

Ullastret 3D, caminar per una ciutat ibèrica de fa 2.000 anys

written by Redacció Unilateral | 28 d'abril de 2016

La Generalitat de Catalunya, en el seu web de Patrimoni Cultural, acaba de publicar l'espai «[Ullastret 3D, caminar per una ciutat ibèrica de fa 2.000 anys](#)», dintre l'apartat Històries de Patrimoni.

En aquest espai es publica el vídeo «[Benvinguts a Ullastret c. 250aC](#)» que reproduïx la ciutat i permet la visita virtual pel seus carrers i el seu entorn. La realització d'aquest vídeo ha suposat dos anys de recollida d'informació i muntatge. En el mateix espai es pot observar diverses imatges sobre els treballs i un altre vídeo amb el Making Of de la seva elaboració.

Arran de les darreres intervencions arqueològiques, i a fi de difondre la nova imatge de la ciutat ibèrica, hom va optar per construir virtualment una restitució en 3D de tot el conjunt. Per fer la reconstrucció virtual de la ciutat es va triar una època concreta, c. el 250 aC. És el moment del qual es tenen més dades i que, per tant, permetia realitzar una reconstrucció més fidel.

L'equip de modelat 3D va treballar estretament amb l'equip d'arqueòlegs del Museu d'Arqueologia de Catalunya-Ullastret per traduir tota la informació recollida en una reconstrucció volumètrica detallada. Carrer per carrer s'hi van anar aixecant les cases i encaixant-les en el relleu. Totes parteixen d'esquemes constructius similars, però cadascuna ha estat adaptada al seu lloc i a la informació de la qual es disposava.

El projecte d'Ullastret 3D està marcat pel rigor científic en

la part arqueològica i pel màxim realisme en la presentació visual. S'han utilitzat fotografies de materials reals (terres, murs, pedres, muralles, etc.) i s'ha creat una il·luminació d'ambient a l'exterior molt acurada que ha permès recrear una textura totalment versemblant. La boira, les ombres o el núvols donen realisme a la imatge.

Tant els carrers com els interiors s'han enriquit amb objectes provinents del fons arqueològic exposat al museu monogràfic del jaciment, com ara àmfores, escuts o espases. D'altres objectes com els carros o les barques s'han modelat a partir dels exemples coneguts.

La sala immersiva i la realitat virtual

Una de les particularitats d'aquest projecte és que el procés s'ha dut a terme, no amb les eines informàtiques habituals emprades en arquitectura o arqueologia, sinó amb una eina de construcció de videojocs. Concretament, s'ha triat Unreal Engine per la seva potència de creació d'entorns paisatgístics i la qualitat dels seus resultats fotorealistes. El fet de treballar amb una eina com aquesta permet que la creació d'experiències immersives, per exemple amb les ulleres de realitat virtual Oculus Rift, les Samsung Gear o les HTC Vive, sigui molt fàcil.

Ja hi ha una primera experiència disponible per a ulleres HTC Vive que actualment es mostra en congressos especialitzats del sector. A més, aquest estiu estarà disponible al jaciment d'Ullastret una sala immersiva per apropar els resultats d'aquesta recerca al públic visitant. Més endavant es desenvoluparan altres aplicacions, tant de visita al jaciment com recursos pedagògics per a les escoles, sempre partint de la possibilitat que ofereix aquest model de caminar pels carrers, entrar a les cases i descobrir les històries de la ciutat ibèrica de forma directa i personal.

Podeu seguir l'evolució del projecte a [#ullastret3d](#)