



Europa selecciona un proyecto de la USAL sobre la linterna mágica

'Linternauta' ofrece un viaje al pasado de la cultura visual europea a través de una innovadora aplicación web 'on line' en diferentes idiomas

REDACCIÓN / WORD

SALAMANCA. Los juegos con las sombras y la luz en sus diversas representaciones artísticas han sido siempre fuente de entretenimiento popular. A partir de los teatros de sombras chinas surge en la Europa del siglo XVII la linterna mágica, un sencillo invento óptico-precursor del cinematógrafo- que en el siglo XIX vivirá sus años dorados como aparato de divertimento social llegando a obtener una gran relevancia cultural a nivel mundial. En este contexto, la Universidad de Salamanca acaba de presentar en Bélgica, en el marco de la feria internacional de innovadores europeos en patrimonio cultural, su trabajo de investigación 'Linternauta', con el que promueve el conocimiento y patrimonio cultural de la linterna mágica de la España del siglo XIX a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Entre los resultados del estudio, la USAL dio a conocer una innovadora aplicación web de carácter 'on line' y multi-idioma para interpretar las placas de linterna mágica de la época y un tesoro de lenguaje especializado que, en conjunto, ofrece un interesante recorrido por la historia de la cultura visual europea.

Concretamente, el proyecto desarrollado por el Observatorio de los Contenidos Audiovisuales, el Grupo GRIAL y la UCC+i de la USAL, principalmente, fue seleccionado por la Comisión Europea para su feria internacional 'Fair of European Innovators in Cultural Heritage', en Bruselas.

La muestra constituye uno de los eventos clave del programa 2018 Año Europeo del Patrimonio Cultural con el que la UE promueve la investigación y la innovación en patrimonio cultural, además de fomentar la creatividad y las soluciones novedosas entre diferentes países facilitando el diálogo.

'Linternauta' también presenta como resultado de especial relevancia, además de la aplicación web

orientada a la interpretación del patrimonio cultural de la linterna mágica, la descripción de un vocabulario controlado que facilita la clasificación de las placas de linterna mágica en función de su género discursivo. Un tesoro cuya información alimentará al reconocido repositorio web Lucerna, base de datos internacional especializada en el ámbito de la linterna mágica. De esta forma, el repositorio se verá enriquecido con la nueva información obtenida por los investigadores de la USAL y vinculada a las colecciones de placas de aquellas instituciones españolas colaboradoras en el proyecto.

Itinerarios

Por otra parte, la aplicación web promueve la integración de contenidos 'on line' multi-idiomas y pretende interpelar al usuario de 'Linternauta' mediante diferentes niveles o itinerarios de experiencia. En el primer nivel el usuario funciona como un espectador no iniciado, sin conocimiento acerca del universo de la linterna mágica. En el segundo, se concibe al usuario como un espectador iniciado al que se guía por el mapa conceptual que proveen los géneros discursivos; finalmente, ya en el ter-

La investigación se presentó en la feria de innovadores europeos en patrimonio cultural



Francisco Javier Frutos, Agustín Gutiérrez, Carmen López y Miguel Battaner, en una foto de archivo. :: USAL

cer nivel, el usuario trabaja como un espectador experto capacitado para crear su propia sesión de linterna mágica. No obstante, puede igualmente consultar o no la guía conceptual que aportan los géneros discursivos.

'Linternauta' se desarrolló en el marco de un proyecto europeo coordinado por la Universidad de Utrecht que, recientemente concluido, fue diseñado con la misión de preservar el patrimonio cultural de las placas de linterna mágica como uno de los primeros medios de comunicación audiovisual.

Carmen López y Francisco Javier Frutos, del Observatorio de los Contenidos Audiovisuales de la USAL; son los coordinadores del proyecto 'Linternauta', del que también forman parte Roberto Therón, del Grupo de investigación en interacción y e-learning, y Miguel Battaner y Agustín Gutiérrez de la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación de la Universidad samantina.



Isabel Bernardo firma ejemplares de uno de sus libros. :: WORD

La escritora Isabel Bernardo presentará el 13 de diciembre su novela 'GTB2.0' en el Liceo

REDACCIÓN / WORD

SALAMANCA. El Teatro Liceo acogerá el jueves, 13 de diciembre, la presentación de la primera novela de la escritora salmantina Isabel Bernardo. Una novela que lleva por título 'GTB2.0' y que ha sido editada por Reino de Cordelia, en colaboración con la Fundación Salamanca Ciudad de Cultura y Saberes.

'GTB2.0' es una novela de aventuras y ficción, un viaje

virtual gastronómico que comienza 15.000 años atrás -en pleno Paleolítico Superior- hasta llegar a la era actual. El argumento se centra en la historia de la alimentación y la gastronomía de la humanidad contadas en primera persona por un algoritmo matemático transmutado en hombre, que ha de comer y convivir con generaciones de hombres y mujeres de todos los siglos: hombres de las cavernas, asirios, faraones, nobles, nigromantes, eruditos, oficinantes de cocina, soldados, taberneros, navegantes, entre otros.

Se trata también una historia de aventuras y acción que, más allá de ofrecernos multitud de detalles de la evolución humana en sus hábitos alimenticios y platos de cocina, permite conocer importantes periodos históricos; y además, revisar cuestiones y conflictos que se han planteado con la llegada de la revolución digital: el espionaje y la piratería informáticos o la basura tecnológica.

LEROY MERLIN

Da vida a tus ideas



Tu armarios, puertas y suelos, mejor con **Leroy Merlin**