

La necesidad de una alfabetización para el uso de la realidad aumentada: Pruebas y experimentos en el ámbito museístico

Adolfo Muñoz García, Ana Martí Testón

Cuadernu: Difusión, investigación y conservación del patrimonio cultural, ISSN-e 2340-6895, n. 6, 2018, p. 55-73

En las últimas dos décadas, los entornos culturales relacionados con el patrimonio han incrementado el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de forma notable. Con la reciente aparición de los nuevos dispositivos de Realidad Aumentada (AR) del tipo view through o “visión a través”, se ha puesto de manifiesto la posibilidad real de materializar un sueño largamente anhelado: percibir e interactuar con contenidos virtuales en forma de hologramas anclados al espacio físico real. En nuestro empeño de aprovechar las nuevas capacidades de las gafas de AR, empezamos a desarrollar aplicaciones expositivas con el ánimo de testar nuevas narrativas asociadas a la unión de lo real y lo virtual en el mismo plano perceptivo. En junio de 2016, realizamos una primera experiencia sobre una reproducción de la obra del Jardín de las Delicias del Bosco con las gafas Hololens. Nuestro objetivo fue crear un prototipo que motivase el interés por una obra artística. Se creó una película con voz en off y grafismos animados para explicar la obra, pudiendo observar los datos visuales directamente sobre el cuadro, evitando distraerse mirando una pantalla fuera del campo visual de la obra. Pero en el desarrollo del experimento, fuimos conscientes de la problemática inclusión de lo virtual sobre la obra, y cómo esto afectaba a su percepción y valoración. A partir de esta primera experiencia fallida, empezamos a plantearnos qué contextos expositivos serían los más apropiados para integrar estas tecnologías, y desarrollamos Holomuseum: una aplicación desarrollada para crear exhibiciones de realidad aumentada, planteada como un asistente genérico de distribución de contenidos tridimensionales interactivos en el espacio. Los resultados arrojados tras una breve encuesta reflejaron varios problemas que todavía quedan por resolver en el diseño de estas experiencias. En esta comunicación exponemos y analizamos los resultados recopilados para plantear finalmente la necesidad de una museología 4.0 que dé soporte a la creación de experiencias óptimas.

Resumen de la propia publicación