

Proyecto IVAPTA, estudio y conocimiento de alteraciones en pintura sobre tela. La realidad aumentada aplicada a la conservación

IVAPTA, uno de los diez proyectos escogidos en el II Plan Propio de Docencia de la Universidad de Sevilla para su desarrollo. Este proyecto se centra en recopilar, clasificar y poner a disposición de docentes, profesionales o sociedad en general, de forma fácil, amena, novedosa e inmediata, información de calidad sobre los indicadores visuales de alteración presentes en una pintura sobre tela. Lo consigue mediante una aplicación móvil de fácil descarga que nos acerca visualmente las alteraciones de la pieza para poder evaluar el nivel de riesgo que estas representan para la integridad del bien. Te mostramos cómo acceder al recurso; solo necesitas un dispositivo electrónico.

María-José González-López | Universidad de Sevilla

Beatriz Prado-Campos | Universidad de Sevilla

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3904>

El recurso comprende los indicadores visuales de alteración existente en una obra pictórica sobre tela; en la pintura *Inmaculada Concepción*, atribuida a Meneses, propiedad del Ayuntamiento de Sanlúcar la Mayor.

La aplicación resultante es una herramienta de consulta fácil, asequible, visual y descriptiva que permite a los agentes implicados en el estudio, la docencia, la investigación y la intervención en bienes culturales, conocer, reconocer, y evaluar el nivel de riesgo que representan para la integridad del bien.

La realización del recurso ha sido posible gracias a su selección, por parte del Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías (SAV) de la Universidad de Sevilla, como uno de los diez proyectos escogidos para su producción en el II Plan Propio de Docencia (convocatoria 2015).

Por su carácter innovador y utilidad pedagógica, también ha sido elegido por el SAV para formar parte del proyecto de I+D *Realidad Aumentada para aumentar la formación, diseño, producción y evaluación de programas de Realidad Aumentada para la formación universitaria*, RAFODIUM (EDU2014-57446-P), Plan Estatal 2013-2016,. Proyecto de Excelencia I + D financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

Asimismo el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte ha seleccionado el proyecto IVAPTA como uno de los 14 proyectos de investigación más destacados del año, a nivel nacional, en el ámbito de la ciencia aplicada a la conservación del patrimonio, para su presentación en las Jornadas *La Ciencia y Arte VI. Ciencias y Tecnologías aplicadas a la conservación del patrimonio* celebradas en octubre de 2016.

Acceso y uso del recurso

Desde el punto de vista del usuario, para hacer uso de este recurso, solamente se necesita un dispositivo electrónico (móvil, tableta, ordenador, etc.) que contenga una cámara incorporada para poder captar la imagen del mundo real que active la información digital, y una pantalla donde se proyecten ambas realidades, la física y la virtual.

Además, esta tecnología requiere necesariamente la conexión a Internet para poder enviar la información del entorno real al servidor remoto y recuperar la información virtual asociada que se superpone.

Para acceder al recurso IVAPTA ANVERSO e IVAPTA REVERSO se deben seguir las siguientes fases: primera: descarga de la aplicación; segunda: detección del marcador; y tercera: uso de la herramienta.



Fase 1

Descarga de las aplicaciones en los distintos dispositivos desde los repositorios más usuales:

a) Google Play: Descargar e instalar la aplicación REPORAUS y, desde allí, descargar e instalar IVAPTA ANVERSO y REVERSO;

b) App Store: descargar e instalar las aplicaciones.



Fase 2

Detección del marcador. Este recurso está asociado a un elemento que activa el sistema de RA, concretamente la imagen del anverso del cuadro y un montaje infográfico del reverso, ya sea:

a) La propia obra en su ubicación actual en el Ayuntamiento de Sanlúcar. En este caso el recurso se limitaría a IVAPTA ANVERSO;

b) Descarga de la imagen desde la aplicación. Al abrir el recurso, aparece una pantalla de inicio con acceso a un ícono "imprimir marcador" que permite descargarla digitalmente para visualizarla en pantalla o imprimirla.



Fase 3

Uso de la herramienta RA. Una vez en la aplicación, se direcciona la cámara del dispositivo hacia el marcador determinado y, tras cargar los audios, aparecen los descriptores en la parte inferior de la pantalla organizados por familias de alteraciones. Al pulsar en cualquiera de ellos, se activan, e irá apareciendo una imagen virtual que contiene la foto ampliada de la alteración, con la ficha informativa y el audio con la descripción básica. Finalizado el audio aparece sobrepuesto sobre la imagen el ícono "pulse para ver el texto en el navegador" que, al activarlo, redirige al usuario hacia un recurso web con información más detallada de cada alteración