

La Realidad Virtual llega a las visitas guiadas

La Fundación Catedral Santa María ha incorporado una novedosa herramienta al proyecto de divulgación histórica que se está llevando a cabo en Santa María. A partir de este mes, las personas que visiten la Catedral tendrán la oportunidad de contemplar, a través de un dispositivo portátil de Realidad Virtual, cómo era el entorno del templo antes de que comenzara su construcción y su evolución a lo largo de los siglos.

De esta manera, las personas visitantes que reserven la **"Experiencia Realidad Virtual y Muralla"**, recibirán a partir de ahora unas gafas VR que estarán previamente preparadas para su uso -muy sencillo, ya que estarán controladas por la guía del grupo- y tendrán la oportunidad de utilizarlas en tres etapas diferentes de la visita, todas ellas en el exterior.

En primer lugar, en la plaza Santa María, para trasladarse al siglo IX cuando no había apenas construcciones en el entorno. En segundo lugar, en la esquina del cantón de Santa María, desde donde se observará la evolución de la "puerta" de la muralla que se encontraba en ese punto, y que tuvo que

ir trasladándose en tres ocasiones a lo largo de los siglos por el crecimiento y las necesidades de la ciudad. Por último, junto a la torre del campanario, donde el viaje incluirá un "ascenso" a las alturas. Desde allí, el visitante tendrá la impresión de estar flotando sobre la propia catedral y tendrá una visión privilegiada de toda la ciudad de Vitoria-Gasteiz.

Esta experiencia inmersiva estará intercalada con las explicaciones habituales sobre la Catedral y la muralla, por lo que solo será necesario ponerse las gafas cuando las guías así

lo indiquen. Una vez puestas, el visitante podrá girar 360° a su alrededor para contemplar todo el escenario recreado. Cada pieza tiene una duración aproximada de entre 3 y 4 minutos y la utilización de las gafas no supondrá ningún coste añadido para el visitante.

En cualquier caso, los videos en 360° estarán a disposición de todo el público en la página web de la Fundación www.catedralvitoria.eus, y pueden ser visualizados en cualquier dispositivo desarrollado para reproducir este tipo de contenido.

Una "máquina del tiempo" muy realista

La incorporación de los dispositivos de VR a las visitas guiadas da continuidad al proyecto de reconstrucción 3D de los orígenes de Vitoria-Gasteiz, puesto en marcha en 2018. Para ello, se ha contado con la asesoría del Grupo de Investigación en Patrimonio Construido (GPAC) de la UPV/EHU, que ha realizado también la investigación histórica, y con el grupo de 3DUBU de la Universidad de Burgos, que ha llevado a cabo el desarrollo técnico a través de la investigación de innovaciones tecnológicas aplicadas a la comprensión y difusión del patrimonio.



Un recorrido en el espacio y el tiempo con 3 paradas

Los responsables del proyecto de inmersión en Realidad Virtual han establecido tres puntos de acceso al sistema: la Plaza Santa María, el Cantón de Santa María y la Torre Campanario. El objetivo, sin embargo, no termina ahí. La intención es continuar con el proyecto de reconstrucción virtual y permitir el acceso al interior de la catedral, de manera que el visitante pueda contemplar el propio proceso de construcción del templo. Por el momento, el uso de la Realidad Virtual se enmarcará en estos tres escenarios exteriores:



Plaza de Santa María

Este escenario mostrará los orígenes de Vitoria-Gasteiz. El tour virtual permitirá al espectador viajar al pasado de nuestra ciudad y vivir en primera persona cómo era la vieja aldea de Gasteiz en el siglo IX, cómo se amuralló la ciudad en torno al año 1100 o como se construyó la primera iglesia de Santa María en la segunda mitad del siglo XII. En este caso, el tour virtual está basado en el audiovisual "Los orígenes de Vitoria-Gasteiz".

Cantón de Santa María

Este segundo escenario se ha denominado "las Puertas de Santa María", ya que permitirá al visitante situarse extramuros de la vieja muralla de Gasteiz, concretamente en el punto en que se abría la puerta del norte, descubriendo tres etapas diferentes de su historia: año 1100; segunda mitad del siglo XIV (traslado de la puerta unos metros a la derecha, obligado por las obras de la nave de la catedral); y segunda mitad del siglo XVI (nuevo traslado a la calle Fray Zacarías, debido a la construcción de la capilla de los Paternina en el Pórtico).



Torre Campanario

El tercer escenario está situado en lo alto de la torre de Santa María, que constituye una atalaya privilegiada para contemplar la evolución urbana de Vitoria-Gasteiz. En un primer momento, el visitante estará virtualmente en los balcones de la torre, pero poco después "ascenderá" aún más arriba y se mantendrá suspendido en el aire, desde donde podrá ir comprobando cuál ha sido el crecimiento urbanístico de la ciudad a lo largo del tiempo, así como el nacimiento y desarrollo de los principales ejes viarios que han vertebrado el poblamiento en toda la Llanada alavesa.

Puedes encontrarnos en: