

**RUIZ TORRES, David.** *La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural.* Gijón: Trea, 2013.



**Ana Benítez Ramos**

Posgraduada en Historia del Arte. Universidad de Granada.

**Palabras clave:** Realidad aumentada. Patrimonio cultural. Museos. Arte. Interacción.

**Keywords:** *Augmented reality. Cultural heritage. Museums. Art. Interaction.*



### **Ana Benítez Ramos**

Ana Benítez Ramos es licenciada en Historia del arte (2007). También es Máster en Museología (2012) y Máster en Conocimiento y Tutela del Patrimonio Histórico (2013), ambos programas de la Universidad de Granada.

Su experiencia profesional como técnico en el Museo de la Alhambra para la empresa Arquemus Medievalia S. L. y su vinculación posterior en el ámbito de la investigación del Museo Arqueológico de Murcia, supuso el marco ideal para adquirir la experiencia y conocimientos relacionados con la museología. Su línea de investigación se centra en las áreas de reserva de estas instituciones culturales, más concretamente, en la seguridad, organización y conservación de las colecciones dentro de los museos, punto de partida de algunas de sus publicaciones.

Además, es autora del blog “El escritorio del museólogo” (desde 2010), comunidad formada por amantes del arte, la historia, el patrimonio y trabajadores de museos para la publicación de novedades, ofertas y cuestiones relacionadas con la Cultura.

Contacto: [abenitezramos@gmail.com](mailto:abenitezramos@gmail.com)

En pleno siglo XXI la forma en que consumimos cultura ha alcanzado cotas inimaginables gracias al avance de las nuevas tecnologías y su amplia incursión en nuestra sociedad. Una nueva dinámica que ha posibilitado nuevas lecturas e interpretaciones del objeto cultural que, salvando la mediación tecnológica, permiten la difusión y el acceso al conocimiento. La tecnología de realidad aumentada, consistente en insertar gráficos virtuales en nuestra percepción del mundo real, aparece como paradigma de esa nueva visión enriquecida y/o mejorada del objeto cultural tal y como se presenta ante nosotros.

Esto es lo que David Ruiz abarca en esta obra para el público especializado en el campo de las nuevas tecnologías en espacios culturales, un área de conocimiento en la que la realidad aumentada resulta ser su última incorporación representando –en palabras del propio autor– un momento de eclosión que de momento sólo representa la superficie del iceberg, refiriéndose a la potencialidad que esta tecnología tendrá en un futuro próximo.

David Ruiz Torres divide esta publicación en varios capítulos en los que, como punto de partida y para dar entendimiento al no conocedor de la tecnología de realidad aumentada, se acerca a una definición de la misma a través de sus principales teorizadores, así como una evolución cronológica que aborda desde su aparición hasta la época actual. El autor también se refiere a los planteamientos más puramente tecnológicos de la realidad aumentada y su funcionamiento, suponiendo una toma de contacto en la praxis de la misma, superando las definiciones más científicas y adaptando el discurso al público al que se orienta sin perder rigurosidad.

La realidad aumentada ha abierto un amplio abanico de posibilidades en el área de las humanidades aportando ensayos y aplicaciones que atañen a ámbitos como la educación, el turismo o la creación artística. Éste último se nos muestra como un campo de experimentación muy importante en los últimos años ya que la posibilidad de combinar el mundo real con el virtual ha dado lugar a que el artista pueda experimentar con ambas realidades ofreciendo nuevas experiencias y concepciones en su obra, asistiendo a los prolegómenos del denominado AR art.

Por otra parte, los museos del siglo XXI han visto cómo la nueva museografía interactiva convive con la museografía tradicional, ésta última tan precisa y didáctica en algunas ocasiones que no debe envidiar a ninguno de los nuevos recursos tecnomuseográficos. Es en este contexto donde la realidad aumentada ha incrementado su presencia en los espacios expositivos en gran medida. A través de las diferentes aplicaciones, dispositivos utilizados o interfaces persona-ordenador que se establecen, el autor realiza una clasificación mediante la ilustración de varios ejemplos concretos que han tenido lugar hasta la fecha.

La incursión de la realidad aumentada en el campo patrimonial abarca muchas más parcelas sobresaliendo el campo arqueológico, uno de los pioneros en considerar las ventajas de esta tecnología, y en el que encontramos varios ensayos a nivel nacional e internacional. La experiencia de reconstruir virtualmente los restos arqueológicos encontrados superponiendo la imagen virtual a la real “in situ”, ofrece una imagen de futuro que cambiará y estrechará la forma de entender la arqueología para el gran público. Esta perspectiva que ofrece la realidad aumentada atañe igualmente a otros ámbitos del patrimonio monumental puesto que es posible observar un estado anterior de un monumento y acceder a nuevas lecturas interpretativas.

También encontramos un apartado dedicado a aquellas empresas o centros tanto a nivel nacional como internacional, que a través de sus investigaciones, patentes o aplicaciones han promovido de una forma fehaciente la implantación de la realidad aumentada en espacios patrimoniales. Un enfoque poco usual en este tipo de estudios pero que pone en relieve la importancia de los mismos, muchas veces obviados, y la colaboración entre distintas ramas interdisciplinares que constituyen la base del conocimiento.

Debemos destacar la presencia de una bibliografía específica y clasificada al final de cada capítulo que ofrece un corpus literario de gran importancia, seleccionado atendiendo a aspectos teóricos, tecnológicos o patrimoniales, y en el que predominan en un alto porcentaje los estudios con carácter internacional en lengua anglosajona.

Llegados a este punto, podemos concluir que *La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural* constituye un novedoso acercamiento desde la disciplina humanística al ámbito de la realidad aumentada, planteando un estado de la cuestión y un análisis de las diferentes aplicaciones que esta tecnología ha tenido hasta la fecha en entornos expositivos y patrimoniales.