

# CGI STORYTELLING IN ARCHAEOLOGICAL AND CULTURAL HERITAGE PUBLIC INTERPRETATION

## SCIENTIFIC FACTS OR HOLLYWOOD MOVIES?

---

**NICOLA SCHIAVOTTIELLO** Phd Candidate in History with Heritas funds FCT, [nschiavo@uevora.pt](mailto:nschiavo@uevora.pt)

**CARLOS CARPETUDO** Morbase project, [carlos.carpetudo@gmail.com](mailto:carlos.carpetudo@gmail.com)

**MARTINO CORREIA** Centro de Estudos de Arqueologia, Artes e Ciências do Património-UC, [martino.correia@gmail.com](mailto:martino.correia@gmail.com)

**PIETRO VISCOMI** Universidad de Sevilla, CHAIA-CIDEHUS-Universidad de Évora, [pietrovisvomi@hotmail.com](mailto:pietrovisvomi@hotmail.com)

**RICARDO CABRAL** Laboratório HERCULES-Universidade de Évora, Centro de Estudos de Arqueologia, Artes e Ciências do Património-UC, [rdfcabral@uc.pt](mailto:rdfcabral@uc.pt)

**SHEILA PALOMARES ALARCÓN** CIDEHUS-Universidade de Évora, [sheipalomares@gmail.com](mailto:sheipalomares@gmail.com)

---

**RESUMO** Nesta mesa-redonda discutimos algumas estratégias metodológicas recentes para visualização computadorizada do património cultural e arqueológico, com e sem narrativas histórico-arqueológicas. Paralelamente, examinamos os factores qualitativos e emocionais muitas vezes essenciais para se conseguir comunicar factos derivados da investigação científica. Integrámos projectos recentes que usaram técnicas CGI de modo a comunicar ao público as histórias construídas, depois do desenvolvimento da pesquisa arqueológica. Assim, o objectivo final desta mesa era abrir a discussão sobre a actual situação da visualização CGI nas práticas arqueológicas e do património cultural. A intenção era associar investigadores com diferentes experiências de modo a abordar o assunto a vários níveis e diferentes perspectivas. Para tal convidaram-se os presentes investigadores para apresentarem o seu trabalho de estudo, construção e divulgação de distintos conteúdos sobre o património cultural. Os temas discutidos basearam-se tanto em exemplos teóricos como projectos reais, uma vez que era necessário manter uma discussão profunda não só sobre as técnicas de visualização antigas e actuais, como também sobre os novos e apurados métodos de escavação e reconstrução digital que tornam os seus resultados mais apelativos para o público em geral.

**PALAVRAS CHAVE** CGI, narrativas histórico-arqueológicas, comunicação, divulgação, património cultural

**ABSTRACT** In this roundtable we discuss recent methodological strategies for computer-based archaeological and cultural heritage visualization with and without archaeological and historical narratives. Moreover to examine the qualitative and emotional factors often essential in order to communicate facts deriving from a scientific research. We have welcomed recent projects that made use of CGI techniques in order to communicate to the public the constructed stories, after an archaeological research has been pursued. The final purpose of this session was therefore to open a discussion on the current situation of digital CGI visualization in Cultural Heritage and archaeological practice. The intention was to put together investigators with different background experience in order to approach the issue at various levels and with different perspectives. This has been achieved by inviting to present the work of researchers involved in the study, the construction and the divulgation of different cultural heritage contents. The themes discussed were both theoretical and real project examples, this is because it was necessary to maintain not only a vivid discussion on the principle of past and modern visualization techniques but also on the new accurate surveys and digital reconstruction methodologies that make these final outputs more appreciable by the general public.

**KEYWORDS** CGI, archaeological and historical narratives, communication, dissemination, cultural heritage

---