

Ullastret en 3D o com recórrer la ciutat ibèrica del segle III aC

Un audiovisual reconstrueix virtualment el jaciment a través de tecnologia de videojocs

A l'estiu el museu disposarà d'una sala amb una projecció que oferirà una experiència immersiva

Quantes vegades no hem sentit algú dir durant una visita a un jaciment arqueològic la típica frase: "Va, això només són quatre pedres". Un comentari que, gràcies a la contínua evolució tecnològica, en aquest cas lligada al turisme cultural, té cada cop més els dies comptats.

A Ullastret, sense anar més lluny, després de dos anys d'intens treball s'està enllestint una recreació virtual que permetrà, a través de tecnologia de videojocs aplicada a la interpretació del patrimoni, recórrer la ciutat ibèrica més gran de Catalunya. Concretament, es podrà caminar per la capital de l'antiga tribu dels indigets de fa 2.000 anys, aproximadament el 250 a.C, el moment històric del qual es té més coneixement a nivell arqueològic, com bé indica el director del MAC Ullastret, Gabriel de Prado. En el moment de màxima esplendor, la ciutat ibèrica superava les 6.000 persones i es té coneixement que estava dotada de temples, carrers, cases nobles... i sobretot unes imponents muralles. Aleshores, juntament amb la ciutat grega d'Empúries, tenia un paper fonamental en el camp del comerç.

Ara, gràcies al programa Patrimoni en Acció del Departament de Cultura i l'Obra Social La Caixa, es pot oferir una visió molt més contemporània i més realista de com era Ullastret fa milers d'anys.

"Ens ha motivat iniciar aquest projecte, gràcies al coneixement que hem assolit en aquests darrers vint anys i també gràcies a les darreres actuacions realitzades amb tecnologia, com les prospeccions geofísiques i geològiques de darrera generació i els estudis de paleobotànica", especifica.

Per difondre aquesta nova imatge de la ciutat, i després d'analitzar diferents possibilitats, es va optar per construir virtualment una restitució en 3D del conjunt, "sempre sota un marcat rigor científic en la part arqueològica i amb el màxim realisme en la presentació visual", segons De Prado.

Una sala immersiva Per qualitat i potencial, a l'hora d'oferir una major recreació, s'ha optat per una tecnologia anomenada Unreal Engine 4, perquè, després d'aquest audiovisual en què es poden apreciar els primers resultats, ja s'està treballant en les futures aplicacions d'aquest model 3D. Entre altres, ja hi ha una primera experiència disponible per a ulleres HTC Vive que es mostra en congressos del sector. A més, aquest estiu hi haurà al jaciment d'Ullastret una sala de projecció multipantalla on es podrà gaudir d'una experiència audiovisual immersiva. Més endavant es desenvoluparan altres aplicacions que, a més de caminar pels carrers i entrar a les cases de manera directa i personal, faran que en la simulació hi apareguin humans i animals. També la tecnologia permetrà que sigui el museu que es desplaci a les escoles: "Només ens caldrà un pen drive i unes ulleres", remarca.

Aleshores segur que ningú ja no dirà allò que "només són pedres".

Publicat a:

-El Punt Avui. Comarques Gironines 08-05-2016 Pàgina 30

Font del document:

<http://www.elpuntavui.cat/cultura/article/19-cultura/965036-ullastret-en-3d-o-com-recorrer-la-ciutat-iberica-del-segle-iii-ac.html>