

e-ART REALIDAD AUMENTADA Y ARTE RUPESTRE

José Manuel Pérez Sáez

Asociación Cultural Patrimoniarte

patrimoniarteac@gmail.com · www.patrimoniarte.org

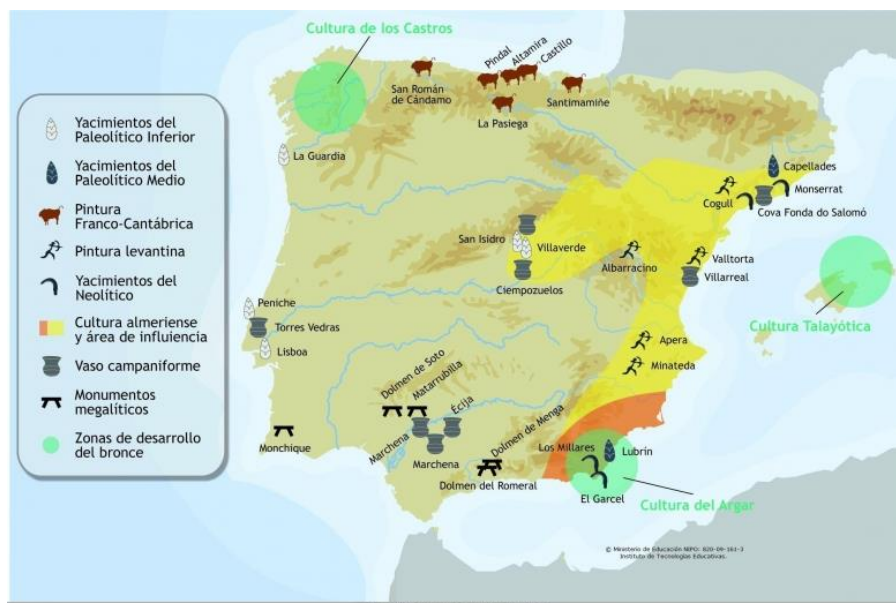
La asociación PATRIMONIARTE

PATRIMONIARTE es una asociación civil sin ánimo de lucro fundada en el año 2013 para proteger y poner en valor el patrimonio cultural de Castilla-La Mancha, con especial interés en la comarca de Campos de Hellín (Albacete, Castilla-La Mancha).

En el año 2015, se han llevado a cabo dos importantes proyectos: la declaración como B.I.C. del convento franciscano de Hellín (monumento, s. XVI) y la financiación del proyecto que hoy presentamos, **eArt realidad aumentada y arte rupestre**.

El Proyecto “eArt realidad aumentada y arte rupestre”

El arte rupestre ha sido inscrito en la Lista de Patrimonio Mundial de la UNESCO en relación a 26 localizaciones de los cinco continentes. En la Península Ibérica, se han declarado Patrimonio de la Humanidad hasta tres conjuntos de arte rupestre:



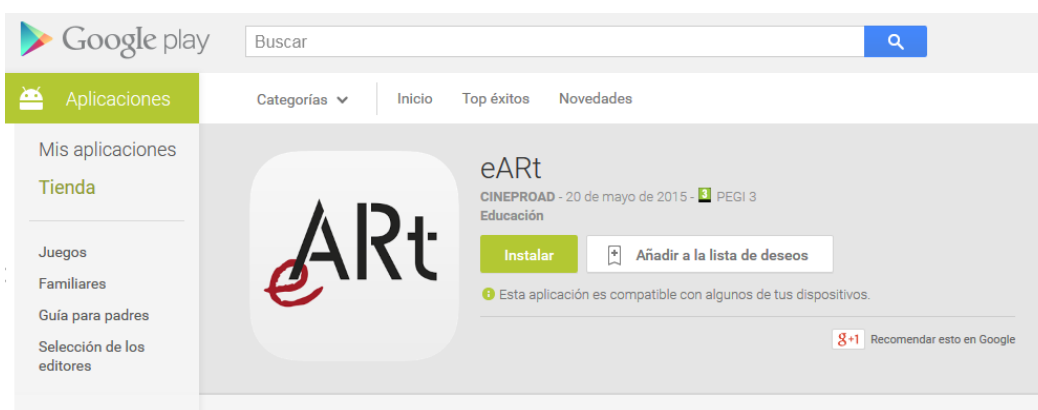
La Cueva de Altamira y arte paleolítico del norte de España, el arte prehistórico del Valle de Cõa en Portugal y Siega Verde en Salamanca y, por último, el arte rupestre del Arco Mediterráneo. La suma de todos estos enclaves convierte nuestro país en la región del mundo con mayor número de lugares inscritos en esta categoría.

El problema de la conservación: ¿Por qué eART?

El principal motivo es el problema de conservación que plantea este tipo de patrimonio: a las causas naturales de deterioro del medio natural donde se hallan hay que sumar la acción humana, puesto que tras su descubrimiento, el repetido y continuo mojado y frotado de la pictografías para favorecer su visión ha provocado la formación de costras translúcidas causadas por la disolución, redisolución y deposición de sales de la roca soporte y del agua con el que se humedecían las pinturas, en el mejor de los casos.

En otras ocasiones, figuras concretas, e incluso frisos completos, fueron expoliadas, arrancadas de sus ubicaciones originales o simplemente destruidas. La visibilidad momentánea de las pinturas conseguida con su humedecimiento terminó causando su velado, hasta hacerlas prácticamente invisibles escasos años después de su descubrimiento. En el caso concreto del Arco Mediterráneo, la gestión de los abrigos y cuevas ha venido determinada por la necesidad de recuperar la visibilidad de las pinturas rupestres eliminando, en la medida de lo posible, los deterioros antrópicos causados por los miles y miles de visitantes, como ha sido el caso de la restauración del *Abrigo Grande de Minateda* (Comarca de Campos de Hellín) que contiene más de 300 figuras, entre humanos y animales.

eART: Una alternativa tecnológica, pedagógica y con rentabilidad económica



El proyecto eART ofrece específicamente una alternativa tecnológica, pero también como un complemento pedagógico, a las indicadas estrategias de conservación y de gestión de los lugares con arte rupestre existentes en estos territorios. Nuestra propuesta no altera en absoluto el estado de conservación de las pictografías, más bien permite devolverlas a la sociedad para su redescubrimiento y su disfrute, contribuyendo a su conocimiento y valoración. Es una más que evidente rentabilización social de los fondos invertidos en su conservación y protección.

Pero no sólo eso, puesto que también existe una rentabilización económica. Los enclaves de arte rupestre suelen situarse en zonas rurales con expectativas económicas limitadas y la existencia de este tipo de recurso cultural puede usarse como dinamizador económico. La creación de centros de interpretación en estos lugares es costoso y además necesita de un mantenimiento continuo y de un personal

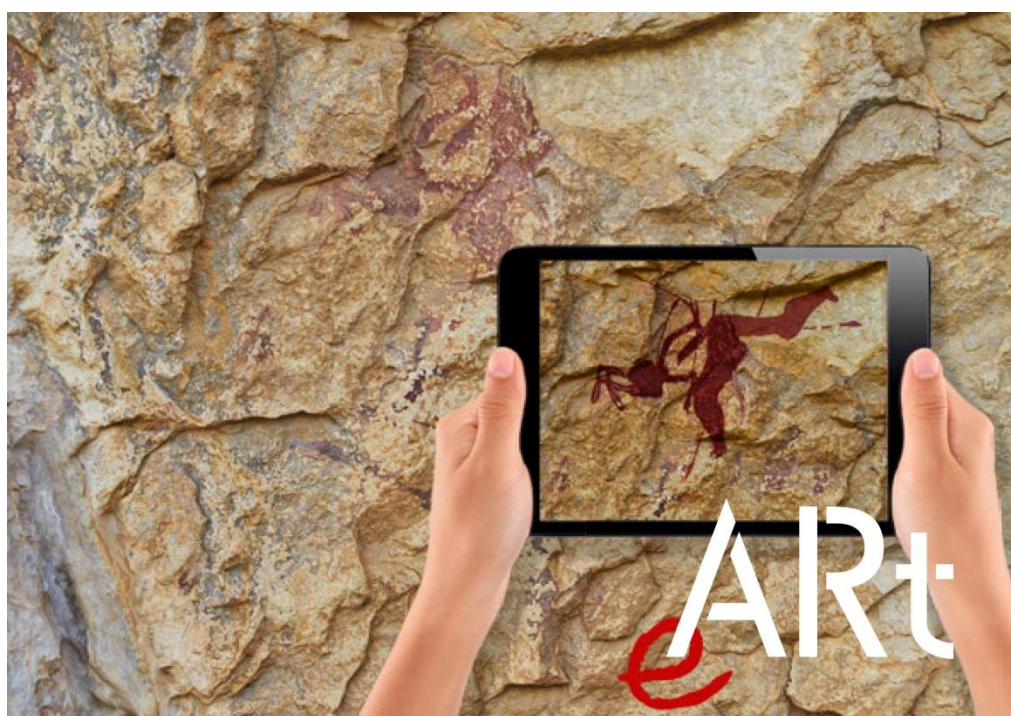
estable. El proyecto eARt pretende poner a disposición del visitante una herramienta que le genere una experiencia de usuario totalmente satisfactoria, sin necesidad de grandes inversiones, puesto que el “centro de interpretación” es el propio dispositivo del usuario (Smartphone o Tableta).

Quién es quién en el proyecto eARt

El proyecto ha sido coordinado técnicamente por D. Juan Francisco Ruiz López, Doctor en Arqueología de la Universidad de Castilla-La Mancha y desarrollado por la empresa CINEPROAD, especializada en la producción tecnológica y audiovisual aplicada a la gestión cultural y del patrimonio histórico.

En su elaboración y ejecución han colaborado de la Asociación Cultural Patrimoniarte, Asociación de Amigos del Parque Cultural de la Valltorta-Gassulla y su Museo, y de los Excmos. Ayuntamientos de Les Coves de Vinromá, Albocàsser, Tírig y Ulldecona, en la provincia de Castellón, campos de prueba de la aplicación.

¿Qué es eARt?: Una aplicación móvil y una herramienta de visualización



CINEPROAD
www.cineproad.com

realidad aumentada
y ARTE RUPESTRE

El proyecto eARt consiste en el desarrollo de una aplicación móvil y compatible con los distintos sistemas operativos existentes en el mercado de las telecomunicaciones (actualmente Android y iOS; Windows Mobile en preparación) basada en la tecnología de realidad aumentada por la que se dote el usuario de una herramienta de visualización, contextualización, información y conocimiento en la visita de un enclave de arte rupestre.

La utilización de esta tecnología logrará **incrementar la visibilidad** de las pictografías, hacerlas más comprensibles y facilitará el acceso a información contextual para el visitante.

Pretendemos que las pinturas no sólo se intuyan, como sucede en algunos casos, sino que se hagan evidentes incluso para el visitante con menos conocimientos de este tipo de arte, lo que llevará a una **comprensión y valorización** más efectiva del bien cultural.

Una nueva tecnología que mejora la gestión del Patrimonio

Mediante la tecnología de realidad aumentada, se conseguirá que lugares que no pueden ser visitados en la actualidad por la escasa visibilidad de las figuras rupestres que albergan puedan ser fácilmente comprensibles para cualquier persona, incluso no iniciados. Incluso se reintegrarán virtualmente los fragmentos perdidos o expoliados, de los que se tenga conocimiento y puedan ser fotografiados.



Por último, los medios tecnológicos puestos a disposición de los gestores culturales de cada uno de los enclaves con arte rupestre modificarán sustancialmente los **protocolos de visita** usados hasta la fecha y contribuirán a mejorar la experiencia de cualquier visitante, fomentando, así, la demanda social de protección y conservación de los abrigos.