

¿REALIDAD (AUMENTADA) O FICCIÓN?

VIMOS A TOM CRUISE UTILIZÁNDOLA EN LA PELÍCULA "MINORITY REPORT", Y YA LA TENEMOS ENTRE NOSOTROS. HABLAMOS CON DOS EMPRESAS ESPAÑOLAS PIONERAS EN UNA DE LAS TECNOLOGÍAS MÁS PUNTERAS.

TEXTO MAITE GARRIDO COUREL

Nuestros nietos encontrarán sorprendente y paradójica nuestra insistencia en diferenciar el mundo virtual y el físico". Con estas palabras William Gibson, gurú de la ciencia ficción que hace 30 años inventó en sus novelas el término "ciberespacio", vaticinaba un futuro donde las lindes entre ambos mundos no existen, ni siquiera se recuerdan. No hemos llegado a ese punto, pero los dos universos, el real y el virtual, empiezan a fusionarse creando una nueva realidad, la aumentada. "Cualquier cosa que sirve para amplificar la información que tú ves en el mundo. Eso es en esencia la realidad aumentada (RA)", sintetiza para DT Guillem Crosas, uno de los cuatro artífices de Pangea Reality, empresa pionera en España en la creación de software para vender las aplicaciones de RA. "No se trata de sustituir el mundo que nos rodea por uno virtual -añade-, sino de integrar objetos virtuales en tres dimensiones a la realidad, es decir, incorporar información al entorno a través de una cámara y una pantalla". Pangea Reality lleva un año y medio aplicando este tipo de tec-

nología para marketing, *packaging* o catálogos aumentados, y solo es el comienzo.

Imagina que te quieres comprar un coche nuevo, coges el catálogo y apuntas con tu *smartphone*. Con la realidad aumentada podrás moverlo, girarlo, cambiar el color de las llantas y del chasis o ver el spot publicitario entre otras funcionalidades.

Estos son solo algunos de los ejemplos que nos muestra Innovae Vision, otra de las empresas precursoras en España, creada en 2003 por tres emprendedores universitarios procedentes de un grupo de investigación en inteligencia artificial. "Las aplicaciones son infinitas, nosotros la hemos empleado principalmente en el sector de la publicidad para eventos, acciones de marketing *online* o marketing móvil", nos explica Elena Larrañeta, directora de marketing de Innovae, quien nos aclara que para disfrutar de una experiencia de realidad aumentada "solamente necesitas una webcam, un monitor, un PC estándar o un *smartphone*".

La tecnología RA existe desde que en 1992 el investigador Tom Caudell acuñó el término para describir una pantalla que mezclaba gráficos virtuales con la realidad física, aunque 30 años

antes el padre del concepto "realidad virtual", Ivan Sutherland, ya se había aproximado a la fusión de lo real y lo virtual.

Sin embargo, no ha sido hasta hace pocos años que se le ha encontrado una finalidad comercial, ya que no había una tecnología suficiente para desarrollarla y potenciarla. "Desde Pangea Reality no nos metimos en este sector hasta que vimos que existían soportes con una cámara y un procesador buenos como el iPad 2, el iPhone 4 o diferentes *smartphones* con potencia suficiente", nos dice Guillem Crosas. "En España hay muy pocas empresas que se dedican a ello, pero es el futuro, ya está muy integrado en las redes comerciales de Asia y Estados Unidos y algunos lugares de Europa, como Alemania", apunta.

APRENDIZAJE ELECTRÓNICO

La realidad aumentada no solo está pensada para utilizarla con fines comerciales. Uno de los campos de aplicación que está por emerger son los libros que proporcionan una nueva forma de aprender. "Una tendencia que estamos viendo en la enseñanza es el eLearning, una manera de formarse a distancia que, junto con la realidad aumentada, permite complementar

distintos aspectos de las materias escolares", explica Elena Larrañeta. "Por ejemplo, en el caso del estudio del cuerpo humano, la tecnología muestra las partes del cuerpo en tres dimensiones; y en matemáticas o física, es posible conocer medidas y volúmenes de objetos vistos en realidad aumentada", continúa.

Otros ejemplos en el campo de la enseñanza pueden encontrarse en las aplicaciones de realidad aumentada para Android. Es el caso de Sky Map de Google, que superpone información sobre las estrellas y constelaciones mientras el usuario mira al cielo a través de la cámara de su teléfono móvil. En este sentido, Google va más allá y ya ha inventado unas gafas que hacen las mismas funciones que el mejor de los móviles: son las *project glasses*. "La idea es que en vez de ver el mundo a través de tu *smartphone* lo haces con tus gafas, que te dicen dónde está el restaurante más cercano, dónde ponen la película que quieres ver o te dan tus coordenadas a través de la geolocalización", destaca el fundador de Pangea Reality, "pero tendremos que esperar todavía un año o dos para ver cómo se va desarrollando el mercado de aplicaciones para las gafas". Un futuro más bien inmediato.

LO QUE NOS ESPERA.

Recreación de una imagen (en concreto de una montaña) en tres dimensiones, proyectada desde una tableta. Un ejemplo de realidad aumentada.