

LA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL COMO MÉTODO DE DIFUSIÓN PARA LA VISUALIZACIÓN Y COMPRENSIÓN DE LAS EVIDENCIAS ARQUEOLÓGICAS DEL SITIO LA SEDUCTORA

Jenifer Joana Pérez Varillas
Ángel Enrique Sánchez Borjas
Christian Mesia-Montenegro

INTRODUCCIÓN.

Las excavaciones en el Sitio Arqueológico La Seductora, ubicada Huamachuco - La Libertad, reveló un santuario correspondiente a la Tradición Religiosa Kotosh (Mesia-Montenegro y Sánchez-Borjas, 2023). Con el empleo de nuevas tecnologías se logró la reconstrucción gráfica en 3D del posible templo de la forma más verídica posible, respetando las evidencias registradas durante la intervención arqueológica.

La ventaja de esta metodología de trabajo es la de aportar, además de bases de datos gráficas, visualizaciones tridimensionales en un modelo digital arquitectónico (Piquer-Cases et. al., 2015). Asimismo, permite la documentación de una forma eficiente, con una alta precisión y a bajo costo, llevándolas a un mundo digital (Valladolid et. al., 2022).

OBJETIVO.

- Elaborar el modelado arquitectónico y texturizado a partir de la planimetría y registro fotográfico obtenida durante las excavaciones del Sitio Arqueológico La Seductora
- Difusión y visualización de los resultados mediante el renderizado.

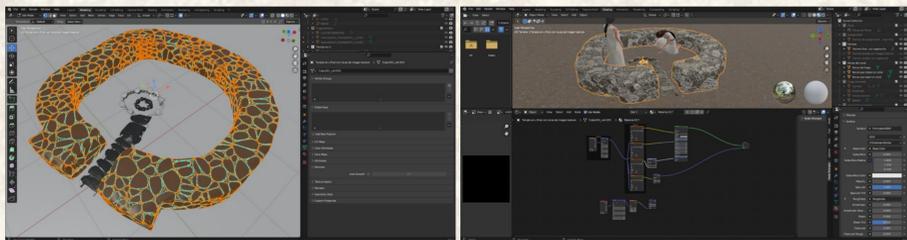


Figura 2. Proceso de modelado y volumetría.

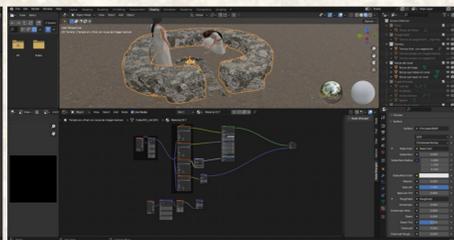


Figura 3. Proceso de texturizado.

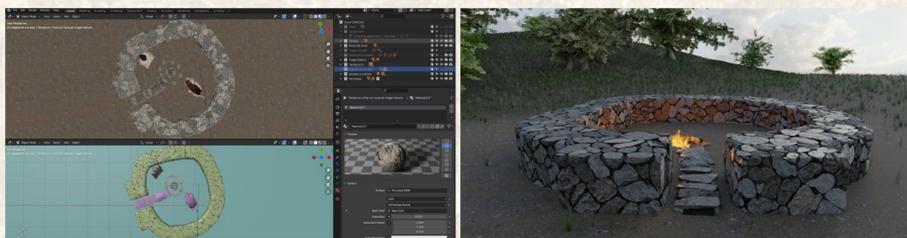


Figura 4. Proceso de reconstrucción e inclusión de personajes.



Figura 5. Resultado de la reconstrucción.



Figura 6. Escenario hipotético.

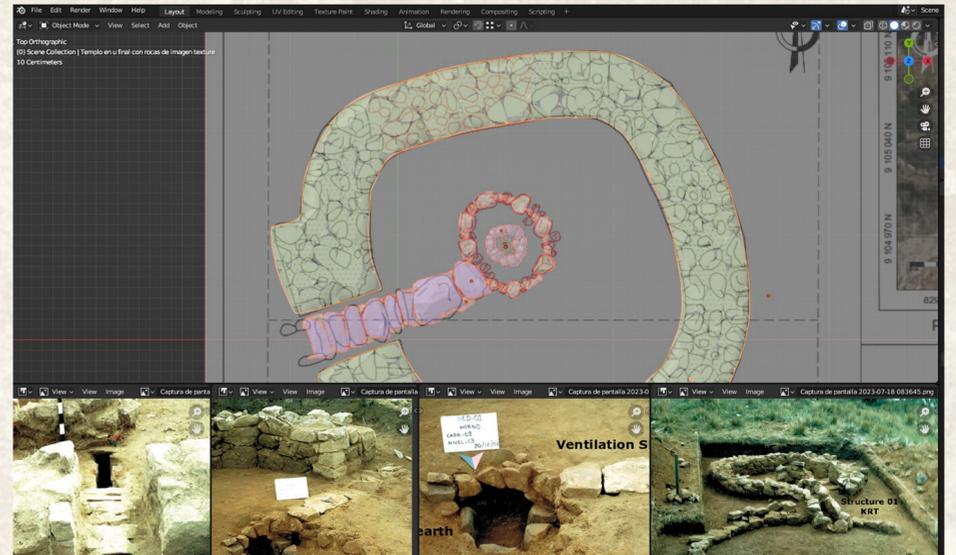


Figura 1. Proceso de reconstrucción tomando como referencia la planimetría y registro fotográfico del proyecto.

METODOLOGÍA.

Para la reconstrucción del templo se empleó el software libre de diseño 3D Blender en el cual se diseñó el siguiente proceso de trabajo:

1. Revisión del registro gráfico obtenido durante los trabajos de excavación en el sitio La Seductora.
2. Modelado arquitectónico y texturizado en Blender, a partir de la planimetría revisada.
3. Elaboración y configuración de un escenario virtual.

RESULTADOS.

La reconstrucción virtual orientada a la recuperación del patrimonio se centra en los niveles de detalle que aporta las fuentes históricas o arqueológicas. En nuestro caso, se tuvo como base la planimetría y las fotografías del proyecto. Como resultado, se logró recrear una arquitectura que consideramos fiel a la original, el cual se puede visualizar desde diferentes ángulos.

Conseguido la arquitectura, volumetría y texturizado, se elaboró una escena hipotética inspirada en la función del posible templo. Por lo cual, se incluyó el modelado del terreno y la inclusión de personajes realizando determinadas acciones.

La reconstrucción en 3D implica resultados teóricos no invasivos (Piquer-Cases et. al. 2015), además que permite la visualización, comprensión de la arquitectura y función del posible templo para un público especializado y no especializado desde diferentes enfoques.

CONCLUSIONES.

El resultado de este trabajo permite la comprensión de la hipótesis reconstructiva del sitio y su posible función posibilitando, además, retratar en diferentes escenarios, el vínculo entre el templo y los habitantes de la época de una manera didáctica y comprensible para el espectador.

REFERENCIAS.

- Mesia-Montenegro, C. & Sánchez-Borjas, A. (2023). Embedded religiousness and the Kotosh religious tradition in highland Peru: the site of La Seductora. *Antiquity*, 97(392), 367- 385. doi:10.15184/aqy.2023.17
- Piquer-Cases, J., Capilla Tamborero, E. & Molina-Siles, P. (2015). La reconstrucción virtual del patrimonio arquitectónico y su aplicación metodológica. En *EGA Revista de Expression Grafica Arquitectonica* 20(25):258-267
- Valladolid, C., Cancho, C. & Barnet, Y. (2022). Registro y reconstrucción virtual, propuesta de un método aplicado al patrimonio arquitectónico de la Zona Arqueológica Monumental Puruchuco-Huaquerones. En *Arqueológicas* N° 31:323-347.

