

PRÓLOGO

En el curso 2009-2010 y dentro del máster-doctorado Historia del Arte: Conocimiento y Tutela del Patrimonio Histórico del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Granada, conocí a David Ruiz Torres, flamante recién licenciado en Historia e Historia del Arte por la Universidad de Granada que se iniciaba en la ardua tarea de la investigación. El seminario Patrimonio Cultural y Tecnologías de la Información y la Comunicación que imparto dentro de este máster es una vía de aproximación, para el alumnado, a las enormes posibilidades que estas tecnologías tienen dentro de los ámbitos patrimoniales haciendo especial incidencia en el mundo de los museos, centros de interpretación y exposiciones.

Al finalizar el curso David Ruiz decidió hacer su Trabajo de Investigación Tutelada (TIT) bajo mi dirección y así comenzó su aproximación al mundo de la realidad aumentada (RA). Esta investigación desembocó en un espléndido trabajo que fue defendido ante un tribunal alcanzando una excelente calificación. La seriedad, rigurosidad y nivel académico del mismo me impulsó a contactar con la editorial Trea, con la que tengo muy buenas relaciones desde hace años, para ofrecerles la posibilidad de editar tan novedoso ensayo. Una vez más la respuesta de la editorial fue muy satisfactoria y generosa, lo que demuestra que sigue apostando por ediciones de calidad, rigor científico y actualidad, a pesar de las lógicas dificultades por las que atraviesa el mundo editorial.

La publicación de un nuevo libro, de un tema tan actual como el que presenta David Ruiz, siempre lleva aparejada cierta incertidumbre sobre cómo será acogido por los lectores. En este caso nos encontramos ante una aportación realmente singular dentro del panorama historiográfico, pues aunque existen estudios parciales, sobre todo en inglés y en fuentes electrónicas, no contábamos en castellano con un estudio tan detallado, minucioso y completo.

El libro se estructura en siete capítulos donde se abordan desde las distintas definiciones del término «realidad aumentada» y su diferenciación con la realidad virtual hasta aspectos tecnológicos y características de esta herramienta. Estos dos primeros capítulos van seguidos por otro donde se analizan las distintas aplicaciones de la realidad aumentada en el campo de la humanidades aportando ejemplos adscritos a la educación con los libros interactivos y la didáctica musical, el turismo con el uso de la

telefonía móvil, el cine, teatro, música y creación artística. En este último apartado el autor distingue entre creaciones basadas en el concepto de realidad mezclada, obras basadas en realidad aumentada y creaciones basadas en realidad aumentada espacial.

El cuarto capítulo, y uno de los más extensos, aborda la implantación de la realidad aumentada en museos, centros de interpretación y exposiciones, analizando diferentes ejemplos tanto nacionales como internacionales. El autor se detiene especialmente en el ámbito español dividiendo el contenido del capítulo en guías personales y realidad aumentada, aplicaciones de realidad aumentada basadas en el uso de marcas y reconstrucciones virtuales aumentadas. En este bloque se aproxima a numerosos ejemplos como el Museo de la Autonomía de Andalucía, el Museo del Jurásico de Asturias, el Museo Arqueológico Municipal de Cartagena, el proyecto SIAMA o el PATRAC. También incluye algunas exposiciones temporales como 125 Años de Unicaja. Valencia, Tierra de Comarcas, La Cápsula del Tiempo y El Pórtico de la Gloria Virtual. Analiza el papel de la realidad aumentada en diferentes centros de interpretación, como el de la tecnología en Zamudio (Vizcaya) y el de la Orden Militar de Calatrava en Alcaudete (Jaén).

El quinto capítulo se detiene en el uso de la realidad aumentada en ámbitos patrimoniales y especialmente en su uso en yacimientos arqueológicos, uno de los campos donde esta tecnología está siendo mejor acogida y utilizada; el de Els Vilars (Lérida) y el romano de Numancia son algunos de los ejemplos reseñados. También se analiza su uso en miradores turísticos como un nuevo recurso dentro del ocio cultural. Destacamos el proyecto Prisma en San Sebastián, el prototipo de la empresa Virtualware denominado Innoviewpoint, como el instalado en el mirador de Archanda para contemplar la ciudad de Bilbao y el mirador virtual de la empresa YDreams denominado Virtual Sightseeing que se instaló en 2005 junto al Centro de Interpretación Medioambiental de Ponta do Sal en Lisboa. Por último se incluyen experiencias muy novedosas de realidad aumentada y difusión-interpretación del patrimonio histórico como el proyecto de la capilla mayor de la catedral de Valencia llevado a cabo por la Universidad Politécnica de Valencia, el del Románico Norte de Burgos y Palencia coordinado por la Fundación Santa María la Real o la recuperación del patrimonio histórico molinar andaluz por parte de la Universidad de Jaén.

El sexto y último capítulo es de gran interés y de una temática poco habitual en este tipo de libros al reseñar las principales empresas en España dedicadas a la implantación de esta tecnología en ámbitos patrimoniales. El libro aproxima al lector a un contexto empresarial, imprescindible para llevar a cabo muchos de los proyectos analizados en capítulos anteriores y que nos presenta un panorama muy variado tanto geográficamente como en los contenidos específicos de cada una de las empresas. Se enumeran Arpa-Solutions, dentro del parque tecnológico de Andalucía, con sede en Málaga; el citado Virtualware, empresa fundada en Bilbao; Vicomtech, Centro de

Tecnologías de Interacción Visual y Comunicaciones, en el parque tecnológico de San Sebastián; Vilau, en el parque tecnológico de Zamudio en Vizcaya, Labein-Tecnalia del parque tecnológico de Vizcaya e YDreams, empresa portuguesa con sede en Lisboa, Barcelona (España) y Río de Janeiro (Brasil).

Cada capítulo concluye con una bibliografía específica para cada contenido, conclusiones parciales y unas extensas reflexiones finales.

En definitiva, estamos ante una nueva publicación de marcado interés, pertinencia y rigurosidad, que aborda un tema de estricta actualidad y que con seguridad abrirá nuevos cauces para la investigación y el desarrollo tecnológico y patrimonial. Ambos conceptos deben enriquecerse mutuamente. La tecnología se ha humanizado gracias al patrimonio, y este se está beneficiando de lenguajes de aquella como instrumento para la difusión, interpretación y educación. El maridaje de ambas realidades es ya una característica de la sociedad contemporánea, más entendida en cuestiones científico-técnicas y comprometida con los testimonios culturales.

MARÍA LUISA BELLIDO GANT
Universidad de Granada