



Tapiz de Bayeux (s. XI), escena XXXIII, Centre Guillaume-le-Conquérant, Bayeux.

El **IRCVM**, Institut de Recerca en Cultures Medievales de la Universidad de Barcelona, convoca su segundo congreso, que, con el título ***Digitalizar la Edad Media***, se celebrará en las Facultades de Filología y Geografía e Historia de la Universidad de Barcelona del 5 al 7 de octubre de 2021. El congreso se articulará en torno a cinco sesiones:

SESIÓN 1: Del *Spatial Turn* al *Deep Mapping*: el valor de la territorialización

SESIÓN 2: El reto de la tercera dimensión: investigación y divulgación

SESIÓN 3: Del documento al *Data Mining*: gestión de datos e investigación

SESIÓN 4: La gamificación como herramienta de difusión y docencia

SESIÓN 5: Las redes sociales en la investigación, difusión y docencia

Se pueden presentar propuestas de comunicación hasta el **28 de febrero de 2021**. Las propuestas, de un máximo de 1.000 caracteres, se enviarán a congres.ircvm@ub.edu; es necesario indicar a cuál de las 5 sesiones van destinadas. Una selección de las contribuciones será publicada en un volumen sometido a *peer review*.

Toda la correspondencia del congreso debe dirigirse a congres.ircvm@ub.edu

DIGITALIZAR LA EDAD MEDIA

El uso de herramientas digitales se ha hecho imprescindible en la investigación: las bases de datos, la digitalización, las cartografías históricas con sistemas de georreferenciación (GIS) o la recreación virtual de espacios son solo algunos ejemplos de un amplio abanico de posibilidades. Este escenario multiplica exponencialmente las posibilidades de la investigación, la transferencia y la divulgación; aun así, desde una perspectiva humanista, exige también una reflexión epistemológica. El propósito del *II Congreso Internacional IRCVM* no es otro que el de construir un espacio de debate sobre las oportunidades, pero también sobre los riesgos y los retos, que plantean las humanidades digitales aplicadas al estudio del mundo medieval. Perfeccionar las herramientas tecnológicas para la conservación del patrimonio histórico solo tiene sentido si estas herramientas pueden ayudarnos a reconocer el valor de este legado y, además, contribuyen a examinar nuestro presente con un ojo crítico. El congreso se articulará alrededor de cinco sesiones que trataran distintos aspectos entorno al tema principal.

SESIÓN I: Del *Spatial Turn* al *Deep Mapping*: el valor de la territorialización

El llamado *Spatial Turn* ha reintensificado el interés por el territorio y el paisaje entendidos como la base física y dinámica sobre la que se desarrollan los hechos históricos. La facilidad del acceso a la cartografía digital y su capacidad para integrar la complejidad han sido útiles para los medievalistas. Por otro lado, la generalización de las herramientas GIS y la exploración de nuevas técnicas de análisis tridimensional y algorítmico han permitido obtener resultados que van más allá de la simple representación cartográfica, convirtiendo el territorio en una verdadera fuente para la investigación histórica.

SESIÓN 2: El reto de la tercera dimensión: investigación y divulgación

La aparición de herramientas que facilitan la representación 3D de los objetos y estructuras históricas y arqueológicas ha significado un revulsivo en la investigación, no solo por su valor en la divulgación de resultados, sino también por el interés que suscita dentro del propio proceso investigador. La generalización de nuevos software que facilitan la creación de objetos tridimensionales, así como la aparición de impresoras 3D cada vez más precisas, convierten la tercera dimensión en un reto necesario para la investigación sobre el mundo medieval.

SESIÓN 3: Del documento al *Data Mining*: gestión de datos e investigación

Tradicionalmente, la investigación histórica se ha desarrollado sobre un conjunto de documentos escritos limitado a la capacidad de trabajo de cada investigador. Este hecho se ve superado hoy por las técnicas de lectura automatizada de textos y por la gran capacidad de gestión de los sistemas de etiquetado vinculados a la ciencia de datos (*data science*). A través de la minería de datos (*data mining*) somos capaces de analizar hoy volúmenes ingentes de información y extraer resultados que la investigación tradicional no habría nunca imaginado.

SESIÓN 4: La gamificación como herramienta de difusión y docencia

Jugar siempre ha sido una buena manera de aprender, desde niños con el juego simbólico o de más mayores con los juegos de mesa, puzzles o solitarios. Las herramientas digitales nos ofrecen la oportunidad de desarrollar juegos mucho más complejos donde simular situaciones del presente, recrear realidades del pasado o inventar las del futuro. Dado que el mundo medieval ejerce una fuerte atracción sobre todo tipo de públicos, disponemos de una magnífica oportunidad para convertir los juegos en una herramienta didáctica y de difusión de posibilidades infinitas.

SESIÓN 5: Las redes sociales en la investigación, difusión y docencia

Todos somos conscientes del potencial de las redes sociales para dar a conocer nuestras actividades individuales y colectivas. En ellas todo es efímero y volátil a la vez que, paradójicamente, deja una huella imborrable. La no presencia en las redes puede llegar a hacer invisibles a personas y a proyectos, mientras que el exceso de presencia acaba aburriendo. Tampoco todas las redes son iguales; hay que saber escoger las que llegan al público al que uno se quiere dirigir. Una buena gestión de las redes es clave para difundir nuestra investigación

Comité científico

Thomas Aigner (ICARUS, St. Pölten Diocesan Archives)

Gemma Avenoz (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Lola Badia (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Giulia Bordi (Università degli Studi Roma Tre)

Maria João Branco (IEM, Universidade Nova de Lisboa)

Juan F. Castro (Incipit, CSIC)

Lluís Cifuentes (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Gemma Colesanti (CNR, Nápoles)

Blanca Garí (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Josep Lladós (CVC, Universitat Autònoma de Barcelona)

José M. Lucía Megías (Universidad Complutense de Madrid)

Carles Mancho (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Salvatore Marino (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Victor Millet (Universidade de Santiago de Compostela)

Daniel Piñol (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Mercè Puig (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Comité organizador

Presidenta: Meritxell Simó (IRCVM, Universitat de Barcelona)

M. Reina Bastardas (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Meritxell Blasco (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Antoni Conejo (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Xavier Costa (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Joan Dalmasas (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Marta Sancho (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Maria Soler (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Precios

Cuota de inscripción: 90 euros

Estudiantes, parados y jubilados: 45 euros

Miembros del IRCVM y de ARDIT: 20 euros



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Institut de Recerca en
Cultures Medievales
UNIVERSITAT DE BARCELONA

