

EL BOTE DE ZAMORA

en Twin it! 3D



En el marco de la campaña “*Twin it! 3D for Europe's culture*” (2024), la Comisión Europea y la iniciativa Europea invitó a los Estados miembros de la Unión Europea a seleccionar y compartir al menos un modelo 3D emblemático y de alta calidad para crear una colección paneuropea de bienes patrimoniales digitalizados en 3D y, de este modo, contribuir al espacio común europeo de datos sobre patrimonio cultural. Su finalidad última era la exploración de modelos 3D de edificios, sitios y objetos patrimoniales de toda Europa y la creación de gemelos digitales de los mismos.

“*Twin it! 3D for Europe's culture*” (2024) surgió en 2023 bajo los auspicios de las Presidencias sueca y española del Consejo de la UE y culminó en 2024, durante la Presidencia belga, con la creación de una exposición para apoyar dichos objetivos.

En el caso de España fue el Bote de Zamora la pieza elegida para representarnos en “*Twin it! 3D for Europe's culture*”, tras haber sido seleccionada por el Ministerio de Cultura del Gobierno de España en la conferencia de la Presidencia Española Europea en octubre de 2023.

La exposición “*El Bote de Zamora. Una historia que contar*”, se encuentra conectada con los objetivos de la campaña “*Twin it! 3D for Europe's culture*” y su finalidad última es contribuir a la difusión y divulgación del Bote de Zamora, objeto que puede ser contemplado físicamente en el Museo Arqueológico Nacional, principal institución interesada en nuestro proyecto I+D+i de referencia PID2020-113405RB-I00/ AEI / 10.13039/501100011033, titulado “*El patrimonio cultural y bibliográfico en el contexto GLAM (Galleries, Libraries, Archives and Museums): las exposiciones virtuales como agentes de difusión y reutilización*”, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación, Agencia Estatal de Investigación, Gobierno de España.

El proyecto busca ampliar la experiencia digital del Bote de Zamora en relación con *Twin it!* ofreciendo mucho más que la simple visualización tridimensional del objeto.

Si bien *Twin it!* persigue la creación de una colección paneuropea de bienes patrimoniales digitalizados en 3D, facilitando su acceso y conservación a través de la plataforma Europea, la propuesta de la presente exposición pretende ir un paso más allá añadiendo al modelo 3D un conjunto de relatos que facilitan el descubrimiento de la trayectoria del objeto, así como materiales interpretativos y otros recursos que buscan enriquecer la comprensión y el disfrute del público.

A través de la exposición virtual y el catálogo, el usuario no solo puede explorar el Bote de Zamora en detalle desde cualquier lugar y en cualquier momento, sino también sumergirse en sus historias, usos y significados, integrando la tecnología 3D con contenidos divulgativos y culturales. Así, el proyecto busca transformar el modelo digital en una experiencia cultural enriquecida, alineada con las tendencias actuales de virtualización y digitalización del patrimonio, que buscan, no solo conservar, sino también interpretar, difundir y hacer accesible el patrimonio cultural a públicos diversos y globales.

La exposición virtual "*El Bote de Zamora. Una historia que contar*" (Arquero Avilés, Marco Cuenca y Cobo Serrano, 2025) traza, por tanto, una composición de relatos en torno al Bote de Zamora que enlazan con el contexto de la exposición "*Twin it! 3D for Europe's culture*" (2024).

De forma complementaria, puede obtenerse información sobre el mismo en *Europeana: Bote de Zamora, Bote de Subh [Objetos de Museo]* (2023) y explorarse como objeto digital en 2D en *Google Arts and Culture: El Bote de Zamora 2D* (s.f.) y en 3D en *Sketchfab: El Bote de Zamora 3D* (s.f.) y en la *Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico. Bote de Subh* (s.f.).

Bibliografía.

- Arquero Avilés, R. Marco Cuenca, G. y Cobo Serrano, S. (2025). Exposición virtual: "El Bote de Zamora: una historia que contar". Grupo de investigación IDEA Lab.
- Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico. Bote de Subh (s.f.). Recuperado el 8 de marzo de 2024. Disponible en: <https://bvpb.mcu.es/es/consulta/registro.do?id=607905>
- Ceres: Red Digital de Colecciones de Museos de España (s.f.). Bote de Zamora. Recuperado el 9 de abril de 2025. Disponible en: <https://ceres.mcu.es/pages/Main>
- Europeana: Bote de Zamora, Bote de Subh [Objetos de Museo] (2023). Recuperado el 23 de abril de 2025. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/1092/https___bvpb_mcu_es_bib_BVPB20240000035
- Europeana: Exhibition: Twin it! 3D for Europe's culture: Explore landmarks and cultural heritage objects from European Union Member States in 3D (2024). Recuperado el 9 de abril de 2025. Disponible en: <https://www.europeana.eu/en/exhibitions/twin-it-3d-for-europes-culture>
- Google Arts and Culture: El Bote de Zamora 2D (s.f.). Recuperado el 9 de abril de 2025. Disponible en: <https://artsandculture.google.com/asset/bote-de-zamora/8wG6zcBsTaRnEQ?hl=es>

- Sketchfab: El Bote de Zamora 3D (s.f.). Recuperado el 5 de marzo de 2025. Disponible en: <https://sketchfab.com/3d-models/bote-de-zamora-b876f63fc76045eabd4875f82555d8d6>
- Twin it! 3D for Europe's culture: exposición (2024). Recuperado el 23 de abril de 2025. Disponible en: <https://www.europeana.eu/es/exhibitions/twin-it-3d-for-europes-culture>
- Twin it! Una colección paneuropea de modelos 3D de patrimonio cultural (2024). Recuperado el 23 de abril de 2025. Disponible en: <https://www.europeana.eu/es/galleries/15694-twin-it-a-pan-european-collection-of-heritage-3-d-models>
- Museo Arqueológico Nacional (s.f.). Imprescindibles. Recuperado el 9 de abril de 2025. Disponible en: <https://www.man.es/man/exposicion/recorridos-tematicos/imprescindibles.html>