



La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural

David Ruiz Torres

Colección: **Biblioteconomía y**

Administración Cultural

Materias: **Documentación e información,**

Museología y patrimonio cultural

Edición en papel

Formato: 17 x 24

Páginas: 200

Peso: 0.39

ISBN: 978-84-9704-721-0

Año: 2013

24,00€

Edición en digital ISBN :978-84-9704-767-8

12,00€

Actualmente, la realidad aumentada se ha expandido por múltiples áreas de conocimiento, entre las que podemos citar la medicina, la arquitectura, la psicología, el turismo, la educación y la creación artística, presentando nuevos planteamientos y funcionalidades gracias a las investigaciones que se han realizado desde cada campo, alentados por las posibilidades y nuevos recursos que ofrece. El campo patrimonial ha sido uno de ellos, especialmente durante los últimos años, gracias a la potencialidad que esta tecnología tiene en diferentes aplicaciones culturales.

La realidad aumentada es una tecnología derivada de la realidad virtual que, a diferencia de esta, no consiste en generar un entorno virtual separado de la realidad, sino que se caracteriza por insertar objetos o gráficos virtuales en un entorno real. Aquí el individuo no queda inmerso en un mundo virtual, sino que mejora o «aumenta» el espacio que le rodea con elementos generados por ordenador que complementan la realidad.

Las posibilidades que ofrece la tecnología de realidad aumentada en espacios expositivos y patrimoniales han crecido exponencialmente en los últimos años debido a su gran atractivo para el público, constituyendo un importante recurso dentro de sus programas museográficos más vanguardistas.

De este hecho se han derivado numerosas experiencias que tienen como escenario los espacios museísticos, arqueológicos y monumentales, donde la realidad aumentada ha tenido un papel protagonista para la difusión y el conocimiento del objeto cultural, que nos muestran la intrínseca relación que existe actualmente entre este tipo de entornos y esta nueva tecnología.

Sin lugar a dudas, podemos afirmar que dentro del ámbito del patrimonio cultural las perspectivas que encontramos en la realidad aumentada son múltiples, algunas de ellas aún por descubrir, como cuantiosas son las necesidades que este campo presenta y que a través de la tecnología se pueden codificar y presentar de forma coherente con miras a la difusión y la accesibilidad del gran público.

David Ruiz Torres es doctor en Historia del Arte por la Universidad de Granada con la tesis doctoral *El papel de la realidad aumentada en el ámbito artístico-cultural: la virtualidad al servicio de la exhibición y la difusión* (2013). También es licenciado en Historia (2009) por dicha universidad, donde ha realizado el Máster en Historia del Arte, especialidad en Conocimiento y Tutela del Patrimonio Histórico, y el Máster Propio de Museología.

Actualmente forma parte del grupo de investigación Andalucía-América: Patrimonio y Relaciones Artísticas, del Plan Andaluz de Investigación (HUM-806). Es miembro del proyecto I+D+i «Conocimiento aumentado y accesibilidad. La representación museográfica de contenidos culturales complejos», del Ministerio de Economía y Competitividad de España y la Universidad Complutense de Madrid.

Sus líneas de investigación se centran en el patrimonio cultural, la museología y las nuevas tecnologías, centrándose en el uso de la realidad aumentada en espacios expositivos y patrimoniales, y en el ámbito de la creación artística, de las cuales se han derivado varias publicaciones en España y Latinoamérica (México, Argentina y Brasil), además de la participación en diferentes congresos a nivel nacional e internacional.