



CrossCult

Puesta en valor contextual de la cultura Europea, desde diferentes enfoques históricos y a través de la tecnología digital

Marta Redondo
mredondo@gvam.es

GVAM Guías Interactivas S.L.
Madrid, España



H2020-REFLECTIVE-6-2015

March 2016 – March 2019

Partners...



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA



Associated partners...

Venues

- Archaeological museum of Tripolis, GR
- National Gallery, GB
- Roman Spa of Lugo, ES
- Aquae Tauri, IT
- Epidaurus, GR
- Roman Spa of Chaves, PT

Cities

- Valetta, MT,
- Luxembourg City, LU,

NGO

- DIAZOMA -GR

SMEs

- Postscriptum, GR,
- Mediapro, ES,
- ARCTRON 3D, DE,
- Empty Museums Design, ES
- Pyro Studios, ES

Necesidad

- ◆ Es la historia humana una sucesión de hechos inconexos?
- ◆ ¿Cuál es el contexto que la engloba?
- ◆ Existen hechos y conceptos interrelacionados...pero la Historia se presenta habitualmente de una forma simplista y local...
- ◆ **Falta una visión global que interrelacione los acontecimientos**

Objetivo del proyecto

- ◆ “...impulsar un cambio en la forma en que los ciudadanos europeos valoran la historia, fomentando la re-interpretación de lo que ellos pueden haber aprendido a la luz de las interconexiones transfronterizas del patrimonio cultural, a través de los puntos de vista de otros ciudadanos o directamente a través la visita a otros lugares.”

> A través de la tecnología y APPs móviles



Innovación en 3 ejes...

◆ Amplia base de conocimiento

- ◆ Modelado del conocimiento
- ◆ Razonamiento semántico
- ◆ Interconexiones entre repositorios de fuentes de patrimonio cultural digital libres de restricciones de uso
 - ◆ Hechos comunes (e.g. objetos del mismo estilo)
 - ◆ Conceptos transversales (e.g. rituales, folklore, guerras en busca de recursos...)

◆ Plataforma tecnológica abierta

- ◆ Experiencias interactivas para grupos e individuos en un lugar de encuentro de forma aislada o interconectada
- ◆ Tecnología de última generación (e.g. realidad virtual, micro-augmentations, geolocalización, RRSS)

◆ Curiosidad situacional y aprendizaje espontáneo o fortuito

- ◆ Adaptación y personalización de contenidos
- ◆ Perfiles cognitivos y emocionales tanto individuales como grupales
- ◆ Características espaciales y de orden diverso (e.g. calendario de eventos, clima, puntos de fricción en un lugar de encuentro o noticias populares entre los que están conectados a RRSS)



Objetivos de investigación

Investigación de la Meta-Historia a través de experiencias piloto con historias construidas a partir de conexiones transfronterizas y temas transversales

El área de investigación quiere encontrar respuesta a la pregunta: ¿Cómo se pueden interpretar unos mismos hechos en función de diferentes realidades sociales y por individuos con diferentes perfiles emocionales y de conocimiento?



Objetivos de innovación



- ◆ **Interconexión multinivel de repositorios sobre espacios patrimoniales y recursos culturales digitales**
una base de conocimiento semántico que interrelaciona con un conjunto abierto (presente y futuro) de recursos digitales patrimoniales y lugares de encuentro, a través de diferentes repositorios, sobre la base de propiedades comunes y conceptos transversales
- ◆ **Nuevas tecnologías para entornos y ciudades inteligentes**
estado del arte sobre tecnologías como la geolocalización, micro-aumentos de la realidad, RRSS, adaptación de contenidos y personalización en aplicaciones de ocio educativo para enclaves y ciudades inteligentes
- ◆ **Experiencias personalizadas y contextualizadas**
generación automática de historias y montajes de recursos patrimoniales digitales para su transformación en experiencias interactivas, tanto individuales como grupales, utilizando perfiles cognitivos/emocionales, temporales, espaciales y de cualquier otra índole dentro de contexto.



Objetivos de implantación

Modelos de negocio para nuevas experiencias culturales

- ◆ definición modelos de negocio y de explotación de los distintos resultados del proyecto
- ◆ colaboración con una nueva red de investigadores, académicos, profesionales de las TICs y especialistas en recursos digitales patrimoniales



Un ecosistema de innovación

- ◆ Centrado en la reflexión sobre la Historia y la Identidad Colectiva de Europa
- ◆ Con referencias y exposiciones culturales como estímulo
- ◆ Que reutiliza los existentes pero rara vez interconectados o accesibles recursos digitales culturales, con el objetivo de proveer experiencias **innovadoras** y **no convencionales** basadas en la historia y fruto de la reflexión y de la reinterpretación de los hechos
- ◆ Que reduce las barreras culturales y crea perspectivas transfronterizas únicas, conectando recursos digitales culturales existentes y creando nuevos a través de la participación ciudadana.
- ◆ Y que genera experiencias de aprendizaje social y ocio de larga duración que ayudarán a un mejor entendimiento y reinterpretación de la Historia Europea.



Un equipo interdisciplinar

◆ Marco conceptual de historia reflexiva

◆ 4 escenarios emblemáticos

- ◆ cada piloto examina las diferentes combinaciones entre:
 - ◆ i) elementos del marco conceptual
 - ◆ ii) tecnologías
 - ◆ iii) recursos digitales culturales

◆ Plataforma de servicios unificados

- ◆ i) front-end: user-friendly, herramientas de usuario eficientes, utilizables para desarrollar market-ready apps
- ◆ ii) back-end: integra todos los diferentes productos digitales que serán desarrollados y adaptados por los partners del consorcio durante el proyecto

◆ Living lab

- ◆ actividades de R&D en el entorno exterior

◆ Modelo de negocio

- ◆ propuestas de explotación con herramientas que analizan el impacto real y práctico de los resultados del proyecto (visitantes, lugares de encuentro, pymes de diferentes sectores...)



Historia reflexiva

◆ Principios de partida

- ◆ importancia de la Historia
- ◆ perspectivas multi-faceta (**sociedad, economía, cultura, religión, etc.**)
- ◆ no sólo textos escritos (**otros fuentes: restos arqueológicos, iconografía, epigrafía, numismática, arquitectura, arte, etc.**)
- ◆ no verdades absolutas – varias interpretaciones posibles

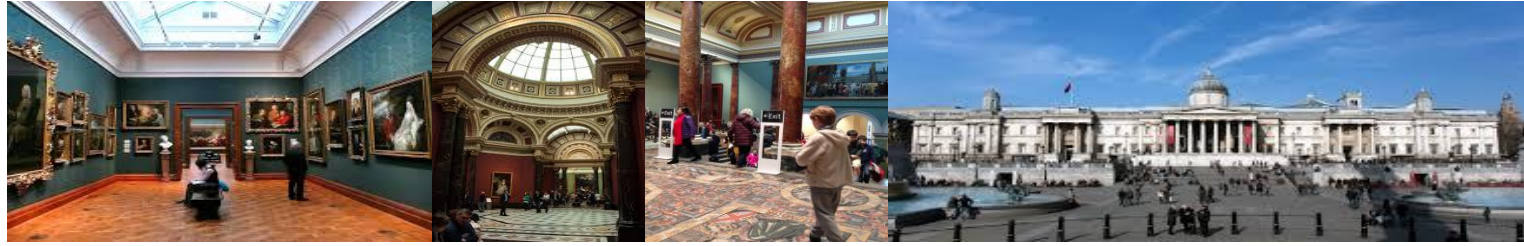
◆ Combinaciones

- ◆ **Fenómeno cognitivo:** reflexión, (re)interpretación, relación y comparación
- ◆ **Modos de participación:** individual y/o colaborativa (en pequeños o grandes grupos)
- ◆ **Tipos de contenido:** académico y/o popular
- ◆ **Modo de entrega del contenido:** narrativo, exploratorio o espontáneo
- ◆ **Modos de interacción:** durante la visita (sincronizado o no) y post-visita
- ◆ **Tipos de conexiones:** en o entre los distintos lugares; relacionadas en el tiempo, espacio o temáticamente
- ◆ **Contextualización:** física y/o virtual



4 PILOTOS





PILOTO 1

Entorno cultural multi-temático de grandes dimensiones

Este piloto tendrá lugar en la National Gallery de Londres y consistirá en utilizar su amplia colección para ilustrar, **a través del ARTE**, conexiones entre gente, entornos y eventos a lo largo de la Historia Europea.





PILOTO 2

Varios entornos culturales pequeños

- ◆ 4 pequeños yacimientos romanos (Roman healing spa of Lugo, Spain, the Roman healing spa of Chaves, Portugal, the Archaeological site of Montegrotto Terme, Italy and the ancient theatre of Epidaurus, Greece).
- ◆ Poner el foco en una experiencia **multi-espacio** es estratégicamente importante porque existe una gran cantidad de museos medianos y pequeños por toda Europa que pueden ser interconectados. Este piloto estará centrado en experiencias de visitante en grupo más que a nivel individual.



PILOTO 3

Un entorno cultural con conexiones transversales atípicas

- ◆ Archaeological museum of Tripolis, Greece
- ◆ Puntos de vista atípicos y transversales sobre piezas de museo, con el objetivo de permitir a los visitantes experimentar formas alternativas de presentación de la historia resultantes de **niveles de reflexión más profundos**, relacionados con aspectos sociales de la vida en la antigüedad, las estructuras de poder, etc.





PILOT 4

Varias ciudades, interacción “Pasado y Presente”

- ◆ entorno exterior de dos ciudades: Luxembourg City, Luxembourg and Valletta, Malta
- ◆ conectando la historia actual y presente (i.e. migración e impacto)
- ◆ combinación de objetos históricos culturales digitalizados con objetos actuales (e.g. datos estadísticos)
- ◆ percepciones sobre los retos actuales de las migraciones... exploración del pasado para entender el presente



Tecnologías CROSSCULT

- ◆ Aplicaciones - aplicaciones para dispositivos móviles market-ready
- ◆ Plataforma CROSSCULT
 - ◆ **Front-end** - user-friendly, herramientas que serán utilizadas por:
 - ◆ i) diseñadores de experiencias
 - ◆ ii) expertos/conservadores de museos
 - ◆ iii) stakeholders externos
 - ◆ **Back-end** – integra todos los subproductos y tecnologías
 - ◆ (1) almacenamiento de información cultural
 - ◆ (2) modelado, recomendador y personalización de usuario
 - ◆ (3) Machine learning, semantic reasoning and crowdsourcing
 - ◆ (4) Context mining and proceso de datos
 - ◆ (5) Visualización de asociaciones y micro-augmentations
 - ◆ (6) back-end de networking social espontáneo
 - ◆ (7) Crowd management & trajectory mining
 - ◆ (8) Geo-localization & sensor data processing

CROSSCULT > Living Lab

> Concepto central del plan de difusión de CROSSCULT

- ◆ **Unión Europea:** crear asociaciones público/privadas pro-innovación abierta dirigida por el usuario
- ◆ Durante el proyecto - “**Fase de Creación**”
- ◆ Después del proyecto- “**Fase de Operación**”
- ◆ Construir una comunicación sostenible entre los stakeholders potenciales que perdurará una vez finalizado el proyecto

CROSSCULT > Explotación

- ◆ Investigación de mercado sobre posibles stakeholders
- ◆ Identificación de los productos y subproductos generados con su aplicación en la industria cultural
- ◆ Diseño de modelos de negocio alternativos, estrategias de marketing y de implantación para cada uno de ellos





Contact
contact@crosscult.eu

