



IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

*NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES*

La Pedrera
30 d'octubre de 2019

Mappings, escape rooms, realitat virtual, videojocs... En els últims anys hem vist com les noves narratives arribaven a múltiples sectors, i el del patrimoni cultural no ha estat una excepció. Les noves maneres d'explicar l'art, la història i la ciència aprofitant els recursos tecnològics han permès una nova manera de mostrar el patrimoni, d'oferir noves possibilitats d'experiència i de coneixement pels diferents tipus de públic.

En molts d'aquests nous projectes hi té un paper fonamental la creació de continguts 3D. La producció de models tridimensionals d'edificis patrimonials i objectes de museu avui dia és fàcil i econòmica, és útil tant per a la documentació o la conservació com per activitats educatives i de divulgació, i ha obert la porta a la creació de narratives immersives. La popularització d'aquesta tecnologia ha fet possible una modernització dels enfocaments narratius aplicats a l'explicació del patrimoni cultural, que ara poden ser més creatius i que també utilitzen recursos tecnològics no tan innovadors però amb resultats igualment atractius.

En aquesta jornada podrem conèixer algunes de les experiències internacionals més interessants d'aquests dos àmbits de les noves narratives aplicades al patrimoni cultural i tindrem, també, l'oportunitat de descobrir altres projectes destacats d'àmbit local.

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

*NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES*



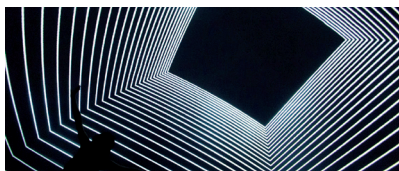
La Pedrera
30 d'octubre de 2019

MATÍ

9,00 h. **ACREDITACIONS**

9,30 h. **BENVINGUDA INSTITUCIONAL**

A càrrec de la **Sra. Marta Lacambra**, directora de la Fundació Catalunya La Pedrera, i de l'**Hble. Sra. Mariàngela Vilallonga**, consellera de Cultura.



9,45 h. **LA Lògica CULTURAL DE L'IMMERSIU**

Jose Luis 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. **CONSTRUÏNT 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 una 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 aquests públics, no només sobre el que volen que aprenguin, i permetre que construeixin els seus propis significats a partir dels espais i les històries.

11,45 h. **PAUSA CAFÈ A LA SALA GAUDÍ**

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES



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 ja té solució, el debat es centra a quina és la millor manera d'utilitzar aquesta col·lecció de models 3D. Lenglet compartirà exemples 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 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.

L'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. Wilson 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 PER A TOTS ELS ASSISTENTS A LA SALA GAUDÍ

TARDA

15,45 h. PROJECCIÓ DE VÍDEOS SELECCIONATS

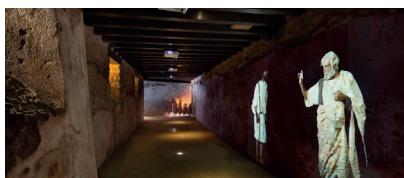
En el marc de la IV Jornada, es va obrir una convocatòria per a la presentació de vídeos sobre projectes de noves narratives. En aquesta sessió es projecten les millors produccions escollides per un jurat.



16,00 h. LES NOVES NARRATIVES I L'AGÈNCIA CATALANA DEL PATRIMONI CULTURAL

Damià Martínez, Agència Catalana del Patrimoni Cultural. Departament de Cultura, Generalitat de Catalunya.

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. L'ESTRATÈGIA DIGITAL DEL MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYA

Joan Muñoz, Museu d'Arqueologia de Catalunya. Departament de Cultura, Generalitat de Catalunya.

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 extenses del país.



16,30 h. 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, Generalitat de Catalunya.

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.

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES



16,45 - 16,50 h. Torn de preguntes

16,50 h. ELS 3D DEL PALAU DE HALLWYL D'ESTOCOLM I LA RESPOSTA DE LA COMUNITAT

Erik Lernestal, 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. De manera sorprenent aquest projecte va arribar molt més lluny del que podien imaginar.

17,05 h. 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 models en 3D i dades digitals del seu patrimoni. 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.

17,20 h. LES NOVES NARRATIVES AL MUSEU DE LES AIGÜES

Sònia Hernández, directora del Museu de les Aigües.

Des del museu 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.

17,35 - 17,40 h. Torn de preguntes

17,40 h. L'IDEAL, EL PRIMER CENTRE D'ARTS DIGITALS

Jordi Sellas, director executiu de L'Ideal.

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. Ha començat la seva activitat amb una experiència sobre Monet, però el seu objectiu és crear nous projectes, també a partir del patrimoni del país.

17,55 h. EL MONESTIR DE PEDRALBES, UN PROJECTE 3D PER A REALITAT VIRTUAL I SERIOUS GAME

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

Després d'un llarg desenvolupament, amb una recerca àmplia i ambiciosa, ja ens podem submergir en els espais privats d'un monestir femení des dels orígens fins al present. La construcció digital del conjunt del monestir és la base d'una recreació virtual amb tecnologia 3D dels espais del segle XV, amb un clar objectiu pedagògic i lúdic.

18,10 - 18,15 h. Torn de preguntes

CONCLUSIONS

18,20 h. EL PATRIMONI EN DIGITAL

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

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

PARTICIPANTS

José Luis de Vicente



José Luis de Vicente desenvolupa projectes en l'espai que hi ha entre la tecnologia, la innovació social, l'art i el disseny. Des del 2012 és comissari de Sónar+D, el congrés de cultura digital i tecnologies creatives del festival Sónar de Barcelona. També és membre de l'equip de curadors de FutureEverything (Manchester). Entre els seus projectes més recents hi ha la codirecció de Tentacular, un nou festival de Tecnologies Crítiques i Aventures Digitals a Matadero (Madrid), i el comissariat de Llum BCN, el festival de llum de Barcelona.

Des de fa més de 10 anys és col·laborador del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Darrerament ha treballat en el desenvolupament de la sèrie d'exposicions BETA, en la qual ha comissariat les mostres «Big Bang Data» (2014, en gira mundial fins al 2018) i «Després de la fi del món » (2017, al CCCB).

Tim Powell



Tim Powell és el cap de l'Estudi de Recerca i Desenvolupament dels Historic Royal Palaces (HRP), l'organització sense ànim de lucre que té cura de la Torre de Londres, el palau de Hampton Court, el palau de Kensington, Banqueting House, el palau de Kew i el castell de Hillsborough.

L'Estudi de Recerca i Desenvolupament, creat recentment, està format per un petit equip i un espai físic dedicats al desenvolupament de noves idees i conceptes innovadors que busquen la implicació del públic. L'estudi treballa en un programa continu perquè artistes, creadors i tecnòlegs facin estades dins dels palaus. L'organització centra la seva activitat en el desenvolupament d'esdeveniments i espectacles inspirats en els espais i les històries dels palaus i oferts mitjançant la combinació de tecnologies immersives, performances i instal·lacions d'art.

En la seva tasca anterior com a productor creatiu als HRP, Tim Powell fou el responsable del projecte Lost Palace, una visita virtual al desaparegut palau de Whitehall que combinava un àudio immersiu, una tecnologia interactiva basada en la ubicació, instal·lacions arquitectòniques i representacions en directe. Aquest projecte, que va ser descrit per la BBC com «una experiència realment emocionant», va guanyar el 2017 el Museums and Heritage Award a la innovació i, el mateix any, el premi europeu Heritage in Motion. I el 2018 va rebre el premi internacional Best in Heritage Imagines. Tim Powell ha dut a terme altres projectes, com ara Long Live Queen James!, un «drag show ambientat en el regnat de Jaume I d'Anglaterra i parlat en polari» que relata històries del rei Jaume I i els seus favorits masculins.

La primera feina que Powell va dur a terme a HRP fou la de director de mitjans digitals, on va ser responsable de les xarxes socials i dels continguts i campanyes de vídeo en línia. Això va incloure el fet de posar Enric VIII a Twitter, enregistrar un nen salvatge del segle XVIII en un circuit tancat de televisió, crear la línia del temps més antiga del món a Facebook, donar consells de vida amorosa igual que el «Pimp Master General» (mestre general proxeneta) de Carles II, imprimir en 3D les joies de la corona d'Enric VIII i difondre per internet les antigues cerimònies de la Torre de Londres.



IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES



Jeanne Lenglet

Jeanne Lenglet va estudiar Administració d'Empreses a l'HEC de París i va fer un màster d'Administració d'Empreses per a Emprenedors al Babson College de Boston. És una apassionada de les noves tecnologies i les aplica de diverses maneres creatives. Fa gairebé tres anys es va unir a Sketchfab a l'equip de Nova York per participar en col·laboracions, treballar amb programari 3D i publicar en diferents plataformes per ajudar a fer créixer el seu ecosistema 3D. Fa un any, Lenglet va tornar a França i des de l'oficina de Sketchfab de París va tirar endavant el desenvolupament d'aquest projecte de negoci a Europa. Lenglet ajuda les organitzacions a crear i comunicar contingut en 3D per internet. Els seus últims clients han estat un monestir budista de Hong Kong i una companyia francesa d'airbags. Li entusiasmen les organitzacions, els productes i les experiències (3D/RV/RA) que ofereixen i inspiren canvis positius per a consumidors, productors, treballadors, el medi ambient i la societat en general.



Lyn Wilson

La doctora Lyn Wilson és una científica del patrimoni cultural amb més de vint anys d'experiència en la documentació digital i la conservació/arqueometria. És llicenciada en Arqueologia, màster i doctora en Arqueometria. Com a cap de documentació digital de l'entitat Historic Environment Scotland (HES), el principal organisme públic creat per investigar, tenir cura i promoure el patrimoni cultural i natural, Wilson és responsable de l'enregistrament en 3D dels edificis i col·leccions protegides pel HES. Aquestes dades en 3D s'utilitzen per facilitar-ne la conservació, la gestió del patrimoni, la interpretació i l'educació, així com per millorar-hi l'accessibilitat. Amb seu a The Engine Shed (www.engineshed.org), la funció del HES consisteix a liderar i fer possible en el sector el desenvolupament estratègic i l'aplicació de tecnologies digitals innovadores i pioneres en benefici del patrimoni cultural. Lyn Wilson és assessora especialista en documentació digital per al Fons de Protecció Cultural del Consell Britànic (British Council), membre experta del Comitè Internacional per a la Documentació del Patrimoni Cultural (CIPA) i membre de la junta del Comitè Científic ICOMOS-Regne Unit sobre Tecnologies de Patrimoni Digital. Els seus interessos de recerca se centren en la intersecció de la ciència del patrimoni i la documentació digital en el patrimoni cultural i natural, i l'aplicació de les tecnologies emergents per a la conservació. És una fervent defensora de la incorporació de la ciència i la tecnologia en la pràctica del patrimoni.



Damià Martínez

Doctor en Història de l'Art per la Universitat Autònoma de Barcelona, amb una tesi doctoral sobre l'arquitectura de fortificacions al segle XVI, i Postgrau en 'Direcció estratègica de museus i centres patrimonials', ha desenvolupat la seva carrera professional en l'àmbit de la gestió cultural a diverses institucions catalanes. Actualment és el responsable de l'Àrea de Programes Públics de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural del Departament de Cultura, anteriorment va treballar a l'Institut Ramon Llull com a Director de l'Àrea de Creació, al Museu Nacional d'Art de Catalunya com a Cap d'Activitats i Relacions Externes, i a l'Obra Social de Caixa Catalunya com a Cap d'Exposicions Itinerants i Temporals.

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES



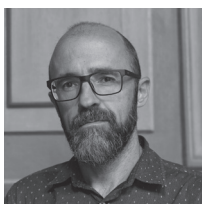
Joan Muñoz

Llicenciat en ciències (Geologia), llicenciat en grau i Doctor en Ciències (Geologia) cum laude per la Universitat Autònoma de Barcelona. Des del 2013 és responsable de difusió, activitats i acció educativa del Museu d'Arqueologia de Catalunya. Formació i experiència en museologia i museografia amb la coordinació de més d'una cinquantena d'exposicions. Coordinador de més d'un centenar d'activitats de divulgació científica, conferències i participació en fires. Coordinador de dotze projectes de difusió del patrimoni en format online; exposicions virtuals i projectes d'articulació de continguts educatius en línia. Experiència en coordinació de xarxes de museus i desplegament d'accions articulades en el territori. Participant en onze projectes de recerca de caràcter nacional i internacional, finançats entre d'altres per la UE Programa Culture 2000, DGICYT, FECYT i Ministerio de Educación y Ciencia, dos dels quals com a investigador responsable. Ha publicat 24 articles de recerca en el camp paleontològic i museològic, en revistes nacionals i internacionals i 5 articles en format online. Ponent i participant en una vintena de cursos, congressos i jornades, entre les que destaca la darrera participació en el màster de paleontologia de la UAB amb les matèries de planificació, museografia i comunicació.



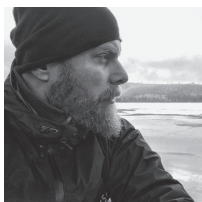
Albert Sierra

Tècnic especialista de noves tecnologies a l'Àrea de Programes Públics de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural. Fa 12 anys que es dedica a la comunicació del patrimoni cultural i ha impulsat projectes molt diversos, com les webs "Patrimoni.gencat" o "Fotografia a Catalunya", audiovisuals com el del Museu Nacional Arqueològic de Tarragona o projectes singulars com el mapping #Taüll1123 que va codirigir o, l'experiència de realitat virtual #Ullastret3D. Actualment està desenvolupant un programa de creació de models 3D d'objectes de museu.



Lluís González

Tècnic especialista delineant en construcció. Des del 1994 treballa al Servei de Patrimoni Arquitectònic de la Direcció General de Patrimoni Cultural del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya. Va formar part de la implantació del dibuix assistit per ordinador al mateix Servei i hi ha participat en els diferents projectes que s'hi han desenvolupat. Actualment és l'especialista en *laserscan* del Servei de Patrimoni formant part de la implantació de la metodologia 3D en la documentació del patrimoni arquitectònic.



Erik Lernerstål

Erik Lernerstål desenvolupa imatges en 2D i 3D en l'agència de museus més gran de Suècia. Ha treballat en l'àmbit de la fotografia de moda i comercial des de l'any 2000, en la creació d'imatges sobre patrimoni cultural des del 2010 i va pujar al tren del 3D el 2015. De resultes del seu bagatge en el món de la moda i comercial, l'enfocament que adopta quan treballa en l'àmbit dels museus és sovint singular. Pel fet de tractar-se d'una institució finançada amb fons públics que disposa de col·leccions digitals que poden ser utilitzades i reutilitzades lliurement i de manera gratuïta, té una gran responsabilitat; així mateix, és tot un repte poder oferir el contingut que la gent realment vol utilitzar: Producte ≠ Divulgació!

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES



Víctor López Menchero

Llicenciat en Història i Doctor Europeu en Arqueologia, la seva investigació s'ha centrat en la gestió integral del patrimoni cultural i en el desenvolupament de l'arqueologia virtual. Compta amb 90 participacions en congressos i jornades d'àmbit nacional i internacional durant els últims 15 anys. Secretari i director de diverses conferències i cursos, destacant sis edicions del Congrés Internacional d'Arqueologia i Informàtica Gràfica, Patrimoni i Innovació (ARQUEOLOGICA 2.0) i les dues edicions del Congrés Internacional de museització i posada en valor del Patrimoni Cultural (LEGATUM 2.0). Co-editor de la versió espanyola de la Carta de Londres www.londoncharter.org i coordinador dels Principis de Sevilla (Principis Internacionals de l'Arqueologia Virtual). Director emèrit junt amb l'Alfredo Grande de la revista científica internacional Virtual Archaeology Review (VAR) <http://polipapers.upv.es/index.php/var>

Autor de més de mig centenar de publicacions científiques, entre les que destaca "La musealización del patrimonio arqueológico in situ: el caso español en el contexto europeo" (2013, Archaeopress Publishers of British Archaeological Reports, Oxford) i el "Manual para la puesta en valor del patrimonio arqueológico al aire libre" (2012, Trea). Ha treballat en nombrosos projectes d'investigació d'àmbit internacional, destacant la seva participació en els projectes de Sus Tekna (Marruecos) (2008-2009, 2011-2012, 2013-2014), la Network of Excellence "Virtual Museum Transnational Network" (2011-2015) o la Initial Training Network for Digital Cultural Heritage: Projecting our Past to the Future (2013-2017).

Actualment és el President de la Sociedad Española de Arqueología Virtual (SEAV), Vocal de la Junta Directiva de ICOMOS España i membre del Centre d'Estudis d'Arqueologia Virtual de la Universitat de Múrcia.

Sònia Hernández



Llicenciada en Geografia i Història i Postgrau en Museus i Educació per la Universitat de Barcelona. Màster en Direcció de Comunicació Empresarial i Institucional per la Universitat Autònoma de Barcelona. Forma part de l'equip del Museu de les Aigües des del 2005, com a cap d'exposicions i activitats primer i assumint la direcció a partir de 2011. Ha treballat a l'Àrea de Programes del Museu d'Història de Barcelona duent a terme tasques per al Departament de Comunicació i el Departament d'Activitats. 2004 – 2005 i a Stoa, patrimoni, turisme, museografia, com a coordinadora de projectes, en tasques de gestió, coordinació i desenvolupament d'exposicions i museus i, en projectes de formació en temes d'educació i difusió als museus. 2000 – 2005. Entre 1992-2003 ha col·laborat en diferents museus i institucions culturals en el disseny de propostes i materials educatius com el Museu d'Història de Catalunya, el Museu d'Història de Barcelona o la Fundació "La Caixa".

Jordi Sellas



Periodista i gestor d'empreses culturals. Llicenciat en Ciències de la Comunicació, especialitzat en Publicitat i Relacions Públiques, per la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). És fundador i director de Layers of Reality, membre de Minoria Absoluta, Nostromo Live i patró de la Fundació Teatre Públic de Barcelona – Teatre Lliure i de la Fundació Carulla; també membre de l'International Council of the Creative Industries Federation del Regne Unit. Durant la X Legislatura va ocupar el càrrec de Director

IV JORNADA DE PATRIMONI CULTURAL

NOVES NARRATIVES PER AL
PATRIMONI CULTURAL: DEL 3D
A LES EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

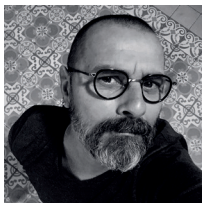
General de Creació i Empreses Culturals de la Generalitat de Catalunya. Ha estat director digital i de nous negocis del Grup RBA, fundador del Club TR3SC, director de màrqueting del Grup Focus, tècnic superior de promoció de la UAB i director de comunicació d'Ona Catalana. Ha assessorat la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, el Piccolo Teatro di Milano, el Teatro alla Scala i altres institucions públiques i privades en l'àmbit del màrqueting i els nous models de comunicació.

Anna Castellano



Doctora en Història Medieval per la Universitat Autònoma de Barcelona, la seva tesi doctoral va versar sobre l'origen i la formació del monestir femení de Santa Maria de Pedralbes (1327-1409), publicat per Edicions de l'Abadia de Montserrat sota el títol: Pedralbes a l'Edat Mitjana. Història d'un monestir femení. Principalment la seva investigació s'ha centrat en l'estudi del món dels monestirs femenins medievals, fonamentalment l'orde de les clarisses. Els resultats dels seus treballs han estat publicats en diferents revistes i monografies científiques. Des de l'any 1999 ocupa la plaça de Conservadora en Cap del Museu Monestir de Pedralbes, depenent de l'Ajuntament de Barcelona, del que en va assumir la direcció l'any 2012.

Albert Burzon



Director creatiu i gerent de l'estudi Burzon*Comenge, especialista en projectes d'estratègia virtual i en restitució virtual de patrimoni cultural en els camps pictòrics, escultòrics i arquitectònics. Investiga les noves dimensions del disseny, de l'art i de la tecnologia mitjançant entorns immersius i/o interactius utilitzant tècniques com la realitat virtual, el vídeo mapping, els *serious games*, entre d'altres. Creant connexions emocionals i pedagògiques entre el patrimoni i l'espectador. Entre les seves feines destaquen el mapping Taüll 1123, la reconstrucció virtual de la ciutat ibèrica d'Ullastret i la restitució pictòrica i la realitat virtual de les pintures de la sala capitular de Sixena.

Marisol López



Gestora cultural especialitzada en l'àmbit digital. Treballa al Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, on dirigeix l'Àrea de Cultura Digital a l'Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC). L'ICEC entén per cultura digital la nascuda de la relació, canviant per naturalesa, entre els éssers humans i les noves tecnologies de l'era de la informació. Inclou totes les interseccions possibles entre els llenguatges artístics tradicionals i les eines del món digital que donen com a resultat mutacions innovadores de les formes expressives clàssiques. Els objectius principals de l'Àrea de Cultura Digital són crear vincles entre cultura i tecnologia, treballar amb les empreses digitals i ajudar els sectors culturals a fer el canvi digital.