

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

Noves narratives per al patrimoni cultural: del 3D a les experiències immersives

La Pedrera. 30 d'octubre de 2019

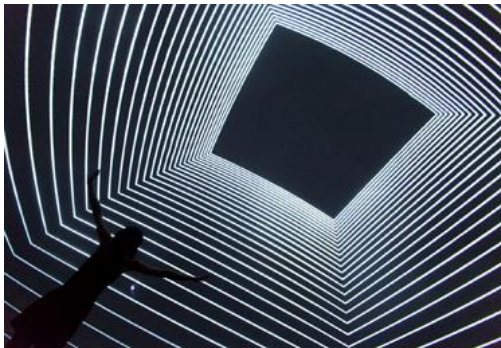
MATÍ

9.00 h **ACREDITACIONS**

9.30 h **BENVINGUDA INSTITUCIONAL**

A càrrec de **Marta Lacambra**, directora de la Fundació Catalunya La Pedrera, i de **Josep Manuel Rueda**, director de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural.

9.45 h **La lògica cultural de l'immersiu**



Jose Luís de Vicente, investigador cultural i comissari d'exposicions especialitzat en cultura, art i tecnologia.

L'adjectiu "immersiu" s'ha tornat omnipresent en tota classe de propostes culturals convertint-se en sinònim d'una suposada innovació. Però, de què parlem quan parlem d'immersiu? Què en podem aprendre dins l'àmbit del sector del patrimoni cultural?

10.45 h **Construint mons immersius per a les audiències patrimonials**

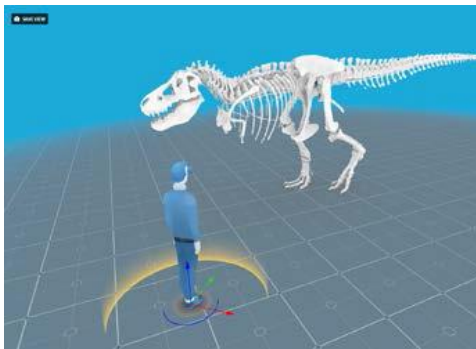


Timothy Powell, cap de l'Estudi de Recerca i Desenvolupament dels Historic Royal Palaces de Londres.

Els equipaments patrimonials estan immersos en l'economia de l'experiència, en la qual els usuaris esperen que la seva visita sigui social, emocional, memorable i que es pugui compartir. Els gestors del patrimoni han de crear experiències sobre el que volen que sentin, no només sobre el que volen que aprenguin, i permetre que construeixin els seus propis significats a partir dels espais i històries.

11.45 h **PAUSA CAFÈ a la Sala Gaudí**

12.15 h Sketchfab: noves oportunitats per a l'ús de continguts culturals i històrics en 3D



Jeanne Lenglet, desenvolupament empresarial a Sketchfab.

Amb l'adveniment d'una tecnologia 3D cada vegada més assequible i fàcil d'utilitzar, el sector del patrimoni ha experimentat un boom en la producció de contingut 3D històric i cultural. Com que la qüestió de com digitalitzar els objectes s'apropa a la resolució, la conversa es centra a quina és la millor manera d'utilitzar aquesta col·lecció de models 3D. La presentació de Lenglet compartirà casos d'ús per a continguts interactius en 3D per ajudar a guiar a les organitzacions en el seu viatge cap al 3D, a relacionar-se amb els públics existents de noves maneres, etc.

13.15 h Treballar en digital: aplicacions específiques per al patrimoni.



Lyn Wilson, cap de documentació digital a l'Historic Environment Scotland.

Historic Environment Scotland és l'entitat pública que té cura del patrimoni escocès. Sempre ha apostat per les tecnologies innovadores i actualment està documentant digitalment els 336 llocs patrimonials i els milers d'objectes que custodien. La presentació mostrarà com utilitzar les dades i tecnologies digitals per la monitorització i conservació, però

també en la creació de recursos d'aprenentatge interactius, compartint models 3D, o la creació d'apps o experiències de realitat virtual.

14.15 h PAUSA DINAR a la Sala Gaudí



TARDA

15.45 h **PROJECCIÓ DE VÍDEOS SELECCIONATS**

En el marc de la IV Jornada, s'ha obert convocatòria per a la presentació de vídeos sobre projectes de noves narratives. En aquesta sessió es projectaran les millors produccions escollides per un jurat d'experts.

16.00 h **LES NOVES NARRATIVES I L'AGÈNCIA CATALANA DEL PATRIMONI CULTURAL**

Damià Martínez, Agència Catalana del Patrimoni Cultural

Presentació d'alguns projectes d'innovació tecnològica i noves narratives, duts a terme els darrers tres anys a diversos museus i monuments adscrits a l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural.

16.15 h **PRESENTACIÓ DE PROJECTES DE NOVES NARRATIVES**

- **L'estratègia digital del Museu d'Arqueologia de Catalunya (MAC)**
Joan Muñoz, Museu d'Arqueologia de Catalunya. Departament de Cultura
Els projectes del Museu d'Arqueologia de Catalunya tenen en compte des de l'inici la incorporació de recursos TIC com a elements de creació de valor. Aquest fet ha portat a produir recursos vinculats a experiències immersives i de realitat augmentada, ulleres amb vídeos immersius de jaciments en 360 graus, un vídeo mural de grans dimensions i un simulador de jaciment 3D. Així mateix, disposem d'una de les col·leccions arqueològiques en 3D més grans i d'una selecció de llibres electrònics.
- **El patrimoni cultural de Catalunya en 3D i el programa de digitalització del patrimoni**
Albert Sierra, Agència Catalana del Patrimoni Cultural, i **Lluís González**, Direcció General de Patrimoni Cultural. Departament de Cultura
La presència del patrimoni català en 3D a internet és cada cop més important. El projecte vol facilitar-la i crear les bases per a un treball en col·laboració de tot el sector a partir de digitalitzacions, tallers i utilització d'estàndards.
- **Els 3D del palau de Hallwyl d'Estocolm i la resposta de la comunitat**
Erik Lernerstål, fotògraf de National Historical Museums, Suècia
El palau de Hallwyl és una de les residències d'aquest país escandinau més impressionants del segle XIX. Les nombroses escales de l'edifici fan que sigui difícil d'accedir-hi físicament, motiu pel qual el 2017 es va iniciar un projecte d'accessibilitat digital publicant-ne els interiors en 3D. Aquest projecte va arribar molt més lluny del que podien imaginar.
- **GDH: un projecte de 3D per al món**
Víctor López Menchero, director científic a Espanya de Global Digital Heritage



Global Digital Heritage és una organització sense ànim de lucre dedicada a la documentació, el monitoratge i la preservació del patrimoni cultural i natural. Utilitza la visualització digital, la virtualització 3D, la informàtica geoespacial i les solucions de codi obert per oferir a governs i institucions de patrimoni models en 3D i dades digitals. GDH publica tot el seu treball en obert per afavorir la recerca i l'educació, i també com a compromís amb la democratització de la ciència.

- **Les noves narratives al Museu de les Aigües**

Sònia Hernández, directora

Des del Museu de les Aigües sempre s'han buscat noves maneres d'arribar als públics, especialment als joves, per transmetre coneixement sobre l'aigua i els valors ambientals i culturals que l'envolten. Còmics en línia, *apps* i *escape rooms* són algunes de les estratègies que han fet servir.

- **L'IDEAL, el primer centre d'arts digitals**

Jordi Sellas, director executiu

L'IDEAL (*Immersive, Digital, Exhibitions, Arts, Lab*) és el primer centre d'arts digitals de l'Estat espanyol. Amb 2.000 m² dedicats a la creació, la formació i la difusió de la cultura digital, disposarà d'una sala d'exposicions immersiva (un *dome*), laboratoris creatius tecnològics i una zona de realitat virtual. Comença la seva activitat amb una experiència sobre Monet, però el seu objectiu és crear nous projectes, també a partir del patrimoni del país.

- **El monestir de Pedralbes a través d'un videojoc de realitat virtual**

Anna Castellano, directora del Museu Monestir de Pedralbes, i **Albert Burzon**, director creatiu i gerent de Burzon*Comenge

Després d'un llarg desenvolupament, ja ens podem submergir en els espais privats d'un monestir femení medieval. Podrem fer remeis seguint les receptes de l'antiga farmàcia, cuinar amb els ingredients adequats i fins i tot ajudar Ferrer Bassa a pintar els murs de la cel·la de Sant Miquel.

18.20 h **CONCLUSIONS**

El patrimoni en digital

Marisol López, directora de l'Àrea de Cultura Digital. Institut Català de les Empreses Culturals.
Departament de Cultura