

I XORNADA E PITCH PATRIMONIOS CULTURAIS – OLLADAS DIXITAIS

Presentación de propostas 2024 Mestrado Interuniversitario en Patrimonio Cultural Dixital

Facultade de Historia, Xeografía e Arte
Luns 13 maio, Aula 8, 10:30 – 13:00

CADERNO DE RESUMOS E PROGRAMA



10:30. Apertura. XOSÉ M. SÁNCHEZ (coordinador máster Patrimonio Cultural Digital)

10:45. *Un viaje a la antigüedad a través de la Via Nova.* JOSÉ MANUEL BLANCO NÚÑEZ (josemanuel.blanco0@rai.usc.gal)

Resumen: En el marco de la dinamización de la cultura en el rural gallego, se propone la creación de un itinerario cultural a lo largo de la antigua calzada romana Via Nova en su paso por la provincia de Ourense, con el fin de atraer la atención tanto de lugareños como de visitantes. El proyecto recogería aquellos puntos de interés actualmente habilitados para la visita (yacimientos, centros de interpretación, obras de ingeniería...) con la idea de aumentar su visibilidad y potenciar su oferta (mejora de la accesibilidad, creación de recursos digitales para su puesta en valor...). Por otro lado, el proyecto buscaría fomentar la adhesión de otros potenciales espacios que actualmente no están musealizados, como algunos castros o ciertos tramos de la calzada en buen

estado de conservación, así como la organización de actividades culturales (talleres, conferencias...) que incentivasen la vida cultural de la zona. Para la puesta en marcha de este itinerario cultural se crearía, en definitiva, una página web, se abrirían espacios de difusión en diferentes redes sociales y se elaboraría una aplicación, que albergaría información actualizada sobre el trazado, lugares de interés, horarios de visita y eventos o actividades.

11:00. *Santiago en Piedra: La Muralla como Testimonio de Identidad.*
NICOLÁS RODRÍGUEZ CASTRO (nicolas.rodriquez.castro@rai.usc.es)

Resumen: En la Edad Media, las murallas eran esenciales por razones diversas: protección de la ciudad, control de acceso, autoridad y como centro económico. No solo eran elementos defensivos, sino que también constituían el corazón de la comunidad. Por ende, son símbolos emblemáticos de esa época. Centrándonos en la muralla de Santiago, apenas quedan restos visibles, como la Puerta de Mazarelos, dos torres (una en el Centro Concertado de Enseñanza Ntra. Sra. de los Remedios y otra en la Plaza de la Oliveira), y algunos tramos. Estos elementos pertenecen al segundo entramado de la muralla, erigido por el obispo Cresconio en el siglo XI. El objetivo del proyecto es rescatar y resaltar la importancia de la muralla de Santiago como un elemento vital de una de las grandes ciudades medievales. Se propone utilizar nuevas tecnologías (como la realidad aumentada) para que los visitantes puedan apreciar este entorno crucial en el desarrollo de la vida medieval en Santiago de Compostela. Con este objetivo también lograríamos que Santiago tuviera una mayor contextualización entorno a su origen medieval y los elementos que la conformaban.

11:15. *Contra las imágenes o el manual de montaje de nuestras estéticas.*
CLAUDIA SANJURJO FONTELA (claudia.sanjurjo@rai.usc.es)

Resumen: Mi idea trabaja con las imágenes y con el análisis de las mismas. Partiendo de la idea de que en la contemporaneidad toda imagen nace de una anterior, me gustaría coger campañas exitosas de publicidad y descomponerlas (en imágenes, videos, textos... En documentos que tengan que ver). Usando la teoría visual y de la imagen para explicar cómo esas imágenes exitosas se han compuesto. Demostrando que, si se puede descomponer una campaña en imágenes, también se puede componer. En un ejercicio semejante al de Warburg en su Atlas Mnemosyne, salvando las distancias. 'Al contrario, la pintura moderna está invadida, asediada por fotos y clichés que se instalan sobre la tela aun antes de que el pintor comience su trabajo. En efecto, sería un error creer que el pintor trabaja sobre una superficie blanca y virgen. La superficie está por entero cubierta virtualmente por todo tipo de clichés con los que tendrá que romper.' (Citando a Deleuze en Lógica de la Sensación) Siguiendo a Foucault, Georges Didi-Huberman propone la "Arqueología del saber visual", que sería la superposición de capas arqueológicas de las imágenes, siendo estas heredadas de nuestra cultura (entrelazadas de formas infinitas). Así, a través del montaje y la teoría visual, obtendríamos una hoja de ruta aplicable a campos como la publicidad o el marketing, la imagen de marca o las estéticas corporativas.

11:30. *Viaxando entre dous mundos: realidade e virtualidade.* SARAY ALVITE SÁNCHEZ (saray.alvite@rai.usc.es)

Resumo: Nos últimos anos estamos achegándonos a novas realidades e posibilidades dixitais que poden ser exploradas. Neste marco, nace un proxecto baseado nunha aplicación móbil que resolverá a problemática de achegar a importancia do patrimonio á cidadanía de maneira amena. Esta nova proposta ofrece a posibilidade de aprender en canto ó patrimonio e contribuír na súa conservación de maneira colaborativa sen necesidade de acudir a diferentes portais de

información. Arte, patrimonio e movemento converxen na mesma, non queda máis que explorar as oportunidades que ofrece podendo servir como punto de referencia no ámbito patrimonial e axudando a descubrir e redescubrir, sentimentos e recordos para moitos esquecidos. Espertar sentimentos, lograr o interese que conduce á interacción e a construción común dun espazo no que compartir e aprender do patrimonio... Viaxemos cara o futuro tomando como punto de partida o presente, sen esquecer o pasado e coa tecnoloxía como aliada.

11:45. *A transmisión do folclore a través da realidade virtual. Un caso concreto: as lendas de mouras dos Castros de Neixón.* MORAIMA ARAGUNDI TRIÑANES (moraima.aragundi@rai.usc.es)

Resumo: O folclore forma parte do noso patrimonio inmaterial, mais a súa transmisión estase roturando xa que hoxe en día cambiou o modo no que nos relacionamos. Deste xeito, o proxecto pretende adaptalo a novos medios para facilitar a súa transmisión e difusión. O obxectivo é crear un ambiente inmersivo mediante de Realidade Virtual, no que o usuario poida interaccionar cos personaxes e descubrir un final ou outro da lenda segundo as súas eleccións, dando así a posibilidade de integrar diferentes versións nunha soa experiencia. En concreto, articularase a través dalgunhas lendas de mouras recollidas en Neixón, para proporcionar un exemplo concreto de como podería realizarse.

12:00. *Reconstrución de edificios desaparecidos en Santiago de Compostela mediante o 3D.* VICTORIA IGLESIAS DE LA FUENTE (victoria.iglesias.de@rai.usc.es)

Resumo: As novas tecnoloxías permiten que poidamos facer unha gran cantidade de cousas, entre elas, estaría a de volver a construír, aínda que tan só sexa dixitalmente, edificios que non chegaran a actualidade, sexa por causas naturais ou por derrubes programados. Deses edificios, a pesar de non estar en pé, consérvanse moita documentación, como poden ser planos, debuxos ou fotografías, e, algúns, aínda están na memoria popular. Recompilando todo isto, e grazas aos novos programas, podemos reconstruílos. Un destes, sería o AutoCAD, programa moi empregado para a edición, tanto en 2D, como en 3D. Este último, sería o que interesaría, pois o obxectivo será volver a construír o antigo edificio de Castromil de Santiago de Compostela, que fora derrubado nos anos 70, con axuda das numerosas fotos que se conservan del e que recompilan toda a súa fachada exterior. Pero, de igual forma que se fai con este edificio, poderíase extrapolar ao outros, incluso a edificacións máis antigas, só fai falta determinadas documentacións onde se describa a construción e poderase recrear outra vez.

12:15. Intervención invitada de peche: *Un proxecto, una ilusión, un reto: historia y videojuegos.* Francisco Jiménez Alcázar (Universidad de Murcia).

12:30-13:00. Rolda aberta de conversa cos ponentes.