

EL PROYECTO

Los socios del proyecto europeo BINCI han trabajado conjuntamente para **desarrollar una solución integrada de software y hardware** para facilitar la producción, post-producción y distribución de contenido de audio binaural o audio 3D.

Diseñadores de sonido, productores y artistas podrán crear contenido en audio 3D para aplicaciones interactivas en el sector de la **música, la realidad virtual y el cine** con mayor facilidad.

BINCI es un proyecto financiado por la Unión Europea con el objetivo de aportar soluciones de tecnología de audio a las industrias creativas para potenciar la oferta y la demanda de contenidos de audio innovadores en el mercado europeo.



AUDIO 3D EN MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES

ewesemann@antennainternational.com



COORDINADOR DEL PROYECTO

info@binci.eu



Herramientas de
audio binaural para
las industrias creativas

NUEVAS EXPERIENCIAS
CULTURALES CON AUDIO 3D

www.binci.eu

MÁS INFORMACIÓN

www.binci.eu

[@BINCI_EU](https://twitter.com/BINCI_EU)



El proyecto ha recibido
financiación del programa
Horizon 2020 de la Unión
Europea. N° 732130.



QUE ES EL AUDIO 3D?



El audio 3D añade parámetros de profundidad y distancia a la experiencia sonora, por lo que incluye información espacial que hace la experiencia de audio totalmente inmersiva.

La tecnología binaural permite experimentar audio 3D a través de auriculares, simulando la forma en que los humanos percibimos el sonido que emana de nuestro entorno en un espacio o sala específica.

El audio 3D mejora la experiencia del visitante en los museos e instituciones culturales

En los museos y lugares históricos y culturales los visitantes se mueven por el espacio. El entorno espacial tiene un gran impacto en la experiencia global del visitante. Añadir un paisaje sonoro tridimensional **sumerge al visitante en la experiencia, destruyendo la barrera entre éste y el arte.** Como resultado, los visitantes conectan de verdad con su entorno y el arte.

En combinación con el seguimiento de los movimientos de la cabeza y la localización del visitante, el audio 3D revela la potencia del sonido como parte integrante del diseño de la exposición.

EXPERIENCIAS INMERSIVAS BINCI

BINCI demuestra el potencial del audio 3D con **tres producciones experimentales que se están mostrando y probando simultáneamente en espacios culturales emblemáticos y con un gran número de visitas.**

Las producciones **exploran el impacto del audio 3D en las narrativas de los espacios culturales.** En este contexto, cada visita se centra en un planteamiento diferente: desde el uso del audio 3D para la **interacción del visitante con las obras de arte**, hasta la creación de una **propuesta evocadora totalmente inmersiva** y la **recreación de la historia** aumentando la realidad del visitante mediante el sonido.



Alte Pinakothek
Múnich, Alemania

Audio-guía experimental para familias con niños de 8 a 12 años.

El recorrido de audio, al estilo de una pieza radiofónica, cuenta con personajes bien desarrollados y efectos sonoros. El sonido 3D **ayuda a los niños a introducirse en las historias de las obras maestras del barroco**, formar parte de los escenarios representados o interactuar con las figuras en su propio espacio: la galería.

Fundación Joan Miró *Barcelona, España*

Paisajes sonoros surrealistas en audio 3D que reflejan la visión y trabajo artístico de Joan Miró. La producción invita al visitante a obtener una visión de la inspiración de Miró ofreciendo música compuesta especialmente para el museo por artistas reconocidos internacionalmente. Cada paisaje sonoro refleja el tema de una galería del museo.



St. Andrews Castle *Saint Andrews, Escocia*

Experiencia multi-sensorial para todos los públicos que recrea los eventos más dramáticos de la historia del castillo. Los recuerdos del personaje principal de la visita y los efectos especiales usados hacen al visitante retroceder en el tiempo.