



10

ABR

2017



## Nuevas tecnologías digitales para el sector cultural

📌 anuario ACE 2017, arte, cultura, patrimonio, tecnología

La semana pasada se presentaba en el madrileño Espacio Fundación Telefónica las conclusiones de la cuarta edición del Anuario AC/E, que este año estudia el impacto de la tecnología y de lo digital en el sector cultural. El mismo puede descargarse libremente [aquí](#), pero he entrevistado a su coordinadora, Raquel Mesa, para que nos cuente de primera mano todas las novedades que trae esta nueva edición.

**Raquel, ¿con qué se va a encontrar el lector? ¿Qué lo hace un estudio**

SUSCRÍBETE A MY ART DIARY!

Tu email:

Introduce el email ...

SUSCRIBIRSE

BUSCAR EN EL BLOG...

Buscar...

@MARTALORENZOJ



RT @ACEcultura: N



o del mundo digital aplicables a la cultura, a través de varios artículos monográficos de expertos. En estos artículos este año hemos tratado temas como la curación de contenidos para hacer frente a la sobreinformación digital; la neurociencia aplicada a la tecnología para conocer cuantitativamente las emociones que produce el arte; los últimos avances en inteligencia artificial, Internet de las cosas y Big Data aplicados a la cultura; Storytelling para dar significado a la experiencia cultural; el uso de la tecnología en la música; y el diseño de videojuegos para la expresión cultural y el alfabetismo digital.

La segunda parte es un estudio, en el que se han seleccionado casos de buenos prácticas de éxito, para reflejar el **uso de tecnologías digitales en la conservación, análisis y difusión del patrimonio cultural**. Este ámbito no para de sorprendernos con la aplicación de la tecnología digital más avanzada e innovadora. Desde los drones que analizan el estado de

---

## LABLOG

---

# lablog

---

HE PARTICIPADO  
COMO GUEST  
BLOGGER EN:

---



FERIA INTERNACIONAL DE  
ARTE CONTEMPORÁNEO

---

## ETIQUETAS

---

APPS

ARTE  
ELECTRÓNICO



Este Anuario es el resultado de la reflexión interna emprendida hace cuatro años sobre la manera de incorporar la dimensión digital a los objetivos de AC/E y su labor de apoyo al sector cultural. Pretende reflejar el impacto que Internet está teniendo en nuestra sociedad **con el fin de profundizar en la transformación del sector cultural y ayudar a sus entidades y profesionales a crear experiencias en línea con las expectativas de los usuarios del siglo XXI**. Si el sector cultural tiene las habilidades y la capacidad para trabajar activamente en Internet, la cultura podrá ser protagonista de este gran espacio público virtual.

**Una de las grandes tendencias a las que estamos asistiendo en los últimos años es al auge del denominado como *storytelling* . En su artículo en el anuario, Eva Snijders, ahonda sobre su uso en la difusión cultural. ¿Con qué ejemplos reseñables contamos**

REDES SOCIALES

MUSEOS

ARTE

**ARCHIVOS**

Archivos

Elegir mes



gracias a las tecnologías más disruptivas, permitirán personalizar cada vez más las experiencias.

Un ejemplo interesante de todo esto es el proyecto “**Find the Future: The Game**” de la New York Public Library en el que los jugadores exploraban los 70 km de estanterías del edificio usando ordenadores portátiles y smartphones para seguir **pistas reales y virtuales de tesoros de la colección** de la biblioteca como la Declaración de Independencia. Después de encontrar cada objeto, cada participante debía escribir un breve ensayo inspirado en su búsqueda. Con todos esos textos la biblioteca editó un libro.

Aquí en España otro ejemplo interesante es el de Taüll 1123. Esta iglesia románica de Sant Climent de Taüll (Lleida) tiene sus frescos originales en el Museo Nacional de Arte de Cataluña. Para el proyecto se realizó un **innovador video mapping** que no solo restituye virtualmente las pinturas en su estado óptimo, sino que reproduce también su



09:27

**En el capítulo “Internet of Things” escrito por Pedro Diezma, ¿qué ventajas aduce el autor para el arte y la cultura? Si hablamos de los beacons, ¿qué son y cuáles son sus posibilidades en museos y espacios culturales?**

Pedro Diezma desgrana cómo con estas tecnologías los artistas pueden incorporar conexiones digitales en las obras y explorar así nuevas maneras de que éstas interactúen entre sí y con el público que las contempla. Como ejemplo aporta el proyecto “**Bemoir**” que es una ventana a lo que está por venir.

**Permite que cada pieza de arte cuente su propia historia.** El artista puede crear una identidad digital única,



envían su ubicación al dispositivo a través de un transmisor de baja energía. A su vez, los dispositivos determinan su proximidad al beacon para que, cuando el usuario esté en el rango de proximidad establecido, el contenido de la aplicación se active y se muestre.

En los museos y espacios culturales esta tecnología permite, con un **bajo coste** y una gran facilidad de implementación, **aportar información de todo tipo** sobre las obras (multimedia, textual, realidad aumentada,...). Además pueden utilizarse para crear contenidos más lúdicos, como búsquedas del tesoro, y para hacer analítica avanzada recolectando información sobre cómo interactúan los visitantes cuando se mueven en el espacio, lugares más visitados, tiempos de espera, etc. con el objetivo de ayudar a diseñar futuras exposiciones.

**Hablemos de NeuroCulture. ¿Qué es y cómo es capaz de analizar el *engagement* emocional que el arte provoca en el espectador?**



### **exposición o evento cultural.**

Neuroculture mide la respuesta emocional cruzando datos obtenidos a través de sensores EEG (diadema neuronal), de gafas de eyetracking (seguimiento de la mirada) y de biorritmos captados por biosensores en la piel. Este sistema permite generar un histórico de mediciones que **hace posible tener una visión global de la actividad** de un espacio expositivo y hacer balance más allá del número de visitantes.



**El Focus de este año se centra en el uso de la tecnología para la conservación y difusión del patrimonio cultural. ¿Qué principales conclusiones arroja?**

El estudio confirma la cada vez más estrecha relación entre el patrimonio



rápida evolución de las herramientas de adquisición de datos 3D, han permitido que los modelos 3D se conviertan en elementos imprescindibles para tareas de documentación y análisis. Además la materialización de ese patrimonio digital a través de técnicas de impresión 3D se revela como la principal novedad al conseguir que elementos del patrimonio vuelvan a tener presencia en el mundo físico, más allá de la pantalla. Así, la restitución de elementos desaparecidos o deteriorados son muestra del potencial que tiene este gran recurso.

Destaca también la **labor pedagógica** de las técnicas digitales para la difusión del patrimonio. Las propuestas tanto multimedia como virtuales ofrecen al usuario la posibilidad de interactuar con el objeto cultural, garantizando el aprendizaje al presentarse los contenidos bajo un enfoque lúdico y racional al mismo tiempo.

La **realidad virtual** y la **realidad aumentada** son los recursos con más incidencia en la actualidad dadas sus





para constituir una herramienta de gran versatilidad para los profesionales del sector depende en gran medida de los ensayos e investigaciones que pongan a prueba su potencial.

**Si tuvieras que indicarnos un caso de éxito expuesto en el que el uso de una tecnología -realidad aumentada, impresión 3D, robótica, drones, apps- haya sido pionero, ¿cuál sería?**

En nuestro país fue pionero el caso de la capilla mayor de la Catedral de Valencia. En 2006, el [Grupo de Investigación en Fotogrametría y Láser Escáner de la Universidad de Valencia](#), durante la restauración de la capilla, hizo la **fotogrametría** y el **escaneado láser** de la bóveda previa al desmonte, ya que bajo esta se encontraban unos frescos renacentistas anteriores que se querían sacar a la luz, lo que suponía hacer desaparecer la bóveda posterior. El estudio permitió dejar documentada la existencia de la bóveda con una copia virtual que permitiría en el futuro hacer



máximo nivel de detalle, con el fin de señalar las patologías y evaluar la conservación de cara a la futura intervención. Esta documentación también permitió llevar a cabo el documental “Pórtico de la Gloria virtual” en el que se realiza un paseo virtual por el Pórtico de la Gloria a través de ese **modelo en 3D** que ofrece perspectivas insólitas y detalles nunca antes vistos, además de concienciar sobre el estado de conservación de la obra y la necesidad de intervenirla.



Por último, quiero destacar un proyecto a nivel internacional, el **Proyecto Arc/k** que surge de una organización sin ánimo



fotogramétricamente algunas de las construcciones existentes en la ciudad de Palmira (Siria) que fueron parcialmente destruidas a manos del Estado Islámico. En septiembre de 2016 se lanzó el portal de la organización con algunos de los resultados que mostraban las reconstrucciones virtuales tridimensionales del Templo de Bel, el Arco de Triunfo o el interior del Teatro Romano. A largo plazo quieren crear un archivo con miles de modelos digitales del patrimonio de todo el mundo que puedan servir para profesionales del sector, científicos, investigadores y público en general.





Mar  
2017

Claves  
para una  
buena  
estrategia  
digital en  
institucion  
culturales

📅 11  
Ene 2017

Feb 2017

My Art  
Diary,  
entre los  
10  
mejores  
blogs de  
arte

📅 02  
Nov  
2016

DEJA UN COMENTARIO.

Nombre\*

Email\*

Website



MY ART DIARY by Marta Lorenzo is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.