

ReInHerit

Folleto Exposiciones Digitales

→ *Make it your own*

→ *Convocatoria de Contribuciones*

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



RePensando IDENTIDADES, CONFLICTOS and ARTESANÍA

Una Exposición Digital Colaborativa sobre Temas Sociales

RePensando ReInHerit, la Exposición Digital” amplía el concepto de la Exposición Itinerante “RePensando” al mundo digital. Puede considerarse complementaria a la exposición en el espacio analógico y también puede experimentarse como una exposición independiente.

RePensando ReInHerit ha sido creada e implementada por tres museos: el Museo de Arte Clásico de Atenas, la Fundación Cultural del Banco de Chipre de Nicosia y el Museo de Graz, con colecciones diferentes. Cada museo ha desarrollado una narrativa en torno a un Área Temática relacionada con el tema general social. Todas las narrativas se basan en objetos compartidos por los tres museos. La exposición ofrecerá una experiencia atractiva al visitante, algo que se consigue trabajando con elementos interactivos.

Además, la exposición se complementará con una colección de objetos digitalizados. Cualquier museo o institución del Patrimonio Cultural puede colaborar añadiendo objetos relevantes a las Áreas Temáticas y contribuir así a una colección digital internacional de crecimiento colectivo. Diferentes visualizaciones a lo largo de un continuo temporal y espacial, así como el uso de opciones de filtrado, permitirán un análisis diferenciado de los objetos digitales aportados a la colección. Las posibilidades de descarga de los objetos para profesionales y visitantes hacen realidad el lema del proyecto #make it your own.



¿De qué trata el proyecto?

El proyecto ReInHerit Horizon 2020 se centra en los retos actuales del sector del patrimonio en toda Europa y busca fomentar más oportunidades de comunicación e intercambio entre los agentes del sector del patrimonio cultural. Esto incluye la creación de redes entre Espacios de Patrimonio Cultural y Museos, la transferencia de conocimientos, y el intercambio y puesta en común de colecciones y contenidos.

Basándose en los resultados de la investigación primaria y secundaria llevada a cabo en el proyecto ReInHerit, los tres museos asociados, la Fundación Cultural del Banco de Chipre, el Museo de Arte Clásico y el Museo de Graz, han desarrollado tres Exposiciones Itinerantes y tres Exposiciones Digitales, así como una Colección Digital, en un proceso de creación conjunta.

Cuestiones Sociales y las tres Áreas Temáticas

El tema “Cuestiones sociales” sirve de base a las tres Áreas Temáticas generales. Los retos sociales del contexto histórico cambiante actual preocupan por igual a las sociedades de todo el mundo. Las Áreas Temáticas “Conflictos, Gestión de Conflictos y Resolución de Conflictos”, “Roles de género, Diversidad y Discriminación” y “Artesanía, Producción y Cuestiones Medioambientales” han surgido de este contexto, teniendo en cuenta las respectivas colecciones.

Los temas y preocupaciones de esta exposición giran en torno a las distintas capacidades y habilidades culturales que promovemos para abordar cuestiones y temas sociales. Si observamos cómo se articulan estas destrezas y habilidades a través de los objetos, las colecciones de los museos pueden actuar como punto de partida para la exposición, interpretación y contextualización de cuestiones sociales desde una perspectiva paneuropea.

Al hacer que cada museo complemente el tema del otro mediante la puesta en común de sus colecciones de una manera abierta, las Áreas Temáticas dejan de estar separadas entre sí y, en realidad, tienen muchos puntos en común. Esta colaboración pone de relieve diferentes formas de abordar las cuestiones sociales, algo que fomenta perspectivas multidimensionales e invita a otros museos a unirse al discurso.



Las Exposiciones

Se dedicará una Exposición Itinerante y una Exposición Digital en línea a cada una de las tres Áreas Temáticas. Todas las Áreas Temáticas se expondrán en las tres sedes del proyecto presentes en Atenas, Nicosia y Graz, junto a las piezas respectivas y los relatos cambiantes pertinentes, que viajarán exclusivamente en formato digital. Las tres exposiciones podrán ser retomadas y ampliadas posteriormente por otros museos.

Colección Digital

Como parte integrante de las exposiciones, se está creando una colección digital dentro de las tres Áreas Temáticas. Además de los museos asociados, se invitará a otros museos y Espacios del Patrimonio Cultural a aportar sus objetos a la colección. Esta colección creciente servirá de base para las exposiciones y pretende simplificar el intercambio de objetos de colección entre museos en el futuro. La Colección Digital se alojará en el Hub Digital de ReInHerit, proporcionado por la Universidad de Graz.

Público Objetivo de la Exposición Digital

Las Exposiciones Digitales ReInHerit estarán disponibles en línea para el público objetivo mediante el Hub Digital del proyecto. Dado que no se facilitará ningún espacio físico, se prestará especial atención a los siguientes grupos de público objetivo que, como sugiere la investigación de ReInHerit, están más dispuestos a participar e interactuar en un entorno digital de patrimonio cultural, ocio y aprendizaje permanente. Dicho público objetivo está compuesto por:

- Profesionales del patrimonio cultural
- Estudiantes
- Público general: Público joven y, en particular, nativos digitales (Generación Z, Millennials y turistas digitales del patrimonio).

Introducción

Exhibiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

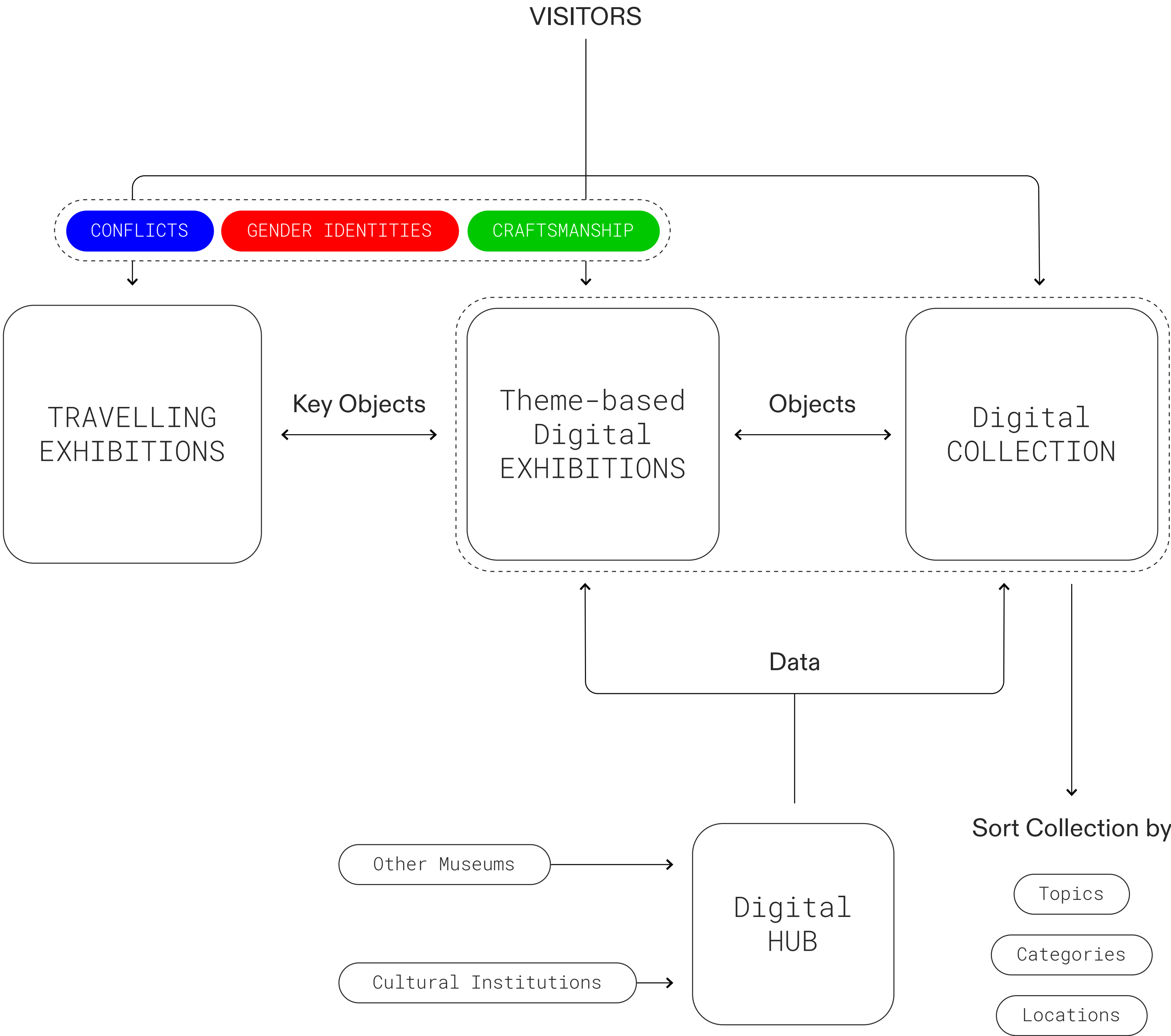
Diseño

Próximos Pasos

Impresión

Las exposiciones digitales fomentarán la comunicación digital con el público objetivo a través de la cocreación y la narración de sus propias historias y experiencias personales. Los canales de las redes sociales también desempeñarán un papel importante en la participación de los grupos destinatarios, especialmente Instagram (grupo destinatario de 18 a 34 años), así como mediante actividades, eventos especiales en línea y talleres adaptados a las necesidades de este público más joven.

- Introducción
- Exhibiciones Digitales
- La Colección Digital
- Convocatoria de Contribuciones
- RePensando IDENTIDADES
- RePensando CONFLICTOS
- RePensando ARTESANÍA
- Implementación Técnica
- Participación de la Audiencia Digital
- Diseño
- Próximos Pasos
- Impresión



Introducción

Exhibiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



Exposiciones Digitales

Las Exposiciones Digitales comprenden tres secciones temáticas de exposiciones digitales e interactivas y una creciente Colección Digital. Cada una de estas exposiciones temáticas está desarrollada por uno de los museos asociados y se pone a disposición de los usuarios mediante el Hub Digital de ReInHerit.

Implementación

Las Exposiciones Digitales del proyecto ReInHerit pretenden ampliar los conceptos de las Exposiciones Itinerantes al mundo digital. Para ello, emplean específicamente las diversas posibilidades que ofrecen los espacios digitales, en lugar de limitarse a digitalizar las Exposiciones Itinerantes tal y como son. Las Exposiciones Digitales se centrarán en crear una experiencia atractiva para el visitante, lo que se consigue trabajando con elementos interactivos que puedan adaptarse a las Áreas Temáticas de las Exposiciones Itinerantes. La implementación de las Exposiciones Digitales con estos elementos interactivos requiere que el marco de contenidos admita una variedad de medios -como fotos, vídeos y objetos 3D-, así como diferentes actividades de interacción -por ejemplo, cuestionarios o escenarios de ramificación, también llamados escenarios de toma de decisiones-. Una opción para diseñar experiencias interactivas es utilizar H5P, un marco de contenidos en colaboración multiplataforma que suele emplearse para materiales de aprendizaje en línea. H5P está diseñado para ser fácil de usar e incorporar otras plataformas. Esto facilita el uso de perspectivas diversas a la hora de tratar los elementos interactivos de las exposiciones digitales.

Objetos Tridimensionales en el Espacio Digital

La forma ideal de incorporar objetos tridimensionales en las exposiciones digitales es crear modelos 3D. La evolución tecnológica hace que las herramientas para crear estos modelos sean cada vez más accesibles. Los modelos 3D permiten al público de las Exposiciones Digitales explorar e interactuar con los objetos de una forma más tangible y completa que los objetos representados mediante fotografías tradicionales. Estos modelos permiten al visitante girar y mover el objeto, hacer zoom en su estructura y verlo desde cualquier ángulo. Esta tecnología proporciona una interacción más atractiva con el objeto, incluso en comparación con la exposición analógica tradicional. Además, los modelos 3D con metadatos multimedia permiten a los museos intercambiar y compartir los objetos de sus colecciones más fácilmente. Por lo tanto, contribuir a un inventario cada vez mayor de modelos 3D en el contexto museístico es un esfuerzo importante para el futuro de las prácticas museísticas. Se creará un webinar sobre cómo producir modelos 3D, que se cargará en el Hub Digital del proyecto.

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



Una Colección Digital en expansión

Muchos objetos de colección acumulan polvo en depósitos y archivos y nunca se utilizan en los museos porque no encajan temáticamente con las exposiciones previstas o, simplemente, porque caen en el olvido por falta de digitalización. Este “experimento” de colección general digitalizada en crecimiento constante pretende poner fin a esta situación y marcar el comienzo de una nueva era para las colecciones y sus objetos (dignos de protección).

El objetivo de la Colección Digital es poner en red y hacer visibles y accesibles al mundo de los museos los objetos de colección existentes. Hay Tres Áreas Temáticas a modo de ejemplo que ilustran la diversidad de objetos relacionados con temas diversos.

Esta colección en particular se caracteriza por estar ubicada en el espacio digital, por lo que tiene la posibilidad de tener visibilidad general y puede expandirse y seguir creciendo a través de todos los museos participantes. La colección pretende integrar el mayor número posible de objetos 3D para acercarse paso a paso a una forma moderna de exponer.

Por un lado, la colección sirve a los conservadores para encontrar objetos que encajen en sus exposiciones y, por otro, proporciona información al público general sobre los múltiples, interesantes y valiosos objetos que se almacenan en los depósitos de los museos.

Una simple visión general de todos los objetos da la bienvenida al usuario cuando entra en la colección. Este acceso sencillo invita al usuario a profundizar e interactuar con una variedad de filtros que dan lugar a diferentes visualizaciones y permite una navegación por temas.



Haz tuya la exposición descargándotela

La Colección Digital también sirve de base para las próximas Exposiciones Itinerantes. Se invita a las instituciones del Patrimonio Cultural y a los museos que vayan a albergar una exposición a descargar objetos digitales para incorporarlos a su propia narrativa expositiva. La colección ofrece un fondo creciente de objetos museísticos de todas las épocas y de diferentes museos que se apoyan mutuamente, compartiendo y mostrando una gran variedad de patrimonio cultural digitalizado en sus propias instituciones.

Posibilidades de Filtrado

La Colección Digital contiene dos capas de filtrado. La primera capa ya es visible en la página inicial y conduce a tres visualizaciones diferentes:

- Las tres Áreas Temáticas : CONFLICTOS, IDENTIDADES y ARTESANÍA
- Un mapa con las instituciones participantes, que muestra los objetos que han aportado cada una de ellas
- Una lista de las piezas ordenada mediante el empleo de diferentes etiquetas

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



¿En qué consiste la Convocatoria de Contribuciones?

Para aumentar la colección, se anima a todos los museos y espacios patrimoniales a contribuir con objetos y artefactos a la correspondiente Área Temática “Conflictos, Gestión de Conflictos y Resolución de Conflictos”. En un contexto creciente de desafíos digitales para los museos, la colección puede facilitar y mejorar el trabajo y las futuras colaboraciones con otros museos. Esta colección accesible digitalmente en todo el mundo facilita la búsqueda y la exposición de objetos y abre nuevas posibilidades de representación, así como una gran variedad de perspectivas posibles. La ampliación de la colección podría ayudar a futuros gestores de museos a crear exposiciones con una rica variedad de piezas que sean adecuadas y a conectar los objetos analógicos con los digitales. Al reunir objetos de toda Europa y establecer conexiones inesperadas entre ellos, se puede crear una experiencia extraordinaria.

¿Cómo y con qué contribuir?

Las contribuciones de museos y Espacios del Patrimonio Cultural completan la colección. Para crear variedad y diversidad, se invita a todas las partes interesadas a aportar objetos a las tres Áreas Temáticas. Cada uno de estos folletos presenta uno de los temas. Para enriquecer la experiencia de los objetos en formato digital, nos proponemos incluir en la colección el mayor número posible de piezas en 3D. Los objetos, así como su descripción y un breve texto de unos 600-1000 caracteres, podrán subirse a través de un formulario en línea en el Digital Hub a partir de mediados de febrero de 2023 en:

<https://collection.reinherit-hub.eu/contribute/>

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



Repensando IDENTIDADES – Género, Diversidad y Discriminación

En el mundo actual, las nociones del género, la diversidad sexual y la discriminación son más relevantes que nunca. Constantemente nos enfrentamos a cuestiones de género, a casos de discriminación en todas las esferas de la vida y a actitudes cambiantes hacia la diversidad sexual. Sin embargo, ¿hasta qué punto son novedosos estos fenómenos?

Los distintos roles de género siempre han existido en la sociedad, desde la prehistoria hasta nuestro mundo contemporáneo. Aunque no es fácil hacer suposiciones sobre el papel que desempeñaban las mujeres y los hombres en la sociedad de las Primeras Sociedades Cíclicas como lo hacemos hoy en día, podemos suponer que las mujeres y los hombres desempeñaban papeles importantes pero diferentes. Sin embargo, en épocas posteriores, durante el Periodo Histórico, se dispone de más información sobre los diferentes papeles que desempeñaban hombres y mujeres. Las mujeres supervisaban la crianza de sus hijos, y sólo salían de casa para participar en las costumbres funerarias y en ciertos rituales religiosos, acarrear agua para las necesidades del hogar o visitar la tumba de un pariente. Las mujeres también podían asistir a las bodas.

Los hombres participaban activamente de la vida pública, mientras que las mujeres desempeñaban un papel importante en el hogar. Los hombres podían ocupar cargos públicos, hacerse guerreros, artesanos o atletas. Los artesanos de la época eran extraordinariamente hábiles en las técnicas que habían desarrollado, lo que se traduce en el hecho notable de que la mayoría de estas técnicas de escultura y alfarería siguen vivas hoy en día con pequeños cambios debidos, sobre todo, a la existencia de medios modernos.

Mientras las mujeres no formaban parte de la vida social, los hombres disfrutaban de celebraciones y simposios con otros hombres. Como resultado, los hombres formaban fuertes amistades y vínculos románticos entre ellos. Durante las celebraciones, era habitual que los hombres expresaran públicamente su admiración por otros hombres. Los hombres también formaban fuertes lazos emocionales durante la guerra.

Sin embargo, en todas las esferas de actividad, la discriminación basada en el estatus social, la clase social y la riqueza, en la guerra y en la sociedad, era bastante habitual. Los hombres privilegiados y ricos de la comunidad gozaban de ciertos privilegios sobre otros hombres y mujeres, lo que podía interpretarse como una fuente de conflicto social. Los conflictos violentos en el campo de batalla también eran bastante habituales en la época debido a las convulsiones sociales en la región del Egeo.

[Introducción](#)[Exhibiciones Digitales](#)[La Colección Digital](#)[Convocatoria de Contribuciones](#)[RePensando IDENTIDADES](#)[RePensando CONFLICTOS](#)[RePensando ARTESANÍA](#)[Implementación Técnica](#)[Participación de la Audiencia Digital](#)[Diseño](#)[Próximos Pasos](#)[Impresión](#)

Los objetos de la colección sobre el Área Temática “Identidades” son muy diversos y abordan diferentes subtemas. Las tres piezas siguientes tratan la maternidad, la (no) identificación con un género y las dinámicas socio-sexuales. Estas subcategorías pueden ampliarse con los objetos añadidos a la colección y abrir así un abanico de diferentes perspectivas pertenecientes a épocas distintas.



Figurilla femenina cicládica

Desconocido
2300-2000 A.C.
Mármol
H. 39,1 cm

Museum of Cycladic Art



Autorretrato

Ida Sofia Maly
1928-1930
Acuarela sobre Papel
40 x 30 cm

Graz Museum



Niño de Templo

Desconocido
Siglo IV a.C. - Periodo Ciproclásico (480-310 a.C.)
Piedra caliza
H. 19 cm

Bank of Cyprus Cultural Foundation

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



RePensando CONFLICTOS

Los conflictos han acompañado a la humanidad desde el principio. Forman parte intrínseca de los sistemas sociales. Se manifiestan de diferentes formas: en la lucha, la disputa, el clasismo y la competencia, la huelga y el conflicto industrial, la lucha de clases/enfrentamiento y rebelión de clases, la guerra y la guerra civil.

Los conflictos pueden tener distintas funciones para la sociedad: pueden aliviar las tensiones sociales y, en determinadas condiciones, incluso convertirse en el motor decisivo de cambios sociales necesarios. Por el contrario, los conflictos pueden escalar a un nivel tan alto y llevarse a cabo de forma tan destructiva que tengan consecuencias fatales para las personas (sociedades) afectadas.

En la actualidad experimentamos múltiples crisis. No podemos prever hacia dónde nos conducen, como individuos, a escala nacional y mundial. Lo único que está claro es que el mundo está experimentando un proceso de cambio masivo. En esta situación, los conflictos son una consecuencia normal e inevitable.

Las sociedades posmodernas e individualistas que muestran una cohesión social débil pueden hacer frente a los conflictos con menos eficacia. Por eso es importante comprender mejor los conflictos, su dinámica, los problemas sistémicos subyacentes y el papel de todos y cada uno de nosotros. La exposición busca esta reflexión mediante objetos que reflejan conflictos de diferentes épocas y lugares y que permiten comprender perspectivas diversas sobre el tema. Dichos objetos:

- Representan el conflicto
- Muestran las consecuencias de un conflicto o el resultado de volver a procesarlo
- Son parte/objeto/desencadenante del conflicto.

La exposición explora los objetos en función de lo que revelan sobre los conflictos a lo largo de la historia en un contexto global.

[Introducción](#)[Exhibiciones Digitales](#)[La Colección Digital](#)[Convocatoria de Contribuciones](#)[RePensando IDENTIDADES](#)[RePensando CONFLICTOS](#)[RePensando ARTESANÍA](#)[Implementación Técnica](#)[Participación de la Audiencia Digital](#)[Diseño](#)[Próximos Pasos](#)[Impresión](#)

Los objetos de la colección sobre el Área Temática “Conflictos” son muy diversos y abordan diferentes subtemas. Las tres piezas siguientes tratan el aumento del precio de los alimentos y los efectos de las guerras, los conflictos geopolíticos y las jerarquías sociales. Estas subcategorías pueden ampliarse con los objetos añadidos a la colección y abrir así un abanico de diferentes perspectivas pertenecientes a épocas distintas.



La Revuelta de las Cerezas

Axl Leskoschek

1955

Xilografía

44,5 × 31,5 cm (with frame)

Graz Museum

CIPRO

Nicolò Nelli, Venecia
1570 (primera aparición)

Mapa en hoja suelta
19,0 x 13,6 cm

Bank of Cyprus Cultural Foundation



Pyxis con tapa

Taller de cerámica en Ática

760-750 BC

vasija de barro

H. 26,5 cm, D. 32,5 cm

Museum of Cycladic Art

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



RePensando LA ARTESANÍA

Como parte del patrimonio cultural inmaterial, las prácticas artesanales no sólo representan tradiciones pasadas, sino también métodos contemporáneos de producción centrados en el uso sostenible de materiales naturales para la fabricación local.

Esta exposición pretende destacar diferentes tipos de artesanía en relación con los materiales naturales y los procesos a los que son sometidos, cómo se relacionan con el discurso actual sobre sostenibilidad y cuestiones medioambientales, y su relevancia en el patrimonio cultural propio.

Frente a la creciente industrialización, la producción en masa y la globalización, muchas prácticas artesanales tradicionales han quedado estancadas o, en el peor de los casos, obsoletas. Frente a la actual crisis climática y aunque se trata de métodos de producción sostenibles, pasamos por alto muchas de estas habilidades, conocimientos y costumbres artesanales en tanto que implican una “producción lenta”.

Transmitidas de generación en generación y cambiantes según las diversas regiones donde se originan, estas prácticas artesanales en evolución constante se convierten en una respuesta a un mundo que se transforma rápidamente, y siguen proporcionando a las comunidades un sentimiento de identidad y de respeto por la diversidad cultural.

Los objetos de la colección sobre el Área Temática “Artesanía” son muy diversos y abordan diferentes subtemas. Las tres piezas siguientes tratan el uso creativo del exceso, mediante el arte de la cerámica y la transferencia de habilidades artesanales. Estas subcategorías pueden ampliarse con los objetos añadidos a la colección y abrir así un abanico de diferentes perspectivas pertenecientes a épocas distintas.



Marco decorado con capullos de gusanos de seda

Desconocido

Siglo XX

Terciopelo, capullo de gusano de seda

57 x 60 cm

Bank of Cyprus Cultural Foundation



Lekythos blanco

Taller ático

Alrededor del 420 a.C.

Arcilla

H. 28,8 cm

Museum of Cycladic Art



Cofre del Gremio de Panaderos de Pan de Jengibre de Graz

Desconocido

1744

Madera con incrustaciones

41 × 60 x 31 cm

Graz Museum

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



Implementación en el Hub Digital

El Hub Digital alberga los recursos producidos en el marco del proyecto ReInHerit. La documentación y las instrucciones para contribuir con objetos digitales a la Colección Digital están disponibles en el área profesional del Hub Digital. La colección, dirigida a un público más amplio, se mostrará por separado. El Hub Digital está pensado como un sitio web estático, desarrollado en React y construido sobre Gatsby - emparejado con el sistema de gestión de contenidos Netlify. Los objetos digitales aportados a través de los formularios en línea se añadirán al Hub Digital y se almacenarán en él. Se podrán incorporar modelos 3D alojados externamente.

Necesidades

Los museos utilizan un formulario en línea para aportar objetos de colección fácilmente al proyecto. Este formulario incluye información sobre las piezas, la posibilidad de subir fotos y la incorporación de visualizaciones en 3D desde plataformas externas. Los datos del formulario se cargarán y almacenarán en la sección “Colección Digital” del Hub Digital de ReInHerit. El uso de un tesaurus ayuda a introducir la información de forma más coherente, permitiendo elegir entre opciones predefinidas. El formulario ayuda a garantizar la coherencia de las descripciones de los objetos, facilitando así su indexación y localización en la Colección Digital.

Tesaurus ReInHerit

Con el fin de establecer una estructura de metadatos que facilite las funciones técnicas de la Colección Digital, las entidades colaboradoras recibirán orientación para la introducción de datos en forma de tesaurus. Este tesaurus proporcionará una estructura general primaria y un vocabulario básico que tendrá que ser tenido en cuenta para añadir y etiquetar piezas en la colección digital. El objetivo de estos elementos estructurales “guía” es optimizar las funciones de búsqueda y recuperación de información de la base de datos. Además del vocabulario base, el tesaurus contará con la posibilidad de ampliar el vocabulario predefinido. Con ello se pretende fomentar una mayor variedad de entradas y se evita el problema de excluir entradas potenciales que podrían no estar representadas por el vocabulario base. El objetivo de este diseño abierto y adaptable es generar un vocabulario propio mediante un proceso de colaboración, así como crear un borrador para un nuevo tesaurus en el ámbito del patrimonio cultural como resultado adicional del proyecto ReInHerit.



Funciones de Networking

El Hub Digital incluye un área de trabajo en red, un foro que permite a los profesionales conectarse y compartir información. El foro está implementado a través de Gitter, y requiere autenticación a través de GitHub o Twitter. Se pueden crear diferentes “salas” de discusión en función de las necesidades de la comunidad; el equipo central de RelnHerit se encargará de garantizar un entorno seguro para todos los participantes. Aquí, los profesionales interesados en albergar una Exposición Itinerante o en aportar objetos a la Colección Digital podrán plantear preguntas y recibir apoyo, así como informar sobre sus experiencias.

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión



Participación de los usuarios en las Exposiciones Digitales y en la Colección Digital

→ Las Exposiciones Digitales se presentarán dentro de una herramienta interactiva, que conecta con el contenido y apoya el tema tratado y su propia narrativa. Los usuarios podrán explorar los contenidos en un entorno lúdico.

→ Dentro de la Colección Digital, los usuarios pueden explorar los objetos mediante el uso de diferentes filtros para experimentar distintas visualizaciones. Los objetos 3D con anotaciones fomentan la interacción con el propio objeto.

Participación Digital en la Exposición Itinerante y conexión con las Exposiciones Digitales

→ Los visitantes, tanto de la Exposición Itinerante como de la Exposición Digital, estarán conectados mediante el uso de una herramienta de discurso que fomente la participación, y que asimismo acoja una reflexión sobre cada uno de los temas tratados. Este contenido se transformará en una visión general virtual mediante la cual los visitantes podrán compararse con otros visitantes del mundo. Los resultados se mostrarán en línea y presencialmente en la exposición. De este modo, el público y las Exposiciones se conectarán y se encontrarán puntos de coincidencia entre ellos.

→ La exposición itinerante muestra principalmente objetos digitales. Estos objetos se mostrarán en una tablet y se proyectarán sobre una tela semitransparente. Mostrar objetos digitales ofrece posibilidades interactivas. El público de la Exposición Itinerante puede elegir entre diferentes narrativas auditivas y se le anima a mirar más de cerca el objeto mediante diferentes escalas (objetos 2D, objetos 3D) y mediante rotación (objetos 3D).

Se invita al visitante de la Exposición Digital a utilizar las herramientas interactivas implementadas y a utilizar el visor 2D y el visor 3D ("Sketch Fab").

Las tres áreas temáticas se focalizan en temáticas distintas, por ejemplo teniendo en cuenta perspectivas diversas, los aspectos relativos al género u ofreciendo una mirada en profundidad a la artesanía y al patrimonio inmaterial.

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

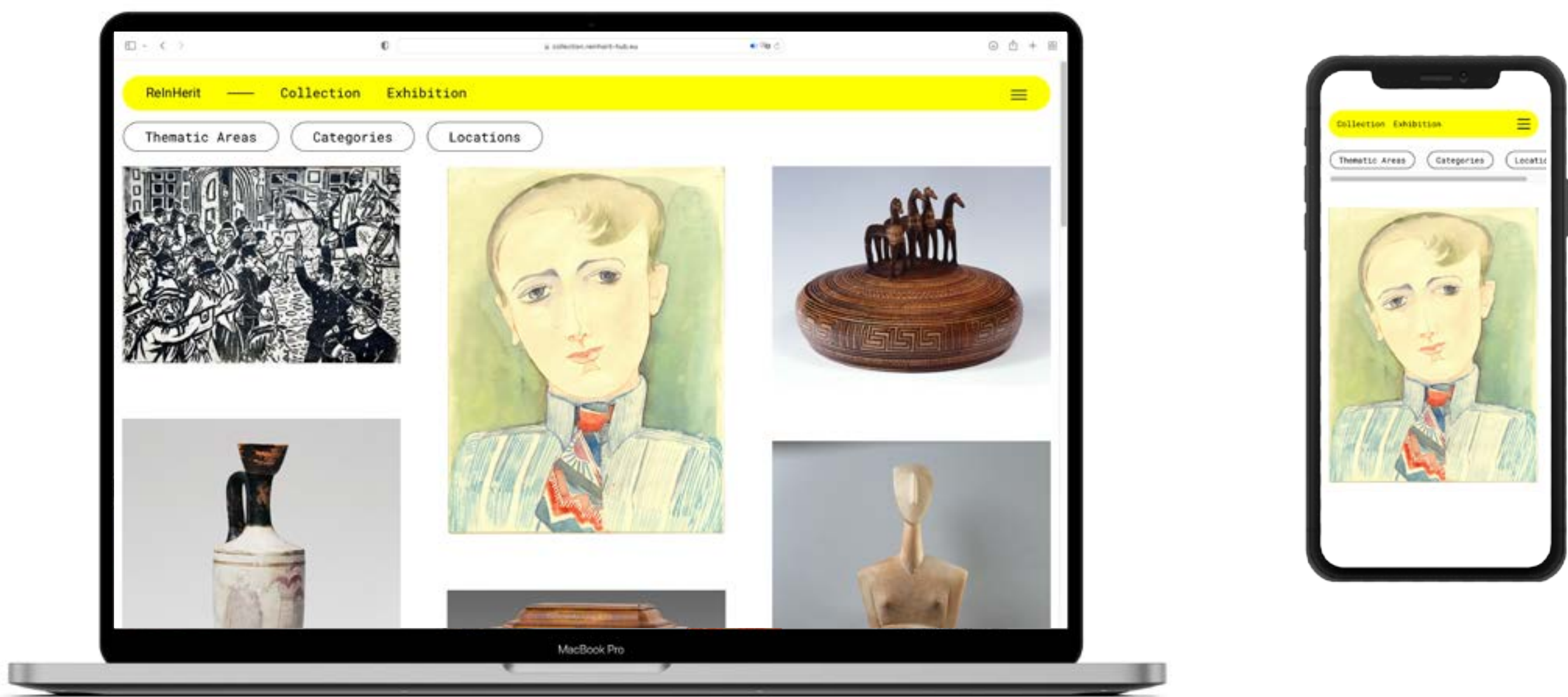
Próximos Pasos

Impresión

Diseño de la Interfaz

Las Exposiciones Itinerantes, las Exposiciones Digitales y la Colección Digital comparten una base de diseño común para presentarse como una unidad y garantizar la coherencia entre las distintas aplicaciones. La tipografía y los colores, pero también la organización de la información, siguen la misma pauta de diseño.

La interfaz de la Exposición Digital es lo más intuitiva posible para mostrar los objetos de la mejor manera posible. La funcionalidad es lo primero, por lo que el diseño de la interfaz es sobrio y muy claro. Es igualmente importante que la interfaz funcione en múltiples dispositivos. El desarrollo de la interfaz se centra también en el desarrollo de una versión móvil y adaptable.

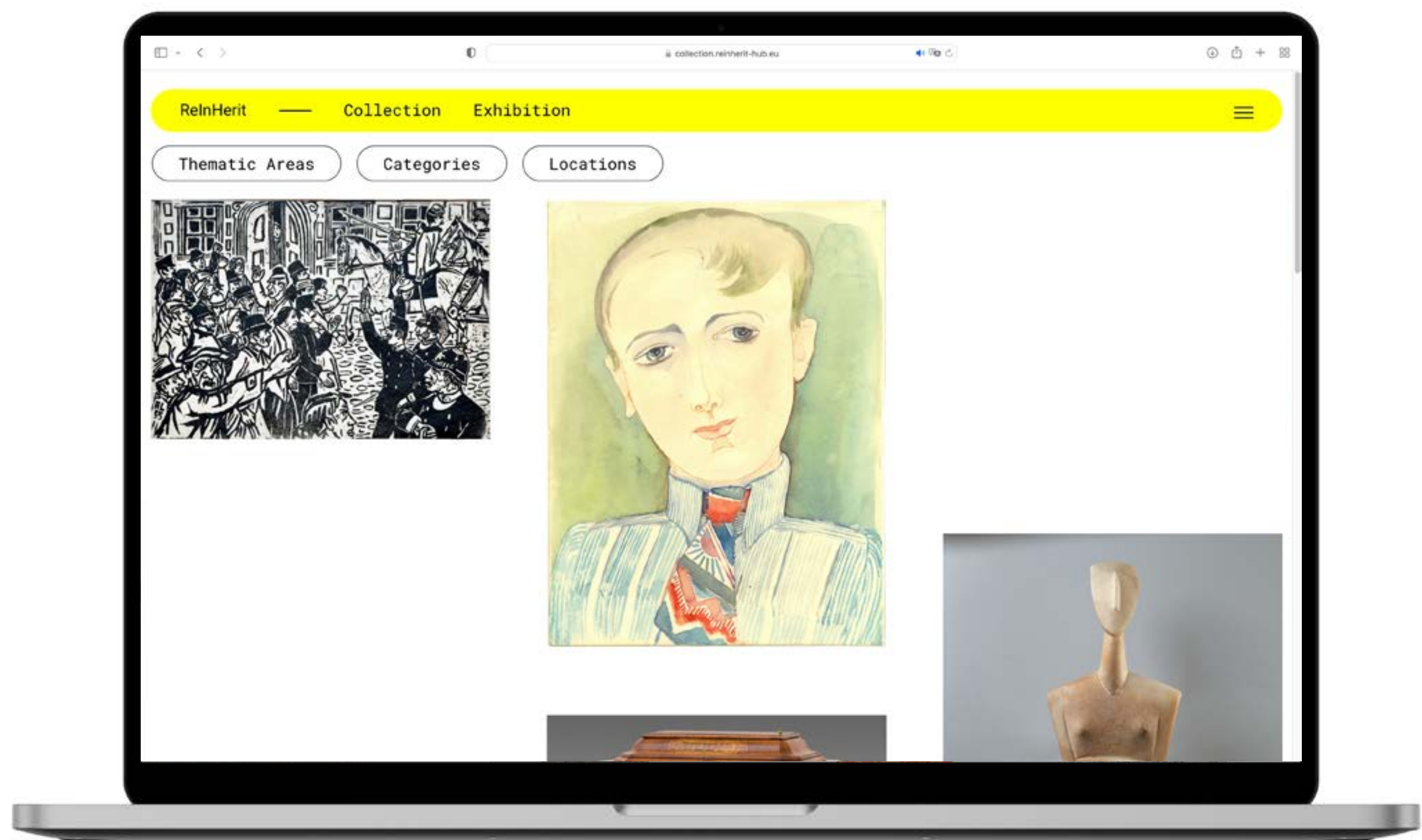


[Introducción](#)[Exhibiciones Digitales](#)[La Colección Digital](#)[Convocatoria de Contribuciones](#)[RePensando IDENTIDADES](#)[RePensando CONFLICTOS](#)[RePensando ARTESANÍA](#)[Implementación Técnica](#)[Participación de la Audiencia Digital](#)[Diseño](#)[Próximos Pasos](#)[Impresión](#)

Clasificación de las Piezas y de la Información

La Colección Digital ofrece una visión general de todas las piezas disponibles hasta el momento. Por lo tanto, la propia página de inicio funciona como un lienzo que muestra todos los elementos de la colección sin clasificar. Corresponde a los visitantes hacer uso de los filtros para ordenar esta colección en función de sus propios intereses. Cada objeto de la colección tiene una etiqueta y una cajita de texto, que se complementarán con modelos 3D y fotos de cada objeto.

<https://collection.reinherit-hub.eu>



Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión

[Introducción](#)[Exhibiciones Digitales](#)[La Colección Digital](#)[Convocatoria de Contribuciones](#)[RePensando IDENTIDADES](#)[RePensando CONFLICTOS](#)[RePensando ARTESANÍA](#)[Implementación Técnica](#)[Participación de la Audiencia Digital](#)[Diseño](#)[Próximos Pasos](#)[Impresión](#)

¿Cuándo será posible aportar objetos?

A partir de mediados de febrero de 2023.

<https://collection.reinherit-hub.eu/contribute/>



¿Cuándo se mostrarán las Exposiciones Digitales?

La primera Exposición Digital que se pondrá en marcha será „Repensando CONFLICTOS“ el 15 de febrero de 2023, a la que seguirán „Repensando la ARTESANÍA“ y „Repensando IDENTIDADES“ los días 9 y 16 de marzo de 2023.

www.reinherit-hub.eu/exhibitions



¿Están protegidas las piezas que he aportado y quién puede utilizarlas?

Para apoyar el objetivo de simplificar el acceso y el intercambio de piezas entre museos, recomendamos el uso de una licencia Creative Commons para todas las contribuciones a la Colección Digital. El tipo de licencia específica recomendada para los objetos de la Colección Digital es la licencia Creative Commons Atribución- No Derivados 4.0 Internacional. Esta licencia permite a las personas que reutilicen el material expositivo copiar y distribuir las obras sin adaptarlas en cualquier medio o formato, siempre y cuando se mencione al creador. La licencia también permite el uso comercial del material expositivo. Esto permite utilizar los objetos en exposiciones y otros formatos de presentación, protegiéndolos de cualquier modificación y garantizando que el creador original reciba crédito por su trabajo. Para más información sobre las licencias Creative Commons, visite la página web de Creative Commons en el siguiente enlace:
<https://creativecommons.org/about/cclicenses/>

Introducción

Exposiciones Digitales

La Colección Digital

Convocatoria de Contribuciones

RePensando IDENTIDADES

RePensando CONFLICTOS

RePensando ARTESANÍA

Implementación Técnica

Participación de la Audiencia Digital

Diseño

Próximos Pasos

Impresión

[Introducción](#)[Exhibiciones Digitales](#)[La Colección Digital](#)[Convocatoria de Contribuciones](#)[RePensando IDENTIDADES](#)[RePensando CONFLICTOS](#)[RePensando ARTESANÍA](#)[Implementación Técnica](#)[Participación de la Audiencia Digital](#)[Diseño](#)[Próximos Pasos](#)[Impresión](#)

Impresión



Este proyecto ha recibido financiación del programa de investigación e innovación de la Unión Europea Horizon 2020 en virtud del acuerdo de subvención nº 101004545.



Contacto

Graz Museum

www.grazmuseum.at/en/
reinherit@stadt.graz.at



Bank of Cyprus Cultural Foundation
www.boccf.org



Bank of Cyprus
Cultural Foundation

Museum of Cycladic Art
www.cycladic.gr/en



Diseño de la Exposición

studio-itzo

www.studio-itzo.com

Licencia

Este folleto consta de una licencia de Creative Commons Internacional de Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 4.0. Esta licencia permite reusar, copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato sin adaptarlo, únicamente con fines no comerciales y siempre que se mencione al creador.

