

HACIA UNA MUSEOGRAFÍA 4.0.

DISEÑO DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS CON DISPOSITIVOS DE REALIDAD AUMENTADA

RESUMEN

En la presente tesis analizamos el impacto de las tecnologías digitales en el contexto de los museos, y cómo su inserción demanda la evolución del concepto de museografía hacia una ***museografía 4.0***.

Gracias a la reciente llegada de nuevos dispositivos de realidad virtual y aumentada hemos podido definir las principales características que esta museografía debería contemplar, entre las que queremos destacar su capacidad para crear experiencias inmersivas que permitan la incorporación de información digital en el espacio expositivo de una forma natural, creando narrativas que fomenten la interactividad y la participación. Una museografía capaz de diseñar experiencias que se adapten inteligentemente a las necesidades de los visitantes, y permitan la interacción social tanto dentro como fuera del museo, mediante el uso de diferentes medios tecnológicos.

Para poder validar desde la praxis algunas de las características de esta ***museografía 4.0*** creamos una serie de experiencias prototipo sobre gafas de realidad aumentada, del tipo visión a través (*view through*). Con ellas, hemos buscado crear una simbiosis entre elementos reales y virtuales para experimentar nuevas formas narrativas, donde lo virtual y lo real dialoguen en un mismo plano perceptivo. En concreto, en esta tesis, exponemos y evaluamos el desarrollo de las aplicaciones: **Jardín**, una experiencia piloto para presentar datos digitales sobre cuadros y objetos; **Holomuseum**, una herramienta de autor diseñada para crear y componer exposiciones holográficas en salas de museos; y **Almoína AR**, un proyecto definido sobre la colección concreta del museo arqueológico de la Almoína de Valencia, donde se experimenta con un personaje holográfico ficticio que sirve de guía para presentar de forma natural un relato sobre la vida en la ciudad de Valencia durante la época de la República Romana. Relato articulado a través de secuencias con reconstrucciones 3D, música y animaciones que aparecen sobre el propio espacio expositivo del museo y sus ruinas.

Como consecuencia de este análisis y experimentación, hemos logrado desarrollar una metodología funcional que ya puede ser utilizada en las prácticas museísticas, y así lo hemos validado con el diseño y desarrollo de nuestras experiencias. Estamos convencidos de que este tipo de prácticas lograrán recuperar la esencia de estas instituciones como lugares sociales en los que relacionarse con otras personas y mantener una experiencia directa y enriquecedora con el patrimonio.