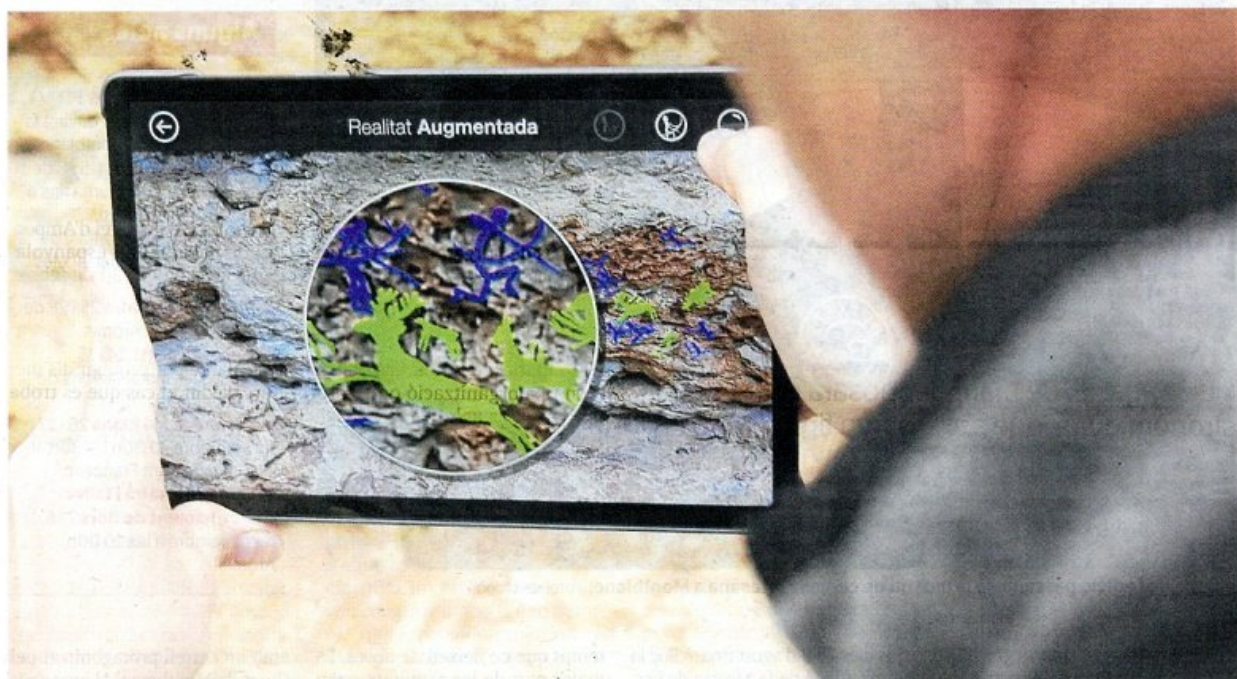


Ulldecona

Els Abrics de l'Ermita, encara més «reals» amb una nova app

El conjunt d'art rupestre d'Ulldecona millora l'experiència de la visita amb una nova versió d'aplicació de realitat augmentada, que permet reconstruir l'escena tal com va ser pintada



La nova versió de l'aplicació amb tauleta permet ampliar la imatge, millora el rendiment i identifica més grups de figures. FOTO: JOAN REVILLAS

MARINA PALLÀS CATURLA
TORTOSA

El conjunt d'art rupestre dels Abrics de l'Ermita d'Ulldecona millora l'experiència de la seua visita amb una nova versió d'una aplicació de realitat augmentada, que permet reconstruir l'escena tal i com va ser pintada. Aquesta setmana es posa en funcionament una nova versió de l'app «e-ART II: realitat augmentada i Art Rupestre», que farà la visita al conjunt rupestre dels Abrics de l'Ermita encara més atractiva per als visitants i permetrà experimentar l'art rupestre des d'una perspectiva innovadora.

L'aplicació és una eina de suport per als guies del jaciment, que poden d'aquesta manera utilitzar un recurs visual detallat de les seues explicacions. L'aplicació es basa en un sistema d'identificació d'imatges a temps real a partir de patrons predefinits amb fotografies i models 3D. Les novetats d'aquesta versió respecte la que ja es va

crear el 2015 és que millora la seua rendibilitat amb qualsevol situació de llum i en moviment a diferents angles i distàncies, tenint la possibilitat de realitzar un zoom sobre l'àrea triada, alhora que s'identifica un nou grup de figures situades a l'esquerra de l'escena principal. Una altra novetat és l'opció de poder reconstruir les figures tal com van ser pintades per a fer-se una millor idea de la magnitud del conjunt i la seua complexitat narrativa i artística. També es pot diferenciar la informació augmentada, per exemple, entre els animals o els diferents grups de caçadors.

Agustí Vericat, director del Centre d'Interpretació d'Art Rupestre Abrics de l'Ermita, explica que aquest és el conjunt d'art rupestre llevat més complex i més ben conservat de tot Catalunya. «Les pintures de l'Abric I, coneguda com la llegenda més antiga de Catalunya, ens permeten entendre com era la societat que va pintar aquestes pintures fa uns

8.000 anys. És una escena de caçera totalment dinàmica», afirma. «Gràcies a les visites guiades i amb l'aplicació de les noves tecnologies podem aprofundir molt més i que la visita siga molt més completa. També per a les escoles funciona molt bé ja que és un recurs adaptat als nous temps», de-

El projecte està impulsat per l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural i l'Ajuntament d'Ulldecona

talla Vericat. «L'aplicació permet la superposició en diferents colors, l'apropament, la superposició amb el calc per sobre i poder reinterpretar figures que ara no hi són, ja que el que veiem deu ser un 0,5% de tot el que devia haver aquí».

El projecte, impulsat per l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural en el marc del seu programa

de suport de la incorporació de la tecnologia a la interpretació del patrimoni, conjuntament amb l'Ajuntament d'Ulldecona, coordinat per Juan Ruiz, Dr. en Prehistòria i Arqueologia per la UNED i desenvolupat per l'empresa CineMedia & Heritage SL, contribueix a la política d'inclusió de noves tecnologies en la difusió, protecció, investigació i coneixement de l'Art Rupestre Llevantí, inscrit a la llista de Patrimoni Mundial per la UNESCO el 1998.

Com va explicar Josep Manuel Rueda, director de l'Agència Catalana del Patrimoni, a Ulldecona ja són diverses les iniciatives dutes a terme en aquest camp: l'any 2009 es va presentar el projecte pioner i referent en gamificació Nosaltres Caçadors; l'any 2012 es posava en funcionament el Portal de Jocs de la Ruta de l'Art Rupestre i el 2014 i el 2015 es posà en funcionament la primera versió de l'app e-ART i el projecte de conservació preventiva mitjançant la fotogrametria digital 4D-VULL.