

**Gabinete de Prensa Digital**

Estás en: Inicio Diputado General Bizkaimedia Noticias Noticia

**LA DIPUTACIÓN FORAL DE BIZKAIA AVANZA EN EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN EN 3D DE LAS CUEVAS CON ARTE RUPESTRE DEL TERRITORIO**

Lunes, 29 de febrero de 2016 13:48



Compartir

Twitter

**Esta mañana se ha celebrado una visita guiada a la cavidad de Arenaza (Galdames) para ver in situ los trabajos de digitalización y fotogrametría que un equipo de profesionales está desarrollando y que concluirán este mismo miércoles. Una vez finalizada esta fase, arrancará el proceso de reproducción de la cueva en 3D**



En su compromiso por la conservación del patrimonio arqueológico existente, la Diputación Foral de Bizkaia sigue avanzando en las labores de digitalización en 3D de ocho cuevas con arte rupestre paleolítico del Territorio: Ventalaperra, Askondo, Lumentxa, Arenaza, Morgota, El Rincón, Atxurra y Santimamiñe.

En total, en Bizkaia hay 14 cuevas con arte paleolítico pero la Diputación ha centrado sus esfuerzos en estas ocho debido al buen estado de conservación que presentan. El objetivo de este proyecto es la creación de un modelo digital de cada una de estas ocho cuevas vizcaínas que permita acercar al público en general las pinturas, grabados y otras riquezas existentes. Un proceso que la Diputación Foral de Bizkaia comenzó a desarrollar en junio de 2015 y prevé finalizar el próximo mes de

**Galería de imágenes**

mayo de 2016.

Hasta el momento, se han completado los trabajos de digitalización de las cavidades de Ventalaperra, Askondo y Lumentxa; y paneles en cueva (no cueva al completo) en Atxurra y Santimamiñe; quedando por hacer Morgota y El Rincón, ya que la cueva de Arenaza está siendo digitalizada estos días.

En este contexto, la Diputación Foral de Bizkaia muestra de primera mano las labores de digitalización y fotogrametría que un equipo de expertos está llevando a cabo en la cueva de Arenaza en Galdames y que finalizarán el miércoles. Cabe destacar que uno de los grupos que estos días trabaja en la cueva de los montes de Galdames fue el responsable de la digitalización de la cueva de Santimamiñe en 2006.

Concretamente, el proceso de toma de datos consiste en la escaneo de la cueva para crear una red de puntos (el esqueleto) y la fotogrametría de las superficies para revestir esa estructura de puntos con las formas y las texturas de la cueva (la piel). Una vez finalizada esta fase del proceso dará comienzo un arduo trabajo de composición con todos los datos recabados, que dará como resultado la reproducción total de la cueva en 3D.

**» Cueva de Arenaza**

La cueva de Arenaza está situada en Galdames y forma parte del sistema Atxuriaga de más de 34km de galerías exploradas.

Se trata de una cavidad que destaca por una entrada de gran altura y forma arqueada. Tras rebasar el acceso, la cueva presenta un vestíbulo de amplias dimensiones e iluminado con luz natural, que enlaza con la galería principal de unos 20 metros de anchura y 4 de altura desde la

que se accede a pequeños corredores transversales a lo largo de los 500 metros aproximados de recorrido.

Este yacimiento arqueológico fue descubierto en 1962, aunque no fue hasta 1972 cuando se inició la excavación de la misma. Unos trabajos que en 1974 permitieron descubrir el arte parietal paleolítico de la cavidad, en el llamado "Camarín de las ciervas".

Respecto al arte parietal paleolítico de Arenaza, éste ha sido objeto de numerosos estudios que han permitido ampliar el catálogo de grafías conocidas y comprobar el estado de conservación y composición mineralógica de las pinturas.