

## Publicada la 4ª edición del Anuario AC/E de Cultura Digital

Acción Cultural Española (AC/E) ha publicado su cuarta edición del Anuario AC/E de Cultura Digital dedicado, este año, al impacto de las nuevas tecnologías en el sector cultural y en la gestión del patrimonio histórico-artístico con el objetivo de poner en manos de los profesionales y de los ciudadanos una herramienta para conocer el impacto de las novedades técnicas en la cultura. El Anuario AC/E es el resultado de la reflexión emprendida hace cuatro años sobre la manera de incorporar la dimensión digital a los objetivos de AC/E y a la labor de apoyo al sector cultural. [...]



Se confirma la estrecha relación existente entre el patrimonio cultural y las tecnologías digitales con la aparición de nuevas técnicas y dispositivos que han permitido que las formas de representación del mismo experimenten un avance exponencial, erigiéndose como una herramienta cada vez más indispensable para profesionales del sector y para el conocimiento cultural de nuestra sociedad. [...]

Se puede evaluar positivamente la labor pedagógica de las técnicas digitales en la difusión del patrimonio. Las propuestas tanto multimedia como virtuales ofrecen al usuario la posibilidad de interactuar con el objeto cultural, garantizando el aprendizaje al presentarse los contenidos bajo un enfoque lúdico y racional al mismo tiempo. Todo ello sin renunciar al rigor de los contenidos, que de esta forma tienen la posibilidad de romper las barreras del mundo académico y presentarse a un público no especializado.

Aunque las tecnologías digitales son un recurso didáctico cuyo crecimiento ascendente se ha visto favorecido en los últimos años, llama poderosamente la atención la falta de estudios de público específicos sobre el uso de aplicaciones culturales. Se hacen necesarios análisis en profundidad que evalúen pertinentemente la transmisión de los contenidos digitales que se ofrecen en contextos patrimoniales. [...]

En el ámbito de la difusión del patrimonio aún existen limitaciones tecnológicas que impiden que los dispositivos de última generación (smartphones, tabletas, gafas inteligentes...) puedan ofrecer un grado de realismo ideal en las representaciones del patrimonio, que muchas veces resultan poco atractivas. Esto hace que el gran potencial que presentan las aplicaciones con realidad virtual y realidad aumentada se muestre aún en un estado embrionario, aunque con grandes posibilidades, ocupando una gran parte de las investigaciones en la materia.

A juzgar por los casos y ejemplos encontrados, se puede afirmar que el uso de las tecnologías digitales en el ámbito del patrimonio no representa necesariamente la sustitución de otros elementos tradicionales para la conservación y difusión del patrimonio, sino que se convierten en un importante aliado de los actores que participan en esta labor y que están representados por los profesionales del sector, la sociedad y el propio patrimonio. [...]