complejo rupestre 1 ocupa una posición central respecto a los otros y consiste en un edificio de culto excavado en la roca aprovechando una cavidad natural.

Posee una sola planta, con cuatro entradas y cinco estancias. Las paredes, aunque aún conservan las huellas de tallado, no muestran ningún revoco y aparecen enlucidas, mientras que los techos están pintados en rojo; de igual forma, encontramos varias hornacinas rectangulares excavadas y relieves como cruces, un busto y una figura femenina de época reciente.

El complejo rupestre 2 se configura como una única estancia rectangular orientada hacia el

noreste, similar en esquema y proporción a la de la nave central del complejo rupestre 1. Entre ambos, existe una escalera labrada en el acantilado que conduce a la parte superior del complejo rupestre 1 y que también permite continuar el ascenso hasta la superficie de la meseta.

El complejo rupestre 3 se localiza al oeste del complejo rupestre 1. Actualmente, gran parte del mismo ha desaparecido debido a dos importantes desprendimientos de la pared del acantilado (2008 y 2012).

Presentaba una planta irregular, estaba cerrado y contaba con un acceso complicado, articulado como un espacio continuo con tres estancias a diferentes alturas, al interior presentaba una escalera tallada en la roca. Una de sus salas tenía un banco corrido y una mesa tallada en la roca identificada como un oratorio.

El complejo rupestre 4 es el más oriental de los cuatro. Se trata de unas pequeñas estancias excavadas a modo de colmena y constituidas en tres niveles. Era accesible desde el nivel de base, si bien en la actualidad presenta su interior abierto debido al desprendimiento de su frente externo, posiblemente por la erosión del agua.

Al pie de los complejos rupestres 1, 2 y 3 existen varios edificios correspondientes al Cortijo de Casas Altas, de época moderna; los más occidentales están prácticamente destruidos después del derrumbe del acantilado ocurrido a finales de 2012.

En esta parada, la información iría con relación a la ocupación continuada que tuvieron las cuevas, desde que fueron excavadas por primera vez aprovechando varias grutas naturales hasta los cortijos, y a las escaleras hacia el cielo, que llevan a la parte alta de la cueva, presentándose como elemento espiritual, pero que a la misma vez, conecta con el siguiente punto de la ruta.

Para la planimetría de los complejos rupestres, se colocarían los croquis de las mismas en el panel y, mediante la introducción de un Código QR, se facilitaría información fotográfica acerca del grupo de cuevas distribuidas a lo largo del valle: Valdecanales y la Veguilla.

²GUTIERREZ SOLER, L.M. El *Conjunto Troglodítico de Spelunca – Espelunca en Giribaile (Vilches, Jaén, España)*. Inédito.

2.3 Fortificación tipo barrera.

Los sistemas defensivos en el mundo íbero abrirían el panel interpretativo en esta zona, destacando la fortificación que protagoniza el *oppidum* de Giribaile: un dispositivo de tipo barrera de 246 metros de longitud, que corta transversalmente la meseta y que, en la actualidad, se encuentra parcialmente desmoronado, formando grandes acumulaciones de piedras. Las dimensiones de la muralla la harían el principal hito visual y de identidad del *oppidum*, reconocible a gran distancia y con gran valor simbólico.

En esta línea, se haría referencia al perímetro del *oppidum* que estaría amurallado mediante un lienzo que aprovecha la orografía del terreno y a sus cuatro accesos: el principal en el centro de la muralla barrera, un secundario en el extremo sur de la muralla y los dos existentes en el estrangulamiento entre ambas plataformas.

De igual forma, se explicarían otras construcciones que presentan esta misma morfología de casamatas, tales como la muralla púnica de Cartagena o la del castillo de Doña Blanca.

Para que se aprecie la monumentalidad de la muralla, el panel debe presentarse un tanto alejado de la misma, aunque el recorrido de la visita continúe por la propia entrada de la fortificación.

Una de las oportunidades que presenta este elemento a la hora de incluirlo en esta visita, es la utilización de la realidad aumentada, es decir, tras un estudio más detallado de la muralla en el que se conozca la disposición y la hipotética forma que podría haber tenido en su época de esplendor, se realizaría una recreación de la misma a través de programas de realidad aumentada, fácilmente accesible a este producto, a través de la aplicación y del Código QR que habría colocado en el panel interpretativo.

2.4 *Oppidum íbero*.

El *oppidum* se extiende a lo largo de algo más de 900 m. en dirección noreste, ocupando un espacio de 14,56 ha., dividido en dos grandes

espacios: plataforma norte y plataforma principal, la cual se configura como una superficie amplia y abierta de terreno, en torno a las 9 ha. Un estrangulamiento en la orografía de la meseta separa la plataforma principal de la plataforma norte.

En este lugar aflora en superficie la roca de base geológica y parecen confluir las principales líneas de tránsito y circulación que comunican el *oppidum* con su entorno más inmediato; al menos, así se debe interpretar la pérdida de altura del escarpe y la existencia de dos caminos que descienden desde este punto, uno hacia la ladera nordeste en pos de la plataforma inferior, y otro hacia el sudeste, que conduce hacia las Cuevas de Giribaile y que constituye en la actualidad la ruta de acceso principal para los vehículos.

En esta plataforma principal, se localiza, junto al tramo principal de la muralla, una importante acumulación de piedras (2,5 ha.), al que venimos denominando como poblado intramuros debido a la presencia de grandes bloques, alineaciones de muros correspondientes a zócalos de viviendas y un talud en forma de U abierto hacia el sudeste.

El poblado se organiza mediante una trama regular de manzanas de casas, un esquema similar al de otros asentamientos ibéricos conocidos, como la Plaza de Armas de Puente Tablas (Jaén).

El objetivo de este panel interpretativo es tratar de mostrar la morfología de la ciudad fortificada, cómo se distribuiría el poblado intramuros, así como hacer referencia a los cortes abiertos durante las campañas anteriores, pero, incidiendo más en el Área 3, que podría tratarse de un gran centro productivo.

Este panel interpretativo constaría con algunos de los datos obtenidos durante la campaña de excavación de 2014, así como una ortofoto de la planta del Área 3 en la que se detallarían las funcionalidades de los espacios en los que se divide el corte, así como las distintas hipótesis de su uso.

2.5 Almacén.

Resulta interesante desde el punto de vista turístico dada la gran cantidad de cerámica que se recogió en él, así como las ánforas completas que se recuperaron *in situ*, facilitando una recreación en 3D de este espacio, a través de la aplicación.

2.6 Cueva – Santuario.

Situada junto al castillo de Giribaile, el lugar parece corresponder a una cueva cuya entrada ha sido parcialmente tapiada y cuyo interior presenta un espacio reducido a consecuencia del desprendimiento de parte de la bóveda (GUTIÉRREZ SOLER, inédito).

La cueva-santuario se presenta como una versión ciudadana de los dos santuarios que se sitúan en el alto Guadalquivir, como Collado de los Jardines o Castellar.

A través de una fotografía de la planta, se mostrarían las diferentes fases que presenta el santuario, así como la religiosidad del mundo íbero.

2.7 Castillo del Señor de Giribaile.

Este lugar constituye un punto privilegiado dentro de la meseta por los acantilados que lo rodean y que le sirven de defensas naturales, además hay que tener en cuenta que la vaguada que lo antecede, en la que aflora la roca, le sirve para establecer una distancia física respecto al resto de la meseta, proporcionándole una posición de control y de dominio visual sobre el entorno circundante.

Esta fortaleza, aprovecharía una antigua construcción ibérica, sobre la cual se erigió una primera fortificación en época islámica, después de servir como *hisn* o refugio para las poblaciones vecinas.

A falta de una excavación, el castillo se muestra como uno de los elementos más destacados de Giribaile, no sólo por su posición, sino también por su monumentalidad.

De este modo, se haría una breve referencia tanto a su posición como a las fases que lo conforman, enfatizando más en la leyenda del Señor de Giribaile (TAMAYO, 1947), muy conocida entre los propios vilcheños.

Del castillo existe un modelo tridimensional que también se expondría en el panel interpretativo, para una mejor ubicación del visitante en los elementos que lo componen, así como una posible restitución del mismo utilizando programas de realidad aumentada, para intentar crear una imagen de lo que pudo haber sido.

3. SEGUNDA RUTA: SENDERISTA

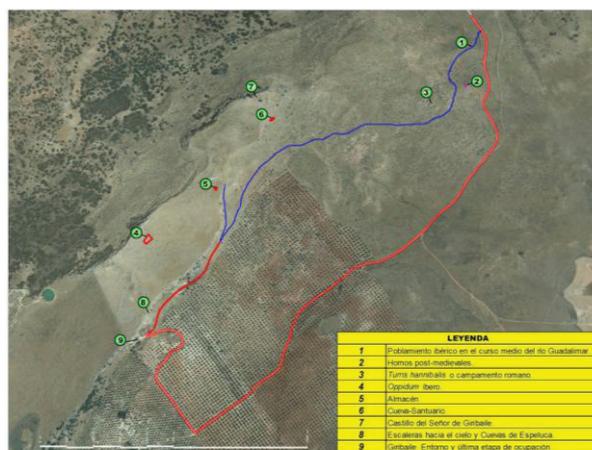


Figura 3 Meseta del oppidum de Giribaile y entorno. Itinerario de la segunda ruta (en azul) con las paradas marcadas. El carril de acceso por vehículo viene delineado en rojo.

Para la ruta de carácter senderista, tendríamos una numeración distinta, pues los primeros puntos de información corresponden a algunos de los elementos que nos encontramos a lo largo del camino:

1. Poblamiento ibérico en el curso medio del río Guadalquivir.
2. Hornos post-medievales.
3. *Turris hannibalis* o campamento romano.
4. *Oppidum* íbero, centrándose en el Área 3.

5. Almacén (Área 11).
6. Cueva – Santuario (Área 6).
7. Castillo del Señor de Giribaile.
8. Escaleras hacia el cielo y Cuevas de Espeluca.
9. Giribaile: Entorno y última etapa de ocupación.

Dado que hay elementos de esta ruta que se repiten en la anterior, tales como: 4: *Oppidum* íbero, 5: Almacén, 6: Cueva – Santuario, 7: Castillo del Señor de Giribaile, 8: Escaleras hacia el cielo y Cuevas de Espeluca, y 9: Giribaile: Entorno y última etapa de ocupación; se ha visto conveniente obviar su explicación en este apartado, centrándonos, únicamente, en los que hacen al itinerario distinto.

3.1 Poblamiento ibérico en el curso medio del río Guadalimar³.

Más allá de los límites estrictos de la ciudad, el territorio de explotación agraria de Giribaile estaba formado por modestas casas de campesinos y almacenes distribuidos por el valle. La prospección realizada durante los años 1992-1993, con motivo de la construcción de la presa de Giribaile, permitió documentar los sitios arqueológicos afectados por la obra y completar el catálogo de los asentamientos localizados en el entorno de la antigua ciudad ibérica (Fig. 4). En total fueron 99 sitios catalogados en torno al *oppidum* pertenecientes a tres horizontes arqueológicos: ibérico pleno y tardío, contemporáneos al período de vida de la antigua ciudad ibérica (74 sitios), tardo-republicana, actuando La Monaria como núcleo principal de poblamiento en el antiguo territorio de Giribaile (7 sitios), y altoimperial romana, formando parte de un proceso de centuriación del territorio que se adscribe a época Flavia (18 sitios).

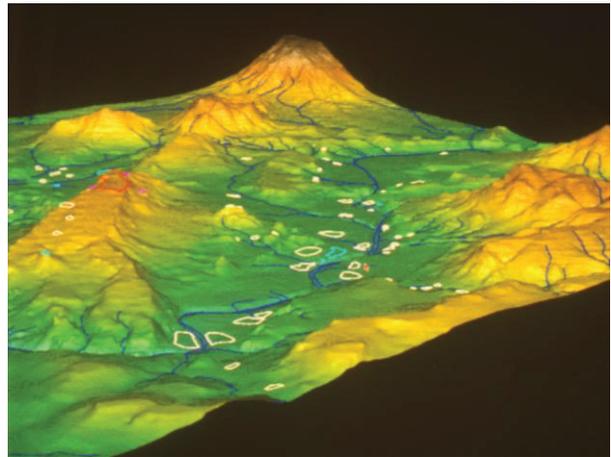


Figura 4. Restitución por ordenador del horizonte de poblamiento ibérico pleno y tardío en el territorio de Giribaile. Vista desde el valle del Guadalimar. Fuente: Gutiérrez Soler (2011: 37)

Todos estos asentamientos, en sus diferentes fases, ocupan la fértil vega del Guadalimar que queda bajo el control directo del *oppidum*, beneficiándose de la alta potencialidad agrícola que proporcionan los aluviones cuaternarios, de origen fluvial, que se restringen a una franja de anchura homogénea en la margen derecha que se desarrolla entre la cobertera triásica, que no avanza más allá del cortijo de la Orden, y la estrecha banda sedimentaria holocena que alcanza mayor entidad en la margen izquierda, profundizando a la altura de las terrazas que se abren en el Vado de las Hoyas, el cortijo de la Veguilla y el tramo inicial del Arroyo de Valdecanales. La ocupación se ramifica por los arroyos de segundo y tercer orden, siguiendo el curso de estos hasta que dejan de mantener un contacto visual con Giribaile.

Para el inicio de esta ruta cuyo eje vertebrador es el camino de acceso a la meseta de Giribaile, se haría hincapié en el factor paisaje que domina la vega del Guadalimar. Así pues, este panel interpretativo se centraría en el entorno del *oppidum*, concretamente en los asentamientos de pequeño tamaño, posiblemente casas de campesinos, pequeñas factorías agrarias y almacenes, que se distribuyeron de un modo capilar, ocupando los márgenes de los ríos Guadalimar y Guadalén (GUTIÉRREZ, 1998), así como a los asentamientos situados en los

³GUTIERREZ SOLER, L.M. (2011): *Guía arqueológica de Giribaile*. Asociación para el Desarrollo Rural de la Comarca de El Condado-Jaén. Torredonjimeno.

momentos posteriores al final de la Segunda Guerra Púnica, momento en el que se destruye el *oppidum*, por lo que también se haría referencia a la situación bélica y posbélica de la zona.

De entre ellos, destacamos el poblado de La Monaría, del que se facilitaría la planta del asentamiento, obtenida gracias a la documentación gráfica de 1993, así como la necrópolis asociada al mismo. Otro de los elementos al que se haría referencia es a la labor de prospección arqueológica llevada a cabo en los ríos Guadalimar y Guadalén, con motivo de la construcción de la presa de Giribaile, hecho por el cual se pudieron recoger todos estos datos que, actualmente, se encuentran bajo sus aguas. Además de la información facilitada por el texto escrito y el plano de La Monaría, el panel constaría con un Código QR que, a través de la aplicación, se pudiera recrear cómo podría haber sido el paisaje de la Vega del Guadalimar en el siglo III a.C.

3.2 Hornos post-medievales.

Respecto a este panel, se colocaría en el único horno que se presenta más completo a los ojos del turista. Así pues, no sólo se hablaría del emplazamiento metalúrgico, favorecido por el agua y la madera que se halla en su entorno, sino también del resto de hornos que se puede apreciar a simple vista, de su funcionalidad, facilitándose una imagen explicativa de los mismos para su comprensión, así como del contexto histórico de la zona en ese momento.

3.3 *Turris hannibalis* o campamento romano.

En las inmediaciones de la plataforma norte se localiza lo que aparentemente corresponde a un puesto avanzado de defensa del palacio, aunque sólo una campaña de excavación podría descartar su interpretación inicial como posible campamento romano (GUTIÉRREZ SOLER, inédito).

En cuanto a este panel, se dispondría en el propio camino, donde parece que se reutiliza parte de los flancos del mismo campamento,

incidiendo en su relación visual con la necrópolis del castillo y el *oppidum*. Así pues, la información suministrada en este punto haría referencia a la conquista y destrucción del *oppidum*, en el contexto de la Segunda Guerra Púnica, con textos alusivos al mismo, tanto al relato de Plutarco en el libro segundo de las Vidas Paralelas, que trata las vidas de Sertorio y Eumenes, como al relato de Tito Livio y la toma de *Orongis*.

4. SEÑALES INTERPRETATIVAS Y UTILIZACIÓN DE LOS CÓDIGOS QR Y PROGRAMAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA EL DESARROLLO DE LOS ITINERARIOS.

Los paneles a utilizar se situarían distanciados entre ellos para no inferir en la percepción de la visita, del paisaje, ni de los elementos seleccionados en la misma. Así pues, estarían formados por un material que contribuya a la armonía del entorno. La forma que tendrían estos carteles interpretativos es la rectangular horizontal (100 x 138 x 40 cm), ya que se presenta como la más flexible para abarcar información, imágenes y planimetría, sin que los elementos parezcan un conglomerado. Uno de los aspectos importantes a mencionar es la inclinación del propio panel, que se dispondría a 45° para que la percepción del visitante sea la adecuada y no entorpezca la visión con el elemento seleccionado.

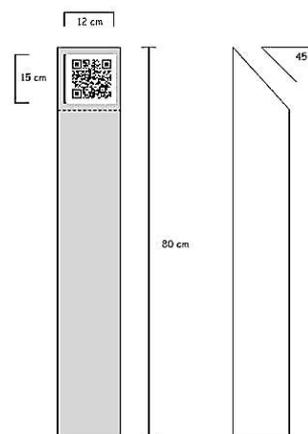


Figura 5. Poste para Código QR. Esquema basado en MORALES MIRANDA, J. (2005).

Con respecto a las nuevas tecnologías y tal y como se ha explicado anteriormente, es evidente que el acceso a Internet y a los dispositivos móviles se ha socializado, tanto en las instituciones, en las ciudades como en nuestro entorno más inmediato, facilitándonos el acceder a la información de una forma más fácil y rápida. La generalización de los Códigos QR y de las aplicaciones de realidad aumentada proporciona un amplio campo de posibilidades en todos los ámbitos, debido a la facilidad para su creación, lectura y a su bajo coste (SILVA GALÁN, 2013).

Así pues, estos elementos son los que incorporamos a la cartelería de ambas rutas, pero no solamente como un factor complementario a los puntos seleccionados, sino también en algunos lugares determinados de los itinerarios para facilitar el acceso por el mismo (Fig. 5), en concreto, están pensados para el camino que sube desde el valle del Guadalimar hasta la meseta de Giribaile.

La finalidad de los mismos es hacer la visita más amena, teniendo en cuenta que la distancia entre paradas es irregular y algunos de los paneles se encuentran muy alejados de otros. Por ello, se ha pensado en esta opción para continuar guiando al visitante por el camino, sin dificultarle la ruta.

La información haría referencia a recreaciones alusivas al entorno en el que se sitúa, así como a las publicaciones más recientes que serían actualizadas en todo momento, información adicional que no se presenta en los carteles para que no haya un exceso de contenido... Toda una serie de servicios que complementan la visita y la historia del *oppidum* de Giribaile.

Es necesario advertir que la utilización de los Códigos QR lleva implícita la creación de una página *web*, que es a la que se dirige el QR una vez que hemos situado el dispositivo electrónico encima del código. Así mismo, la futura creación de la página *web*/nube de datos vendría completamente actualizada, para evitar desfases en la información, y así proporcionar una imagen más cercana y detallada del yacimiento. Ciertamente, ambos elementos, la aplicación

turística y los Códigos QR se pueden ver como algo reiterativo, ya que uno se podría incluir en el otro y viceversa, pero, verdaderamente, aquí se opta por ambos, considerándolos un servicio complementario, en el que se abarca más información desde diferentes perspectivas.

Respecto a la actualización de la página *web*/nube de datos, hemos de mencionar que el simple hecho de estar en pleno desarrollo del proyecto de investigación para excavar el yacimiento íbero, aumentará el nivel de publicaciones referentes a esta área arqueológica, pudiéndose poner al alcance de cualquier ciudadano las últimas hipótesis, así como información actualizada en el día a día de la excavación, mediante un enlace directo a las redes sociales y a un correo electrónico determinado, para alguna consulta específica.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido posible gracias a la financiación recibida de los proyectos a los que se hace referencia a continuación:

1. “Innovaciones técnicas aplicadas al conocimiento y puesta en valor de Giribaile”. Junta de Andalucía. Incentivos a Proyectos de Investigación de Excelencia en equipos de investigación. Modalidad Proyectos Motrices y de Innovación (P11-HUM-8113).
2. “Métodos y técnicas en prospección arqueológica intensiva”. Programa Nacional de Investigación Fundamental del Plan Nacional de I+D+i 2008- 2011. Subprograma de Proyectos de Investigación Fundamental no Orientada (HAR2010-18422).
3. “Intervención Giribaile 2014. Su proyección turística a través de la restauración y la conservación”. Subvenciones a proyectos de investigación del Instituto de Estudios Giennenses año 2014.
4. Resultado del Trabajo Fin de Máster de María Alejo Armijo para el Máster en Turismo, Arqueología y Naturaleza, Universidad de Jaén, 2014.

BIBLIOGRAFIA

BELLIDO GANT, M^a. L. (2008): *Difusión del patrimonio cultural y nuevas tecnologías*, Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. ISBN: 9788479930622.

BELLIDO GANT, M^a.L. (2003): “Expectativas de virtualización de los itinerarios culturales”. *La Cultura como elemento de unión en Europa. Rutas Culturales Activas*. Fundación del Patrimonio Histórico de Castilla y León. Valladolid.

Documentación técnica para la inscripción en el CGPHA, como Bien de Interés Cultural, con la tipología de Zona Arqueológica, del yacimiento de Giribaile (Vilches).

GUTIERREZ SOLER, L.M. (2002): *El Oppidum de Giribaile*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Jaén. ISBN: 84-8439-109-4.

GUTIERREZ SOLER, L.M. (2011): *Guía arqueológica de Giribaile*. Asociación para el Desarrollo Rural de la Comarca de El Condado-Jaén. Torredonjimeno. ISBN: 978-84-695-0817-6.

GUTIERREZ SOLER, L.M. *El Conjunto Troglodítico de Spelunca – Espelunca en Giribaile (Vilches, Jaén, España)*. Inédito.

GUTIERREZ SOLER, L.M. (2011): *Guía arqueológica de Giribaile*. Asociación para el Desarrollo Rural de la Comarca de El Condado-Jaén. Torredonjimeno.

GUTIERREZ SOLER, L., ORTIZ VILLAREJO, A., GALLEGO BERMÚDEZ, E., *La ciudad fortificada de Giribaile. Vilches*. Inédito.

LÓPEZ BENITO, V. (2012): “Participación Digital y su aplicabilidad en la difusión del Patrimonio Mundial, Grupo Didpatri. Universitat de Barcelona”. En: *Actas del I Congreso Internacional de Buenas Prácticas en Patrimonio Mundial: Arqueología*. Mahón, Menorca, Islas Baleares, España, pp. 650-659. [Consultado 13 Agosto 2014]. ISBN: 978-84-695-6782-1. Disponible online: https://portal.ucm.es/c/document_library/get_file?uuid=9b647ff2-7a17-4d68-b556-a5e4d3f1cf82&groupId=174465

MORALES MIRANDA, J. (2001): *Guía Práctica para la Interpretación del Patrimonio. El arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante*. 2^a ed. Sevilla: Junta de Andalucía, Consejería de Cultura: Tragsa. ISBN: 84-8266-220-1.

MORALES MIRANDA, J. (2005): *Plan de Interpretación para el Valle de Aezkoa*. Documento sin publicar. Junta General del Valle de Aezkoa, Navarra.

OLIVER, A., PALLARÉS, V., TALTAVULL, E. (2012): “Elementos y señalización para la visita al sitio arqueológico”. En: *Actas del I Congreso Internacional de Buenas Prácticas en Patrimonio Mundial: Arqueología*. Mahón, Menorca, Islas Baleares, España. pp. 960-974. ISBN: 978-84-695-6782-1.

PÉREZ-JUEZ GIL, A. (2006): *Gestión del Patrimonio Arqueológico: el yacimiento como recurso turístico*. Barcelona: Ariel. ISBN: 84-344-5207-3

SILVA GALÁN, J. (2013): “Aplicaciones de los códigos QR y la realidad aumentada en la enseñanza de las ciencias sociales”. En: DÍAZ MATARRANZ, J.J., ed., SANTIESTEBAN FERNANDEZ, A., ed., CASCAJERO GARCÉS, A., ed. *Medios de comunicación y pensamiento crítico: nuevas formas de interacción social*. Universidad de Alcalá, Servicio de Publicaciones, pp. 553-573. ISBN: 978-84-15834-22-9.

TAMAYO, M. (1947): *Obras completas de Manuel de Tamayo y Baus*, Fax, Madrid, pp. 493-494.