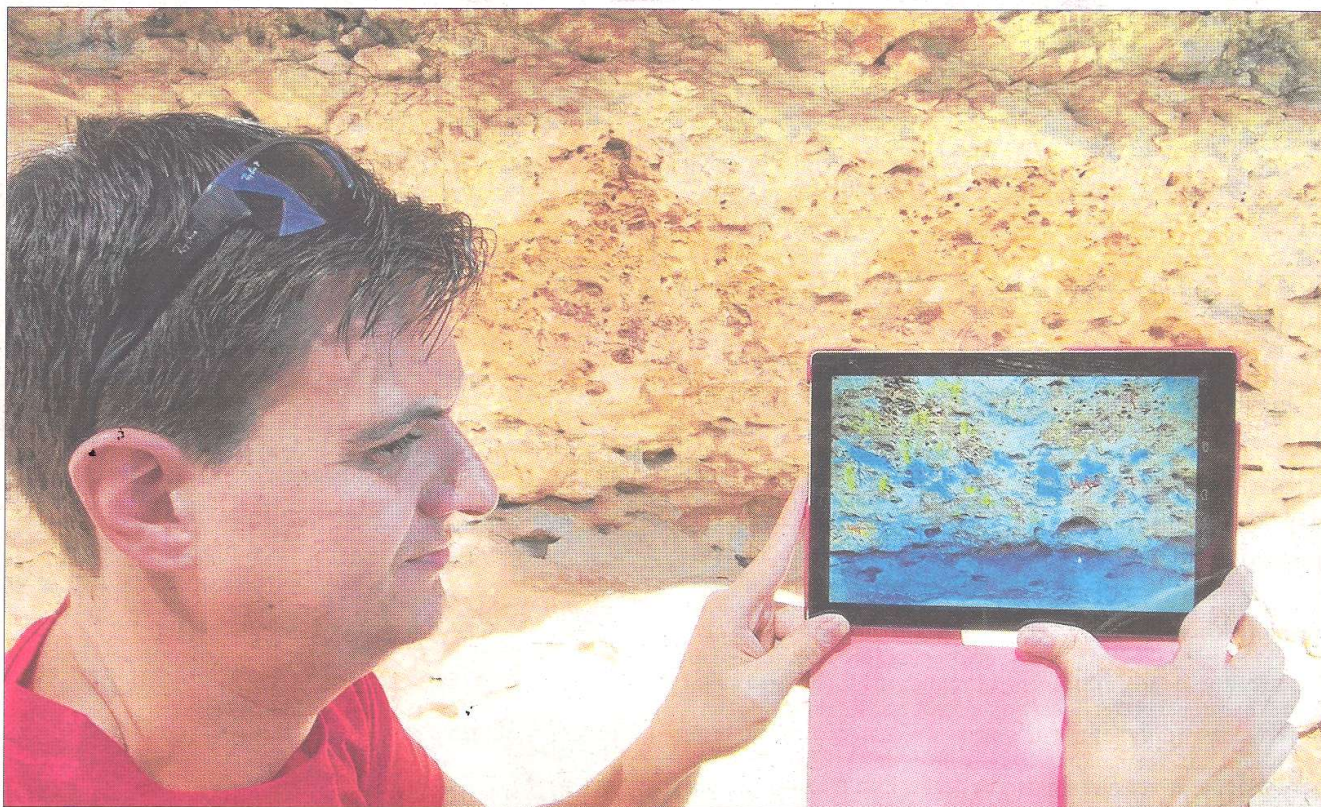




Un dels responsables de l'aplicació mostra el seu funcionament, ahir a l'Abric 1. FOTO: JOAN REVILLAS

MONTSIÀ ■ PRESENTEN L'APLICACIÓ DE REALITAT AUGMENTADA E-ART

Ulldecona apropa l'art rupestre amb l'ús de les noves tecnologies

El 2016 seran visitables noves parts del conjunt Patrimoni de la Humanitat, amb l'habilitació d'una plataforma i escales per accedir al conegut com a Abric 8

M. MILLAN

Les pintures rupestres d'Ulldecona, declarades Patrimoni de la Humanitat per la Unesco junt amb tot l'Art Rupestre Llevantí, comptaran amb dos nous actius per aprofundir en el coneixement d'aquesta expressió artística de la prehistòria. Per una banda, ahir es va presentar el programa e-Art, una aplicació de realitat augmentada que permet veure en alta definició les figures presents a l'abric 1 de la serra de Godall.

A més, en el marc d'aquest espai, l'Ajuntament d'Ulldecona adequarà pròximament un nou abric per a les visites guiades, en aquest cas l'anomenat Abric 8, que també compta amb elements destacats com els que ja es poden veure a l'Abric 1 i al número 4.

Segons va explicar al Diari l'alcaldessa d'Ulldecona, Núria Ventura, en la propera sessió plenària es preveu aprovar el projecte que comportarà la construcció

d'unes escales per accedir a l'abric i una plataforma per poder veure de prop les pintures. El pressupost de l'obra és d'uns 60.000 euros, per als quals es preveu demanar una subvenció al Departament de Cultura de la Generalitat. L'actuació, que compta ja

amb el vistiplau de la Comissió de Patrimoni de les Terres de l'Ebre, forma part del Pla de Measures per l'Adequació dels Accessos de tot el conjunt.

Conveni

El Centre d'Interpretació d'Art Rupestre Abrics de l'Ermita d'Ulldecona forma part del conveni VULL (Valltorta-Gassulla-Ulldecona), de col·laboració amb altres zones amb pintures rupestres a la zona del Maestrat, a la província de Castelló.

Així, en el marc d'aquesta col·laboració, l'any passat es va presentar el portal web de jocs de l'art rupestre, mentre que aquest 2015 s'ha desenvolupat sota el mateix paraigua el projecte e-Art, realitat augmentada i Art Rupestre.

Aquesta iniciativa ha estat cofinançada pel Ministeri d'Educació, Cultura i Esport, mitjançant les ajudes per a projectes de conservació, protecció i difusió de béns declarats Patrimoni Mundial, corresponents a l'any 2014.

LA INICIATIVA

Projecte pioner

■ A través d'una aplicació per a tauletes i mòbils intel·ligents amb sistemes Android i iOS (gratuïta i que es pot descarregar amb la Wi-Fi del mateix Centre d'Interpretació), el visitant pot visualitzar el conjunt de figures d'una manera virtual i en alta definició.

D'aquesta manera es pot veure millor la composició de la representació a la roca i sobretot, entendre-la en el seu conjunt, copsant tota la significació. segons deta-

lla el director del Centre d'Interpretació d'Art Rupestre Abrics de l'Ermita d'Ulldecona, Agustí Vericat.

El sistema es basa en la identificació d'imatges a temps real a partir de patrons predefinits amb fotografies i models 3D.

Quan es visita l'Abric 1 de l'Ermita d'Ulldecona i se situa la pantalla del dispositiu davant les pintures rupestres, l'e-Art ofereix una visió de la imponent escena de caca. «Ens ofereix una realitat

que no existeix amb dades virtuals», apunta Juan Francisco Ruiz, director d'aquest projecte pioner.

La iniciativa s'ha dut a terme també en espais de la Saltadora, i Cova Centelles, a l'Alt Maestrat. La tecnologia permet recuperar fins i tot elements que hagin pogut desaparèixer amb el pas del temps, tot i que no és el cas de l'Abric 1 d'Ulldecona, on encara es pot veure força bé el conjunt d'una escena de caça de fa uns 8.000 anys.