

Boletín N° 107
2 de abril de 2017

Preparan aplicación de realidad aumentada para la Zona Arqueológica de Tulum

*** Mediante contenido audiovisual, fotografías y modelos 3D de los cuatro principales edificios del sitio prehispánico, se difundirá el trabajo de conservación y restauración

*** La aplicación gratuita será compatible con los sistemas iOS y Android, tendrá contenidos en español e inglés, y una vez descargada no requerirá conexión a Internet

Identificado a nivel mundial por la majestuosa combinación de su arquitectura prehispánica con las aguas del mar Caribe, el sitio arqueológico de Tulum, en Quintana Roo, no sólo es uno de los más concurridos en México —con millón y medio de visitas al año en promedio—, también destaca por el trabajo de conservación intramuros que realiza el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), mismo que podrá ser difundido entre el turismo de esta antigua ciudad maya a través de una aplicación móvil de realidad aumentada.

Se trata de un proyecto piloto iniciado en 2014 por la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) del INAH, en el cual confluyen restauradores, arqueólogos, arquitectos, programadores, comunicólogos y diseñadores gráficos, entre otros expertos, para enriquecer la experiencia de los visitantes y, principalmente, dar a conocer los resultados de las continuas temporadas de mantenimiento de los edificios y restauración de la pintura mural.

La aplicación, que se espera esté lista para descarga hacia la mitad de este año, será gratuita y compatible con los sistemas operativos iOS y Android. Los contenidos audiovisuales (textos informativos, fotografías, videos, gifs animados y reconstrucciones en 3D) estarán disponibles en español e inglés, dado el alto número de turismo extranjero que registra la zona.

De acuerdo con María Eugenia Rivera y Alma Itzel Méndez, participantes de esta iniciativa junto con la restauradora Patricia Meehan, encargada desde 2011 del Proyecto de Conservación e Investigación de Pintura Mural en la Costa Oriental de Quintana Roo, la información de dicha herramienta digital, actualmente en una fase de detalles en su programación, será concisa y subtitulada en aras de volverla accesible a personas con debilidad visual o auditiva, y al mismo tiempo agilizar su lectura al aire libre.

Comentaron que, en función de las fallas de señal de Internet que suele haber en las zonas arqueológicas, la aplicación no requerirá de conexión a ésta, una vez que haya sido descargada, además de que efectuará la detección a partir de la arquitectura misma, en vez de usar códigos QR o instalar señalética en el sitio.

La realidad aumentada estará disponible para las cuatro principales construcciones del núcleo ceremonial de Tulum: el Edificio 1 o El Castillo, el Edificio 5 o Templo del Dios Descendente, el Edificio 16 o Templo de las Pinturas, y la llamada Casa del Halach Uinic.

“Se optó por estos edificios porque son los que han trabajado la restauradora Patricia Meehan y su equipo; en ellos hay pintura mural que los visitantes no pueden ver durante su recorrido, de ahí que la realidad aumentada es una forma sencilla de brindar al público información privilegiada y acercarlo a las tareas de preservación del patrimonio”, indicó María Eugenia Rivera.

Patricia Meehan detalló que las propias características de Tulum, como su clima y la cercanía al mar, son las que afectan la zona arqueológica debido a la acción natural de la humedad, salinidad, exposición al sol e incluso la actividad de iguanas y otro tipo de fauna endémica.

“Debido a ello se creó un sendero para recorrer el sitio y se prohibió acceder a ciertos monumentos por motivos de conservación en los edificios y sus elementos decorativos, lo que repercute en que mucha gente se vaya sin saber que existe pintura mural o sin tener claro el trabajo de conservación que hacemos”.

Alma Itzel Méndez añadió que cada edificio contará con un modelo tridimensional que mostrará su aspecto original o sus etapas constructivas, así como datos sobre la arquitectura, pintura mural, mascarones o relieves, según sea el caso. Todo basado en las investigaciones de equipos multidisciplinarios.

Las investigadoras comentaron que el contenido (documentación, registro fotográfico, producción audiovisual y el diseño de la aplicación) fue desarrollado al interior de la CNCPC.

Una vez lanzada la aplicación, la labor seguirá con la actualización de contenidos y accesibilidad en otros idiomas. Al tratarse de un proyecto pionero dentro de la CNCPC, ofrecerá a otros investigadores una importante experiencia al momento de aplicar tecnología de realidad aumentada a otros contextos arqueológicos, o bien en futuros proyectos de conservación.