

La Universidad de Cantabria participa en un programa pionero de epigrafía en 3D

En el proyecto, presentado en el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida, participa el catedrático de Historia Antigua José Manuel Iglesias Gil

ALICIA DEL CASTILLO

SANTANDER. Investigadores del Grupo de investigación Arqueología e Historia del Imperio romano de la Universidad de Cantabria han participado junto con profesores y técnicos de la Universidad de Las Palmas en un proyecto pionero sobre epigrafía romana, de tal modo que, con el apoyo de la tecnología, han hecho posible que una selección de inscripciones romanas que se conservan en el Museo Arqueológico Nacional (MAN) y en el Museo Nacional de Arte Romano (Mérida), a través de modelos en 3D que acercan estos testimonios escritos de la Hispania romana. Este proyecto supera la etapa de la fotografía, ya que ofrece una imagen de una pieza epigráfica que se puede agrandar, mover y ver en diferentes perspectivas

Los proyectos «Descifrando inscripciones romanas en 3D: Ciencia epigráfica virtual» e «Inscripciones romanas de Augusta Emerita en 3D: del Museo a los dispositivos móviles» han sido financiados por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología -Ministerio de Economía y Competitividad- y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, dentro de la convocatoria de ayudas para el fomento de la cultura científica y de la innovación de los años 2013 y 2014. Investigación e innovación educativa se combinan en esta experiencia para facilitar la visita, comunicación y difusión de la epigrafía de los museos a otros niveles educativos de la enseñanza secundaria y primaria.

Los resultados fueron presentados recientemente en el MAN y en



El catedrático de Hª Antigua de la UC, Iglesias Gil, con Manuel Ramírez, de la Univ. de Las Palmas. :: DM

el Museo de Mérida, tanto por el profesor de la Universidad de Las Palmas, Manuel Ramírez, como por el catedrático de Historia Antigua de la Universidad de Cantabria, José Manuel Iglesias Gil. Por la UC también han participado en el proyecto las profesoras Carolina Cortés Bárcena y Alicia Ruiz Gutiérrez.

La epigrafía es una ciencia cuyo objeto de estudio son las inscripciones, con la finalidad última de que éstas sean una fuente de datos para la filología y la historia, proporcionando una ingente fuente de información para el trabajo de historiadores, filólogos y arqueólogos.

Acceso desde el móvil

Con este proyecto pionero en su ámbito, se facilita que cualquiera, desde su dispositivo móvil, pueda ac-

ceder a una selección de 60 inscripciones de estos museos que han sido escaneadas y modeladas en tres dimensiones (3D) para su utilización y consulta pública. Se trata de la colección de imágenes en 3D de inscripciones romanas más completa del mundo.

Las piezas se pueden consultar por Internet (<http://www.epigraphia3d.es>) y a través de una app disponible en Google Play Store.

Las piezas en 3D no sólo enriquecen la consulta a distancia a través de Internet, también en una visita en vivo. La idea inicial pasaba por diseñar un código QR a cada inscripción que se activará a través de la cámara de cada móvil, pero la ausencia de red wifi en el edificio -intencionada porque el Ministerio no lo permite y no lo permitirá- obligó a

buscar una alternativa y finalmente se optó por una aplicación de 200 megas para Android.

En muchos casos, las inscripciones guardan detalles de otra época que no se distinguen, bien porque están ancladas en la pared o resultan imperceptibles a simple vista. El 3D desvela todos esos detalles. Para conseguir los resultados que se pueden contemplar en internet se ha utilizado una técnica de bajo coste con fotografía digital, luz blanca y muchas horas de ordenador procesando las imágenes.

El proyecto ha tratado de cumplir con dos objetivos: por un lado la innovación porque se ha trabajado con una técnica que podrá aplicarse en otros centros, y, por otro, la divulgación de documentos históricos con rigurosidad científica.

El arrepentimiento y una técnica más eficaz disparan el borrado de tatuajes

COLPISA / AFP

LOS ÁNGELES. Para hacerse un tatuaje hay que estar muy seguro, y más si incluye el rostro de un ser querido o el amor infinito hacia alguien. Hay estudios que muestran que cada vez más estadounidenses se tatúan (uno de cada cinco adultos, según uno de ellos), pero también que cada vez más se arrepienten de haberlo hecho. «En los últimos cinco años, hemos visto un gran aumento de la cantidad de personas que buscan que se les borre un tatuaje», dice Dan Mills, presidente de la Asociación Estadounidense de Cirugía Plástica Estética (Asaps).

El año pasado 46.500 estadounidenses recibieron un tratamiento para eliminar un tatuaje, lo cual representa un aumento de 39,4% comparado con el año anterior. «Mucha gente se los hace borrar porque no quieren que sus hijos los vean y luego vayan a hacerse un tatuaje ellos mismos», relata Mills, que trabaja en la región de Los Ángeles. «Y algunos se los sacan porque hay muchos patrones que no emplean a alguien que tenga un tatuaje visible», agrega.

Según una encuesta de la firma Harris del año pasado, casi una cuarta parte de las personas que se tatúan terminan arrepintiéndose, comparado con 14% en 2012. Las principales razones para querer deshacerse de estos emblemas corporales, según el sondeo, son cambios en la vida personal o profesional, el fin de una relación, o que el tatuaje esté mal hecho.

Janica Polmanteer, una agente inmobiliaria de 33 años, se hizo un tatuaje en la espalda el día que cumplió 18. Ahora lo esconde. Hacerse el tatuaje le costó 150 dólares (133 euros); borrarlo 1.400 (unos 1.250 euros).

FIN DE SEMANA DE ASOMBROSOS DEPORTIVOS

Los espectaculares vehículos de la novena edición del certamen 'Superdeportivos Cantabria Ciudad de Santander' se despidieron ayer de la capital cántabra tras cuatro días intensos. La Porticada y Tetuán fueron los puntos de reunión de los participantes y sus coches en la última jornada de la reunión, que dejó llamativas imágenes para el recuerdo entre los curiosos que se acercaron a disfrutar de los vehículos.



ROBERTO RUIZ