

El Cerro Tunduqueral se podrá visitar de forma virtual

30/04/2022



El **Cerro Tunduqueral** se encuentra a siete kilómetros de la villa de **Uspallata (Las Heras)** y forma parte del Sistema Vial Andino, declarado Patrimonio de la Humanidad, en el año 2013. En él se hallan testimonios de actividades humanas del pasado y es considerado patrimonio arqueológico, por su riqueza cultural. **Su particularidad radica en la existencia de más de 400 figuras grabadas, en 22 soportes rocosos.**

Actualmente, un equipo de profesionales de Mendoza, de la UNCuyo y de la Universidad de San Luis trabajan en la puesta en valor, rescate y relevamiento de imágenes para que pronto este cerro pueda visitarse de forma virtual.

Los petroglifos que se hallan en este sitio son manifestaciones culturales visuales, entendidas como la materialización de situaciones de la vida cotidiana, a través de figuras y composiciones complejas, que nos relatan la presencia incaica en Mendoza y que integran el Sistema Vial Andino.



Horacio Chiavazza, director de Patrimonio Cultural y Museos del Ministerio de Cultura y Turismo de Mendoza, señaló que **“el Cerro Tunduqueral es un sitio emblemático del pasado prehispánico regional** y es de interés de la Dirección Provincial de Patrimonio trabajar en aspectos vinculados a su conservación, pero sobre todo a la investigación y conocimiento que se puede obtener. En este caso particular, bajo la implementación de nuevas tecnologías. El equipo de investigaciones locales de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la UNCuyo viene encarando un proyecto que ha articulado con la Universidad Nacional de San Luis, a los efectos de mejorar la percepción y las experiencias que pueden lograrse en el conocimiento de este sitio”.

El proyecto no sólo tiene valor en tanto a la conservación de patrimonio y comunicación, sino que **el registro visual del Cerro Tunduqueral será trasladado a un sistema virtual en 3D, que se utilizará para difundir a la comunidad estos espacios con arte rupestre.**



El doctor en Arqueología y director del proyecto, Guillermo Heider, refirió que **el equipo de especialistas se encuentra trabajando en el sitio con la utilización de dos drones, porque “la idea es hacer un relevamiento en tres dimensiones, dos cámaras de alta calidad, para relevar los paneles y micrófonos de ambiente, porque en definitiva lo que nosotros intentamos es volver al sitio en el estado prehispánico. Entonces necesitamos tener el mejor detalle de imágenes para hacer la reconstrucción luego en el laboratorio”.**

Puntualizando sobre su tarea, Heider comentó: “Es un proyecto que entrega Nación y se denomina Cultura Científica y venimos a relevar arte rupestre como ya lo hicimos en Mendoza y en San Luis. **El proyecto propone hacer realidad virtual para el sitio y presentarlo en los museos de la ciudad**”.



Por su parte, Eric Marsh, doctor en Arqueología e investigador, destacó: “Desde hace algunos años estamos con un equipo grande investigando, alrededor del cerro, para entender un poco más a las personas, a la gente que hizo este arte rupestre. Al lado del sitio también tenemos un alero y evidencias en superficie de que acá la gente vivía y también hacía arte. Este proyecto hoy lo estamos haciendo como para entender un poco más esas actividades y cómo ellos usaron el espacio e interactuaron con el paisaje”.

Parte del proyecto lo integra Ramiro Rezzano Klement, productor de UNSL TV, ya que involucra diferentes equipos de trabajo. Con relación a su rol destacó: “A mí me toca representar y coordinar la parte del canal de la Universidad Nacional de San Luis, ya que todo proyecto que nos vincule con la comunidad y con diferentes equipos de trabajo es lo que buscamos. Además, este es un proyecto que cuenta con financiamiento y tiene un potencial enorme, en tanto a conservación de patrimonio y comunicación del mismo. Esta es la última etapa de registro de las áreas con arte rupestre y ya todo el trabajo que queda es en canal, con el montaje y armado de la malla 3D, para poder después hacer la experiencia de ponerse el casco y recorrer estos espacios con arte rupestre de manera virtual”.



Sobre la aplicación y alcance de este trabajo se destaca que, desde el diseño del proyecto, pensado que **«estos cascos de realidad virtual puedan instalarse en tres museos, uno en San Luis, otro en Mendoza y el último en La Rioja**. Pero, además, tiene muchas posibilidades de adaptabilidad y proyección,

porque no sólo se puede usar con estos cascos en un lugar específico, sino que después se pueden utilizar en celulares, tablets e incluso montar museos móviles que se trasladan por diferentes puntos de la provincia. El potencial de crecimiento de este proyecto es enorme».

Fuente: El Sol