



NOTA DE PRENSA

---

## La realidad virtual se adentra en el interior de la Catedral Santa María para dar a conocer su evolución constructiva desde el siglo XII

- La Fundación Catedral Santa María ha presentado hoy tres piezas audiovisuales inmersivas en 360º que permiten sumergirse en los inicios de la construcción del actual templo, levantado sobre la primitiva iglesia de Santa María, y en los trabajos realizados durante los dos siglos posteriores.
- Los vídeos cuentan con la financiación del Departamento de Fomento del Empleo, Comercio y Turismo de la Diputación Foral de Álava, y se incorporarán de manera inmediata a la oferta de visitas guiadas con realidad virtual que se pusieron en marcha en octubre del año pasado.

**Vitoria-Gasteiz, 12 de julio de 2021.-** La Fundación Catedral Santa María ha presentado hoy tres nuevos audiovisuales de realidad virtual que permitirán a las personas visitantes permitir sumergirse en los inicios de la construcción del actual templo, levantado sobre la primitiva iglesia de Santa María, y en los trabajos realizados durante los dos siglos posteriores.

Los nuevos audiovisuales inmersivos en 360º se incorporarán esta misma semana a la oferta de visitas guiadas con realidad virtual puesta en marcha en octubre del pasado año para mostrar la evolución de la primitiva Gasteiz desde la Plaza de Santa María, la puerta norte de acceso a la ciudad y su entorno, y el desarrollo urbanístico de Vitoria-Gasteiz.

Este proyecto cuenta con la financiación del Departamento de Fomento del Empleo, Comercio y Turismo de la Diputación Foral de Álava.

El diputado general de Álava, Ramiro González; la segunda teniente diputado general y diputada foral de Fomento del Empleo, Comercio y Turismo, Cristina González; y el

gerente de la Fundación Catedral Santa María, Jon Lasa, han presentado los nuevos audiovisuales de realidad virtual. La diputada foral de Cultura y Deporte, Ana del Val, ha asistido también al acto de presentación.

### **Tecnología para divulgar**

El diputado general Ramiro González ha destacado “la enorme apuesta de la Fundación Catedral Santa María por dotar a uno de los principales activos patrimoniales, culturales y turísticos de Álava con herramientas que facilitan divulgar sus trabajos de recuperación y puesta en valor patrimonial, y potencian su diferenciación”.

Por su parte, la diputada Cristina González ha sostenido que este proyecto “enriquece las visitas a la Catedral para seguir sorprendiendo a quienes nos visitan por primera vez y dar razones a quienes ya nos conocen para redescubrir esta joya de nuestro patrimonio histórico-artístico. Al potenciar la realidad virtual elevamos aún más la calidad de un programa de visitas premiado internacionalmente”.

El gerente de la Fundación Catedral Santa María, Jon Lasa, ha explicado los detalles de los tres nuevos audiovisuales y ha agradecido el apoyo de la Diputación Foral de Álava para “continuar mejorando la oferta turística que ponemos a disposición de las personas visitantes”. Asimismo, ha agradecido al Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz la cesión del vestuario del Mercado Medieval para la grabación de los vídeos.

El viaje en el tiempo que proponen los nuevos audiovisuales inmersivos está dividido en tres etapas. La primera comienza en el siglo XII y se localiza en el interior de la iglesia románica de Santa María, sobre la que se construyó posteriormente la actual catedral. El ambiente que se observa es un tanto lóbrego y oscuro debido a que el templo disponía de muy pocas entradas de luz. Los muros son gruesos y contundentes, como corresponde al estilo románico, pero también porque la iglesia se encontraba literalmente pegada a las murallas de la ciudad, cuya estructura había que respetar. Sin duda, el elemento protagonista de la escena lo constituye el ábside, con su altar y una de las pocas ventanas del edificio centrada en medio de su muro.

La segunda etapa se centra en la construcción de la Santa María actual, en un momento de transición entre la primitiva iglesia y los inicios de la construcción del templo actual. Estamos ya en el siglo XIII y ya se perciben los muros a medio hacer de la nueva Santa María, que se estaban elevando en el exterior del antiguo recinto amurallado. Al fondo, detrás de los tejados del primitivo templo, también se aprecian las casas y fortificaciones del resto de la ciudad.

Por último, el tercer video corresponde a las obras en el interior de la nueva Catedral. Cronológicamente esta escena tiene lugar en el siglo XIV, en un momento clave de las obras de construcción del nuevo templo de Santa María, ya que se están empezando

a levantar las bóvedas del crucero. También es un día importante porque se está realizando una reunión de obra con participación de los promotores del proyecto: representantes del clero y de la nobleza vitoriana.

Esta nueva experiencia de realidad virtual, que se integrará en la visita guiada con realidad virtual puesta en marcha en octubre del año pasado, se completará con una visita a la nave de la Catedral y la muralla de la ciudad. Las personas interesadas deben realizar la reserva a la “**Experiencia Realidad Virtual y Muralla**” desde la página web de la catedral o en el teléfono 945 255135.

En cualquier caso, la Fundación Catedral Santa María pondrá estos videos en 360º a disposición de todo el público en su portal web [www.catedralvitoria.eus](http://www.catedralvitoria.eus), junto con las piezas producidas en 2020, de manera que cualquier persona con un dispositivo desarrollado para reproducir este tipo de contenido podrá disfrutar de los mismos.

Este trabajo se enmarca en un ambicioso proyecto de investigación y difusión que consiste en la realización de un modelo virtual de la Catedral, Muralla y orígenes de Vitoria-Gasteiz basado en las investigaciones de las excavaciones realizadas en la Catedral de Santa María y su entorno. El Grupo de Investigación en Patrimonio Construido de la EHU-UPV es el encargado de suministrar toda la información histórica, así como la ubicación geométrica precisa de todos los elementos que han formado parte del cerro de Gasteiz. La realización del modelado 3d corre a cargo del grupo de investigación 3dUBU de la Universidad de Burgos, especialistas en la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a estudios históricos y arqueológicos.

[Vídeo](https://labur.eus/2021VR) con imágenes del proyecto: <https://labur.eus/2021VR>