“La nostra aplicació ajudarà a comprendre estructures que no són evidents”

Entrevista a tres investigadors de l’Institut de Geomàtica (IG)

D’esquerra a dreta, Alejandra Campos,

Volker Paelke i Dennis Hücker.

“La nostra aplicació ajudarà a comprendre estructures que no són evidents”



Contingut extret de la web de l'ICAC (www.icac.cat)

Dennis Hücker, estudiant de Geodèsia i Geoinformàtica de la Leibniz Universtät Hannover (Alemanya), desenvolupa a l'Institut de Geomàtica (IG) un treball de final de carrera sobre mapes arqueològics augmentats. El projecte el porta a terme a la ciutat romana de *Iesso*, actual Guissona, gràcies a la col·laboració entre l'IG i la Unitat de Documentació Gràfica de l'ICAC, a més de la disponibilitat del Museu de Guissona. El seu tutor és **Volker Paelke**, cap de la unitat de recerca 3D Geo-visualization and Modelling (3D-GVM) de l'IG. Parlem amb ells dos i **Alejandra Campos**, project manager de la unitat 3D-GVM de l'IG.

En què consistirà aquesta aplicació?

Pensem en una aplicació que ofereixi la possibilitat de visualitzar d'una manera nova i ordenada tota la informació que es té del jaciment: per cronologia (per veure els diferents estats del jaciment al llarg de la història), per estructures (els banys, el clavegueram, la casa senyorial, la muralla, etc.), per objectes (com les peces del museu)…

Perquè pugui fer una visita personalitzada.

Bé, es tracta d'oferir al visitant informació més atractiva i activa, com les recreacions en tres dimensions, i que, alhora, a mesura que els arqueòlegs vagin sabent més del jaciment s'hi pugui anar afegint.

Dennis Hücker amb un simulacre del que serà el seu treball,

que entre altres oferirà recreacions en 3D.

Com funcionarà?



El visitant rep un mapa o plànol del jaciment en arribar. Doncs enfocant aquest mapa o plànol amb el mòbil o la tauleta que li facilitarà el mateix Museu de Guissona o que dugui ell, anirà obtenint la informació que vulgui. Navegarà al seu aire. Preguntarà tocant la pantalla: amb un clic tindrà un text explicatiu, un vídeo, una recreació en tres dimensions...

Tot sigui per fer entendre el jaciment!

Sí, aquest és l'objectiu: ajudar a comprendre estructures que no són evidents sobre el paper i tampoc quan t'hi passeges, i permetre que cadasú es recreï en aquella informació que li interessi més.

Heu fet res de semblant?

En arqueologia no. De fet es tracta d'un projecte pioner i pel que sabem únic a l'Estat espanyol i, sens dubte, traslladable a altres jaciments.

Visita dels membres de de la unitat 3D-GVM de l'IG a Guissona,

acompanyats per Josep Maria Puche,

cap de la Unitat de Documentació Gràfica de l'ICAC.



Quin repte suposa per vosaltres treballar en arqueologia?

És un món nou per nosaltres, que venim de la cartografia. O sigui que el primer repte és fer-nos una idea global del que signifiquen aquest conjunt de restes. En segon lloc, és un repte col·laborar amb una altra disciplina, amb gent que té un altre bagatge, uns altres coneixements… Però el repte és sobretot això que dèiem: fer visible i comprensible el que no és visible ni comprensible per al públic general a primer cop de vista.

La divulgació de l'arqueologia necessita aquests mapes arqueològics augmentats.

Contingut extret de la web de l'ICAC (www.icac.cat)

Doncs en aquest sentit confiem que aquesta col·laboració entre l'IG i l'ICAC sigui un pas més en aquesta línia de recerca conjunta que tenim oberta fa mesos i que hem segellat amb un conveni marc de col·laboració per explorar plegats projectes interdisciplinaris.

[Vegeu també la col·laboració en l'elaboració del mapa de l'aqüeducte romà de Tarragona.]

Text i fotos de Carme Badia i Puig