



Desde el 30 de mayo

La aplicación “Second Canvas Museo de Altamira” ya está disponible para los usuarios de dispositivos móviles

- La aplicación, como parte del proyecto scModules de Madpixel cofinanciado por el programa H2020 de la Unión Europea, permitirá descubrir algunas de las piezas singulares del Museo en formato Gigapixel (ultra HD)

30-mayo-2019.- *Second Canvas Museo de Altamira* es una aplicación gratuita que permitirá a los usuarios de dispositivos móviles adentrarse de manera muy especial en 28 de las piezas de excelencia de su colección. Diecinueve de estos objetos podrán visualizarse en 3D, lo que facilitará la percepción total de cada uno de sus detalles artísticos y técnicos mediante la rotación en movimiento de las piezas, en su mayoría con decoración grabada, como bastones perforados, azagayas, omóplatos grabados o colgantes en diferentes formatos y materias como hueso, diente o piedra.

Cada uno de los objetos que conforman esta muestra virtual se acompañan de información genérica y de un *storytelling* multimedia que narra anécdotas y curiosidades, con las que los usuarios podrán profundizar en el conocimiento de la cultura material de las sociedades que habitaron Altamira y su entorno durante más de 150.000 años, sus modos de vida, actividades cotidianas y pensamiento trascendente. Las piezas proceden de diferentes yacimientos de la cornisa cantábrica, como la propia cueva de Altamira, El Rascaño, La Pila o El Juyo.

Imágenes para compartir en redes sociales

Otra de las posibilidades que ofrece esta aplicación es la integración en redes sociales de las historias creadas por los usuarios, al permitirles durante la navegación capturar las imágenes de los detalles mostrados a través del superzoom.

Altamira confirma con esta nueva aplicación, disponible en formatos iOS, Android y tvOS, su apuesta decidida por las nuevas tecnologías al servicio de



la cultura, contribuyendo al disfrute y acceso al conocimiento del rico patrimonio que retrata a las sociedades paleolíticas.

Altamira se convierte así en el primero de los museos del Ministerio de Cultura y Deporte en contar con una herramienta de la que ya disfrutaban otras instituciones en España, como el Museo Nacional del Prado, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, el Museo de Ciencias Naturales de Madrid o La Biblioteca Nacional de España; y museos internacionales, como el Petit Palais de París, el Museo de Bellas Artes de Boston o los Musées Royaux des Beaux-Arts de Bélgica.

La aplicación se puede descargar en los siguientes enlaces:

iOS:

<https://itunes.apple.com/us/app/sc-museo-de-altamira/id1463939564>

Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.secondcanvas.altamira>