

Usamos la realidad aumentada desde hace tiempo aunque no seamos conscientes. Y está cambiando la forma como la miramos el mundo que nos rodea

A TRAVÉS DE LOS OJOS DE INTERNET

Texto Cristina Sáez

Clase de biología. Hoy te tocan los compuestos químicos. Plantas el libro frente a la cámara de tu ordenador y te aparece en pantalla una molécula en tres dimensiones, que puedes girar, ver desde distintas perspectivas. Entenderla. Más tarde, lees un libro de historia, repites la operación y de las páginas que hablan sobre la Segunda Guerra Mundial surge un vídeo y ves los tanques de los aliados entrar en Berlín en 1945. En un bar, un chico lleva una chaqueta que te gusta, le haces una foto con el móvil y al instante sabes la marca, el precio y dónde puedes comprarla. También que el chico se llama Alberto y te entretienes leyendo sus últimos twitts, y a chafardear su página web y su Facebook. Al salir, te topas con el solar en el que construirán el próximo edificio de la facultad; está cubierto por una lona, pero a través de tu teléfono ves el aspecto que tendrá cuando lo terminen, dentro de un par de años.

Aunque estos ejemplos puedan parecer sacados de alguna película de ciencia ficción, son aplicaciones que ya existen de realidad aumentada, una tecnología que se conoce desde hace más de 20 años y que ahora comienza a popularizarse y a implantarse de forma masiva. Dicen los expertos que los móviles inteligentes y el 3G tienen mucho que ver en este boom. Y también la

Wii y los videojuegos. Y que la cosa no ha hecho más que empezar.

Realidad aumentada La realidad aumentada no es otra cosa que enriquecer un escenario físico con imágenes virtuales, que pueden ser en dos o en tres dimensiones y que van desde textos hasta animaciones, fotos o vídeos. Por ejemplo, podemos situarnos frente a la torre Eiffel, en París, desenfundar el móvil, apuntar con la cámara, y obtener encima de esa imagen real del monumento, twitts de gente que está allí o leer la historia de su construcción en Wikipedia o ver fotos que otras personas han tomado.

Hace ya algún tiempo que usamos y consumimos realidad aumentada; eso sí, sin saberlo. En los partidos de fútbol o de baloncesto, por ejemplo, muchas veces las cadenas de televisión pintan líneas, cifras o textos en el césped del campo para dar más información al espectador. Eso es también realidad aumentada. “Es muy difícil explicar al usuario final qué es, el concepto –considera Javier Arias, ingeniero de ventas sénior de Google–, pero todo el mundo es muy capaz de entenderlo cuando lo ve en la práctica. Por ejemplo, con Street View: explicarle a un usuario que eso es realidad aumentada es mucho más complicado que directamente decirle que va a poder ver fotos de calles y que eso le va a aportar información adicional”.

El concepto no es nuevo. “Deriva de la visión por ordenador y es una tecnología que permite analizar las formas en el espacio y entender cómo son para poder sobreimpresionar encima información”, explica Daniel Sánchez-Crespo, al frente de Novarama (www.novarama.com), la empresa catalana que ha creado *Invizimals*, el primer videojuego basado en realidad aumentada y que el año pasado fue el tercero más vendido en Europa con nada menos que 380.000 copias. La NASA, cuenta Sánchez-Crespo, ya utilizaba estas tecnologías en las sondas que enviaba a Marte hace 20 años. “Un operario desde la Tierra veía lo que había en el Planeta Rojo y sobre esas imágenes que enviaba el robot, iba sobreimpresionada información sobre las condiciones atmosféricas y otras variables”.

Desde entonces ha llovido mucho y que se empiece a hablar de realidad aumentada ahora, cuando se conoce desde hace tres décadas, tiene que ver, en buena medida, con el desarrollo tecnológico y el abaratamiento de costes. Ahora la ▶

Árboles y plantas

En la ciudad hay muchos tipos de árboles. Enfocando el móvil a uno sabremos la especie y sus características



La ciudad está llena de lugares, objetos y detalles en los que se puede aplicar la tecnología de realidad aumentada. Estos son algunos ejemplos