



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

L'**IRCVM**, Institut de Recerca en Cultures Medievales de la Universitat de Barcelona, convoca el seu segon congrés, que, amb el títol ***Digitalitzar l'Edat Mitjana***, se celebrarà a les Facultats de Filologia i Geografia i Història de la Universitat de Barcelona del 5 al 7 d'octubre de 2022. El congrés s'articularà al voltant de cinc sessions:

SESSIÓ 1: Del *Spatial Turn* al *Deep Mapping*: el valor de la territorialització

SESSIÓ 2: El repte de la tercera dimensió: recerca i divulgació

SESSIÓ 3: Del document al *Data Mining*: gestió de dades i recerca

SESSIÓ 4: La gamificació com a eina de difusió i docència

SESSIÓ 5: Les xarxes socials en la recerca, difusió i docència

Es poden presentar propostes de comunicació fins al **28 de febrer de 2022**. Les propostes, d'un màxim de 1.000 caràcters, s'han d'enviar a congres.ircvm@ub.edu; cal indicar a quina de les 5 seccions van destinades. Una selecció de les contribucions serà publicada en un volum revisat per experts.

Tota la correspondència del congrés s'ha d'adreçar a congres.ircvm@ub.edu

DIGITALITZAR L'EDAT MITJANA

L'ús d'eines digitals ha esdevingut imprescindible per a la recerca: les bases de dades, la digitalització, les cartografies històriques amb sistemes de georeferenciació (GIS) o la recreació virtual d'espais són només alguns exemples d'un ampli ventall de possibilitats. Aquest escenari multiplica exponencialment les opcions de la recerca, la transferència i la divulgació; tanmateix, des d'una perspectiva humanística, exigeix també una reflexió epistemològica. El propòsit del *II Congrés Internacional IRCVM* no és altre que el de bastir un espai de debat sobre les oportunitats però també sobre els riscos i els reptes que plantegen les humanitats digitals aplicades a l'estudi del món medieval. Perfeccionar les eines tecnològiques per a la conservació del patrimoni històric només té sentit si aquestes poden ajudar-nos a copsar el valor d'aquest llegat i, de retruc, a mirar el nostre present amb un ull crític.

SESSIÓ 1: Del *Spatial Turn* al *Deep Mapping*: el valor de la territorialització

L'anomenat *Spatial Turn* ha revigoritzat l'interès pel territori i el paisatge entesos com la base física i dinàmica sobre la qual es desenvolupen els fets històrics. La facilitat d'accés a la cartografia digital i la seva capacitat per integrar la complexitat han esdevingut útils per als medievalistes. D'altra banda, la generalització de les eines GIS i l'exploració de noves tècniques d'anàlisi tridimensional i algorítmica han permès obtenir resultats que van més enllà de la simple representació cartogràfica, tot convertint el territori en una veritable font per a la recerca històrica.

SESSIÓ 2: El repte de la tercera dimensió: recerca i divulgació

L'aparició d'eines que faciliten la representació 3D dels objectes i estructures històriques i arqueològiques ha esdevingut un revulsiu en la recerca, no només pel seu valor en la divulgació de resultats, sinó també per l'interès que suscita dins del propi procés d'investigació. La generalització de nous programaris que faciliten la creació d'objectes tridimensionals, així com l'aparició d'impressores 3D cada vegada més precises converteixen la tercera dimensió en un repte necessari per a la recerca sobre el món medieval.

SESSIÓ 3: Del document al *Data Mining*: gestió de dades i recerca

Tradicionalment, la recerca històrica s'ha desenvolupat sobre un conjunt de documents escrits limitat a la capacitat de treball de cada investigador. Aquest fet es veu superat avui per les tècniques de lectura automatitzada de textos i per la gran capacitat de gestió dels sistemes d'etiquetat vinculats a la ciència de dades (*data science*). A través de la mineria de dades (*data mining*) som capaços d'analitzar avui volums ingents d'informació i extreure'n resultats que la recerca tradicional no hauria mai imaginat.

SESSIÓ 4: La gamificació com a eina de difusió i docència

Jugar sempre ha estat una bona manera d'aprendre, des de nens amb el joc simbòlic o de més grans amb els jocs de taula, els trencaclosques o els solitaris. Les eines digitals ens ofereixen l'oportunitat de desenvolupar jocs molt més complexos on simular situacions del present, recrear realitats del passat o inventar les del futur. Atès que els ambients medievals exerceixen una forta atracció entre tot tipus de públics, disposem d'una magnífica oportunitat per convertir els jocs en una eina didàctica i de difusió de possibilitats infinites.

SESSIÓ 5: Les xarxes socials en la recerca, difusió i docència

Les xarxes socials proliferen arreu en els nostres dies, però no són, en absolut, un invent del segle XXI. L'èxit d'aquestes eines es deu, en bona mesura, a què faciliten i amplien l'abast d'un mecanisme bàsic per a les relacions humanes que porta funcionant molts segles. L'anàlisi digital de xarxes històriques de poder, d'influència, intel·lectuals, espirituals, literàries, materials, prosopogràfiques i geo-espacials a l'Edat Mitjana es combina amb el potencial de les xarxes digitals actuals per augmentar exponencialment l'impacte de la nostra recerca i les possibilitats de col·laboració entre investigadors.

Comitè científic

Thomas Aigner (ICARUS, St. Pölten Diocesan Archives)

Anna Alberni (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)

Comitè organitzador

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)
Delfi I. Nieto-Isabel (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Joan Dalmasas (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Marta Sancho (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Jordi Saura (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Maria Soler (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Preus

Quota d'inscripció: 90 euros
Estudiants, aturats i jubilats: 45 euros
Membres de l'IRCVM i d'ARDIT: 20 euros



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Institut de Recerca en
Cultures Medievales
UNIVERSITAT DE BARCELONA





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 2022. 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 2022**. 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 revisado por pares.

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 (SIG) o la recreación virtual de espacios son solo algunos ejemplos de entre un amplio abanico de posibilidades. Este escenario multiplica exponencialmente las posibilidades de la investigación, la transferencia y la divulgación; aun así, desde una perspectiva humanística, 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 si, además, contribuyen a examinar nuestro presente con una mirada crítica. El congreso se articulará alrededor de cinco sesiones que tratarán distintos aspectos relacionados con el tema principal.

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

El llamado *Spatial Turn* ha reavivado 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 de acceso a la cartografía digital y la capacidad de esta para integrar la complejidad se han convertido en herramientas de gran utilidad para los medievalistas. Por otro lado, la generalización de las herramientas SIG 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 al 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 objetos y estructuras históricas y arqueológicas ha significado un revulsivo para la investigación, no solo por su valor para la divulgación de resultados, sino también por el interés que suscita dentro del propio proceso investigador. La generalización de software que facilita la creación de objetos tridimensionales, así como la aparición de impresoras 3D cada vez más precisas, convierten a 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 la base de 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 de estos que la investigación tradicional jamás habría imaginado.

SESIÓN 4: La gamificación como herramienta de difusión y docencia

Jugar siempre ha sido una buena manera de aprender, de niños con el juego simbólico o, ya más mayores, con los juegos de mesa, rompecabezas y 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

Las redes sociales proliferan por todas partes en nuestros días, pero no son, en absoluto, un invento del siglo XXI. El éxito de estas herramientas se debe, en gran medida, a que facilitan y amplían el alcance de un mecanismo básico para las relaciones humanas que lleva funcionando muchos siglos. El análisis digital de redes históricas de poder, de influencia, intelectuales, espirituales, literarias, materiales, prosopográficas y geospaciales en la Edad Media se combina con el potencial de las redes sociales actuales para aumentar exponencialmente el impacto de nuestra investigación y las posibilidades de colaboración entre investigadores.

Comité científico

Thomas Aigner (ICARUS, St. Pölten Diocesan Archives)

Anna Alberni (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)
Delfi I. Nieto-Isabel (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Joan Dalmases (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Marta Sancho (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Jordi Saura (IRCVM, Universitat de Barcelona)
Maria Soler (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Precios

Cuota de inscripción: 90 euros
Estudiantes, desempleados y jubilados: 45 euros
Miembros del IRCVM y de ARDIT: 20 euros

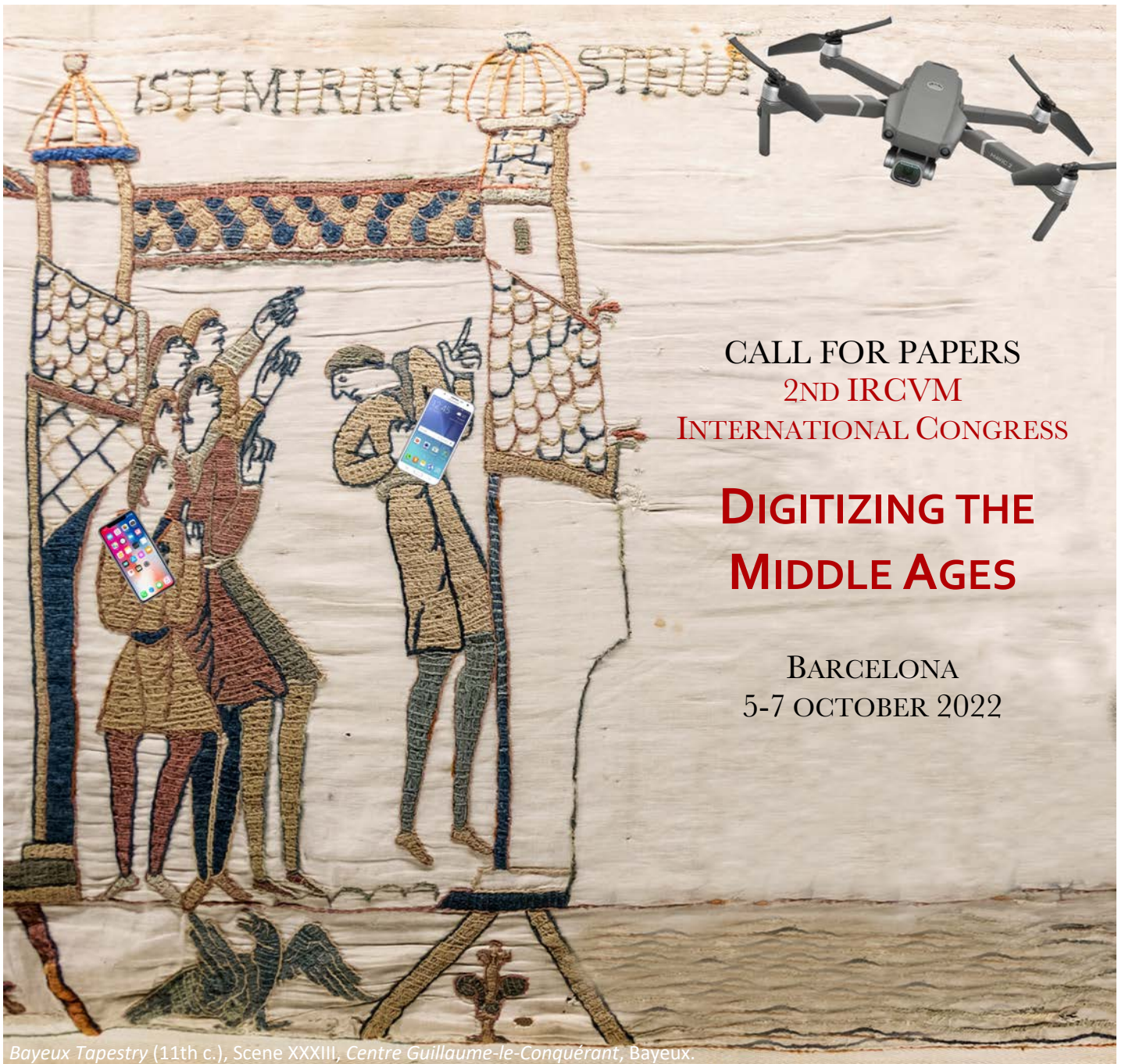


UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Institut de Recerca en
Cultures Medievales
UNIVERSITAT DE BARCELONA





CALL FOR PAPERS
2ND IRCVM
INTERNATIONAL CONGRESS

DIGITIZING THE MIDDLE AGES

BARCELONA
5-7 OCTOBER 2022

Bayeux Tapestry (11th c.), Scene XXXIII, Centre Guillaume-le-Conquérant, Bayeux.

The **IRCVM**, the Institute for Research on Medieval Cultures of the University of Barcelona, organises its second congress entitled ***Digitizing the Middle Ages***. This congress will be held at the Faculties of Philology and Geography & History of the University of Barcelona from 5 to 7 October 2022. The congress will be structured following five main strands:

STRAND 1: From Spatial Turn to Deep Mapping: The Value of Territorialisation

STRAND 2: The Challenge of the Third Dimension: Research and Dissemination

STRAND 3: From Documents to Data Mining: Data Management and Research

STRAND 4: Gamification as a Dissemination and Teaching Tool

STRAND 5: Historical Networks and Social Media

We invite scholars from a range of disciplines, including, among others, history, philology, art history, philosophy, and archaeology to submit proposals for 20-minute papers. Please send your abstracts (1,000 characters maximum) to congres.ircvm@ub.edu by **Sunday, 28 February 2022** indicating the strand you'd like to be considered for. Selected papers will be published in a peer-reviewed volume.

Please do not hesitate to contact the organising team for any questions you may have at congres.ircvm@ub.edu.

DIGITIZING THE MIDDLE AGES

Digital tools have become essential for research in the Humanities: databases, digitization, historical mapping with georeferencing systems (GIS), and virtual recreation of spaces are just a few examples of the wide range of possibilities now available to us. This situation exponentially multiplies the options for research, knowledge transfer, and dissemination. However, from the perspective of the Humanities, it also calls for some epistemological reflection. The purpose of the 2nd *IRCVM International Congress* is none other than to build a space for debate on the opportunities but also on the risks and challenges posed by the application of Digital Humanities to the study of the medieval world. Perfecting technological tools for the preservation of historical heritage only makes sense if these can help us both understand the value of this legacy and look at our present with a discerning eye.

STRAND 1: From Spatial Turn to Deep Mapping: The Value of Territorialisation

The so-called *spatial turn* has reinvigorated interest in the notions of territory and landscape understood as the physical and dynamic basis on which historical events take place. The ease of access to digital cartography and its capacity to integrate complexity have become useful for medievalists. In addition, the generalisation of GIS tools and the development of new three-dimensional and algorithmic analysis techniques have made it possible to obtain results that go beyond the mere cartographic representation, turning the territory into a true source for historical research.

STRAND 2: The Challenge of the Third Dimension: Research and Dissemination

The emergence of tools that facilitate 3D renderings of historical and archaeological objects and structures has become a driving force for research, not only because of its usefulness for the dissemination of results, but also because of the interest it arouses as part of the research process itself. The proliferation of software that enables the production of three-dimensional objects, as well as the appearance of increasingly reliable 3D printers, has made the third dimension a necessary challenge for researchers looking into the medieval world.

STRAND 3: From Documents to Data Mining: Data Management and Research

Traditionally, historical research is based on a set of written documents, whose volume depends on the work capacity of each researcher. This has now been completely superseded by automated reading techniques and by the considerable management capacity of mark-up systems linked to data science. Through data mining, we are now able to analyse huge volumes of information and extract results that traditional research would never have imagined.

STRAND 4: Gamification as a Dissemination and Teaching Tool

Playing has always been a good way to learn, ranging from symbolic child's play to adult's board games, jigsaw puzzles and solitaires. Digital tools allow us to develop much more complex games where we can simulate present situations, recreate past realities, and invent future scenarios. Given that medieval environments hold a strong attraction for all kinds of audiences, this provides us with an excellent opportunity to turn games into educational and dissemination tools with infinite possibilities.

STRAND 5: Historical networks and Social Media

Social media are proliferating worldwide, but they are by no means a twenty-first-century development. The success of these tools is largely due to the fact that they facilitate and extend the scope of a basic mechanism for human relations that has been in operation for many centuries, social networks. The digital analysis of historical networks of power and influence, of intellectual, spiritual, literary, material, prosopographic, and geospatial networks in the Middle Ages combines with the potential of current digital networks to exponentially increase the impact of our research and the possibilities of collaboration between researchers.

Scientific committee

Thomas Aigner (ICARUS, St. Pölten Diocesan Archives)

Anna Alberni (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)

Organizing committee

Head: 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)

Delfi I. Nieto-Isabel (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Marta Sancho (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Jordi Saura (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Maria Soler (IRCVM, Universitat de Barcelona)

Fees

Standard registration fee: €90

Student / Retired / Unwaged: €45

IRCVM and ARDIT members: €20



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Institut de Recerca en
Cultures Medievales
UNIVERSITAT DE BARCELONA

