

Índice

Agradecimientos.....	5
Introducción.....	7
1. MÁQUINAS DEL TIEMPO PARA LA ARQUEOLOGÍA.....	17
Del DeLorean a la locomotora: los viajes al futuro, 19 – Edith Nesbit: pionera de los viajes al pasado, 23 – Distanciarnos del pasado, 24 – Viajes en el tiempo: investigación y divulgación histórico-arqueológica, 26	
2. HACIA LOS ORÍGENES: ¿CÓMO EMPEZAMOS A REPRESENTAR EL PASADO?	33
Presentismo en la imagen del pasado, 35 – Nuevas perspectivas: el redescubrimiento del mundo clásico, 38 – <i>Forma Urbis Romae</i> . Las primeras reconstrucciones de Roma, 45 – El <i>Laocoonte</i> : la reconstrucción de esculturas fragmentadas, 48 – Belenes napolitanos y turismo en Roma, 54	
3. EL HILO DE GRAFITO	61
Piranesi y la reconstrucción gráfica del pasado, 62 – Pompeya, Winckelmann y las etiquetas historiográficas, 71 – Reconstrucciones gráficas explicadas: sir William Gell, 73	
4. EL FALSO PASADO	77
La reconstrucción gráfica en los medios de masas, 78 – El primer medio visual de masas: la pintura de historia, 80 –	

Pasado histórico frente a pasado mediático, 83 – El saludo romano: un <i>retrolugar</i> , 88 – Operación Ogro, 94	
5. EL CAMINO A LA TRIDIMENSIONALIDAD	97
Documentación 3D y reconstrucción virtual, 99 – Maquetas históricas y la tercera dimensión, 103 – La Roma de Gismondi, 112	
6. LA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO CIENCIA	121
Pompeya como laboratorio, 123 – Reconstruir un pasado incompleto, 129 – Representar la incerteza, 133 – La escala de evidencia histórico-arqueológica, 136	
7. ¿CÓMO SE HACE UNA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL?	149
Definir el objetivo, 149 – Documentar lo perdido, 152 – Pensar las hipótesis, 156 – Dar forma y color, 160 – Más que piedras: personas, animales, vegetación, 166 – Fotografiar el pasado, 170 – Representar múltiples pasados, 174 – Difundir y publicar, 178 – El hacedor de libros ilustrados, 182	
8. AUSENCIAS Y PRESENCIAS	187
Érase una vez (solo) el hombre, 189 – La mujer invisible, 192 – El Test de Baeza, 197 – Los olvidados, 202– Reconstruir la memoria, 207	
9. ¿CÓMO SERÁ EL FUTURO?	215
Suplantar al Studio Ghibli, 217 – La GenIA: sirenas y monstruos, 220 – ¿Automatizar la reconstrucción virtual?, 221 – Lo plausible (no) determina lo que es cierto, 225 – Ultrade-recha e IA, 229	
EPÍLOGO. UNA CARTA AL FUTURO.....	235
COMENTARIO BIBLIOGRÁFICO	245
Bibliografía	249