

El Kutxaespacio realiza visitas virtuales por el Caserío Igartubeiti



Hasta el 31 de diciembre se puede visitar, virtual e interactivamente, el caserío Igartubeiti en “Miramón Kutxaespacio de la Ciencia”. El producto multimedia ha sido promovido por la Diputación Foral de Guipúzcoa en colaboración con la Kutxa, Caja de Ahorros de Guipúzcoa y San Sebastián.

El elemento clave del proyecto es la presentación de una pieza de valor incalculable del patrimonio guipuzcoano. Utilizando las tecnologías de la información y comunicación, se crea una reproducción virtual exhaustiva del propio caserío, con sus objetos cotidianos y otros elementos adicionales, así como con sus propios habitantes. Quizá la imagen más innovadora del proyecto sea Kattalin de Kortabarría, la etxekoandre (señora de la casa) que se convierte en la guía perfecta para introducirnos en el ambiente que se respiraba en un caserío de Guipúzcoa del siglo XVI.

El visitante es el centro del proyecto; no es una mera pieza más del conjunto, sino que puede elegir la forma de visitar el entorno: él dirige a la guía. La visita virtual comienza con la aproximación del visitante a la pantalla de proyección, frente a la cual se ha colocado un joystick que se utilizará como dispositivo de interacción. Este será el instrumento de navegación elegido para la visita interactiva.

Una de las mayores ventajas que presenta este tipo de proyección en grandes pantallas es que el visitante puede experimentar el mundo virtual en compañía de otros usuarios, recordando la imagen tradicional de un grupo guiado por un lugar histórico. El sistema de proyección estereoscópica permite la inmersión del visitante en el entorno, provisto únicamente de unas gafas ligeras.

Está claro que retroceder con la imaginación hasta el siglo XVI desde una sociedad como la nuestra resulta bastante complicado. Gracias a estas tecnologías, el visitante puede vivir inmerso en estas épocas pasadas y entender los profundos cambios debidos a la evolución histórica.

Este proyecto es un ejemplo claro de las posibilidades que ofrecen las tecnologías en el ámbito cultural. El patrimonio histórico de Guipúzcoa se presenta al visitante desde un nuevo punto de vista, por el que el visitante es capaz de revivir las costumbres y los usos de sus antepasados.

Caserío virtual Igartubeiti

Kutxa. Miramón Kutxaespacio de la Ciencia
www.miramon.org

Horario de visitas:
10.00 a 14.00 y 16.00 a 19.00 h.

Cuestiones para la reflexión del lector

PH46 (diciembre 2003) se ocupará del tema Tecnologías de la información y la comunicación para la difusión del patrimonio. Como en ocasiones anteriores, nos gustaría contar con sus reflexiones, por lo que le proponemos las siguientes preguntas como punto de partida para el debate:

- > Portales, realidad virtual, e-formación...¿acercan o alejan el patrimonio cultural a los ciudadanos?
- > ¿Qué experiencias positivas y negativas conoces de aplicación de las tecnologías de la información al patrimonio?
- > ¿Están preparados los profesionales tradicionales del patrimonio para hacer frente a los nuevos retos que plantean las tecnologías de la información?

Antes del 15 de octubre, puede enviarnos su opinión a boletin.iaph.ccul@junta.deandalucia.es. El texto podrá extenderse como máximo un folio, en fuente arial, tamaño 10 e interlineado 1'5.