

TECNOLOGÍA | Arte pétreo al detalle

Santiago y su catedral, en 'primerísimo' primer plano



- Una aplicación permite visitar ciudad y catedral con fotos al máximo detalle
- La resolución es 800 veces mayor a la de las fotografías habituales
- Un modelado de la catedral en 3D permite conocer cada elemento del edificio
- Crean un 'Second Life' tridimensional sobre el peregrinaje

Miguel Magdalena | Santiago de Compostela

Actualizado **martes 01/02/2011 22:18 horas**

El visitante nunca tuvo fácil contemplar los detalles que el Maestro Mateo o Fernando de Casas Novoa plasmaron sobre el granito de la Catedral de Santiago. **La altura de la nave o la lejanía de los elementos** complican la visión del baldaquino, de los retablos de las numerosas capillas de la girola, de los escudos grabados en las paredes o de las fachadas y cubiertas exteriores.

Un conjunto de aplicaciones, desarrolladas por los equipos de Ilux Visual Technologies y del Grupo de Visualización Avanzada VideLAB de la **Universidad de A Coruña**, permiten al usuario visualizar en su ordenador todos estos detalles de la basílica, del museo catedralicio, así como de los principales lugares de la ciudad de Santiago.

Denominada 'Libro de Pedra', la aplicación disponible a través de la [web de Turgalicia](#) acerca estas maravillas Patrimonio de la Humanidad "a una resolución 800 veces mayor a una fotografía estándar", según explicó Alberto Mejjide, responsable de la empresa diseñadora.

Para lograrlo **se emplearon 60.000 imágenes**, con el objetivo de conjugar una navegación intuitiva con el carácter didáctico que permite este nivel de detalle. Cualquier turista, estudiante, profesor o investigador tienen desde el ratón de su ordenador la asombrosa obra de arte que preside la plaza del Obradoiro compostelana.

Un mapa permite la **navegación por 90 ubicaciones distintas** en las que es posible realizar un giro de 360 grados y aplicar un 'zoom' de tal calibre, que acerca al internauta hasta el nivel de poder diferenciar los hongos que crecieron sobre el granito con el paso de los años.

De hecho, el deán catedralicio José María Díaz, al ver la imagen de la fachada de Azabachería en la pantalla, con las hierbas que cuelgan de sus frisos neoclásicos, bromeó con la esperanza de que los diseñadores actualicen esa fotografía una vez "**desaparezcan los jardines colgantes de Babilonia**". No queda mucho para ello, puesto que este lado septentrional de la Catedral está en restauración.

Versiones para iPad, iPhone y Android

Junto a la mera navegación por los diferentes espacios -algo nada novedoso-, el programa habilita una **pequeña ficha con la explicación artística** de los principales elementos visualizados. Así, contemplar por ejemplo la fachada de Platerías será lo más parecido a estar allí presente junto a un guía turístico que explique los diferentes personajes que componen el conjunto.

Precisamente, el representante de la empresa destacó el reto que supone trasladar al mundo virtual la "**gran cantidad de información que tiene la catedral en sus fachadas**".

Junto a la catedral, el 'paseo' se extiende al Museo de la misma, a las excavaciones arqueológicas de los sótanos y al resto de la ciudad. Por ejemplo, es posible contemplar la belleza de Santiago desde 18 puntos, entre los que se incluyen **vistas panorámicas desde los montes** que la rodean, o sus archiconocidas plazas.

Esta aplicación, disponible a través de la web de Turgalicia, también tiene una versión adaptada a iPhone, iPad y al sistema operativo Android.

Catedral en 3D y 'Second Life' del Camino

Junto a esta visión fotográfica de ciudad, catedral y museo, la 'musealización' mediante el uso de tecnologías de la información presentada este martes en la cripta comprende dos aplicaciones más.

Por un lado, los diseñadores han creado una **maqueta virtual de la catedral en tres dimensiones** que permite al usuario explorar y analizar sus principales elementos constructivos y sus detalles estilísticos.

Este modelo se aplica sobre un sistema multitáctil para que la persona 'maneje' el templo con sus propias manos. Verla en su conjunto, penetrar por su nave principal o **diseccionar el edificio por capas verticales u horizontales** para comprender sus diferentes niveles arquitectónicos es posible. Todo con información específica de cada elemento relevante.

Como remate de esta iniciativa incluida en el proyecto europeo jacobeo 'Loei Iacobi', que une a Galicia, al Bajo Alentejo portugués y al Auvergne francés, **el Camino de Santiago ya puede decir que tiene su particular 'Second Life'**. Una herramienta llamada '**Mundo Peregrino**' -también en 3D- permite al usuario crear su propio avatar para conocer y recorrer los siete caminos compostelanos así como la propia catedral. Está disponible también en la [web de Turgalicia](#).

Tras la restauración que se está llevando a cabo en la fachada de Azabachería y en el Pórtico de la Gloria, así como la anunciada gran rehabilitación plurianual del templo, estas aplicaciones informáticas son un paso más en los preparativos del Ayuntamiento y la Xunta ante el 800 aniversario de la consagración de la catedral que se celebra en el presente año.