

# **PROPUESTA DE VINCULACIÓN DE ARTE RUPESTRE CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**

Lic. Armando PEREZ GARCIA

## **RESUMEN**

Se expone y propone un conjunto de herramientas virtuales que asistan a los investigadores en una mejor apropiación de conocimientos sobre el tema Arte Rupestre. Estas herramientas virtuales consisten en softwares elaborados en Borland Delphi y basados en las técnicas de Programación Orientada a Objetos, Inteligencia Artificial y Web Semántica; con el fin de humanizar el trabajo informático.

## **INTRODUCCION**

La Antropología como ciencia estudia al hombre y sus creaciones.

Podemos decir que estudia al individuo a través de la Etnología, que estudia sus evidencias a través de la Arqueología y que estudia sus creaciones a través del Arte y a su vez del estudio del Arte Rupestre.

En Cuba, el Caribe y el mundo las manifestaciones de Arte Rupestre van desapareciendo por la acción de diferentes agentes, ya sean biológicos, climáticos o químicos.

Lo que nos enfrenta a un problema: las manifestaciones de Arte Rupestre están en peligro de desaparecer y las formas tradicionales de conservación y restauración no logran evitar el deterioro y por consiguiente, se afecta el estudio de las manifestaciones de Arte Rupestre.

Este problema se puede desglosar en los aspectos siguientes

a) Desaparece la manifestación original y no hay una reproducción o mas de una, y además una reproducción física puede ser muy costosa y también se deteriora.

b) Puede que no haya registro de las manifestaciones. O los registros existentes no son eficientes en la transmisión del conocimiento y/o no satisfacen las expectativas de los y estudiosos.

c) Hay muchas comunicaciones y/o pocas informaciones, lo cual aumenta el grado de dispersión del conocimiento.

Lo cual genera la pregunta siguiente, ¿Como contribuir al estudio de las manifestaciones de Arte Rupestre, para una mejor y más amplia interpretación por parte de los especialistas y estudiosos?

A partir de la experiencia en la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones al estudio de la Arqueología, se vio la posibilidad y la conveniencia de la vinculación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones con el Arte Rupestre, mediante un conjunto de herramientas virtuales que permitan un uso correcto y eficiente de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Este objetivo general puede desglosarse en objetivos específicos o líneas de desarrollo

1. Virtualización
2. Recopilación de datos e información.
3. Interpretación de la información y apropiación de conocimientos

La Virtualización contiene las Paginas Web, las Multimedias y la Realidad Virtual.

Las Paginas Web, expresan la información de manera estática o dinámica, basadas en el hipertexto.

Las Multimedias expresan la información, basadas en el hipertexto y en la hipermedia.

La Realidad Virtual permite simular procesos irrepetibles o demasiados prolongados, que su reproducción por otras vías sería muy costoso o complicado.

La Recopilación de datos e información contiene los Censos, los Registros y las Bases de Datos.

La Interpretación de la información y apropiación de conocimientos contiene a la Web Semántica y el Estudio Asistido por Ordenador.

Quisiera terminar, comentando que al igual que en el cuento del ruiseñor mecánico, que no sustituye al ave. Que al igual que las tecnologías no sustituyen al libro. Que al igual que las tecnologías no sustituyen al maestro. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones no sustituirán a los especialistas.

## CONCLUSIONES

La vinculación del Arte Rupestre y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones permitirá una mejor apropiación de conocimientos por parte de los estudiosos

## RECOMENDACIONES

Desarrollar y perfeccionar las herramientas virtuales propuestas.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Eiteljorg II, Harrison (1997): Where do We Put our Files?. En Bulletin SAA. Society for American Archaeology, Vol. 15, No.4,
- Febles, Jorge (1995): El diseño automatizado y la información arqueológica en Cuba. Computación y Electrónica. Centro de Diseño de Sistemas Automatizados y Computación. Edit. Academia, La Habana, vol.2, pp.1-4.
- Hayes, B. (1997a): The Infraestructure of the Information Infraestructure. The American Scientist. Vol.85, No.3, may-jun., pp. 214-218.
- Hayes, B. (1997b): Cafebabe. The American Scientist. Vol.85, No.4, jul-aug., pp.304-308.
- Hayes, B. (1997c): Mathematics and Computer. The American Scientist. Vol.85, No.4, jul-aug., pp.389-390.
- Peña Tresancos, J. (1995a): Curso de programación con Delphi (1). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.112, jul-agos., pp. 225-232.
- (1995b): Curso de programación con Delphi (3). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.114, oct., pp. 329-337.
- (1995c): Curso de programación con Delphi (4). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.115, nov., pp. 393-398.
- (1995d): Curso de programación con Delphi (5). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.116, dic., pp. 301-310.
- (1996a): Curso de programación con Delphi (6). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.117, ene., pp. 177-188.
- (1996b): Curso de programación con Delphi (9). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.120, abril, pp. 257-267.
- (1996c): Curso de programación con Delphi (10). PC World. Edit. IDG Communications SA, Madrid, No.121, mayo, pp. 291-301.