



Preparan recorrido virtual por el Complejo A de la Zona Arqueológica La Venta

- La sección será reconstruida con tecnología de visualización tridimensional para ofrecer una experiencia de inmersión a estudiantes e investigadores
- La simulación, basada en investigación documental y material del área, busca generar nuevas interpretaciones del sitio y la cultura olmeca

A partir del uso de tecnología de visualización tridimensional, el estudiante de la maestría en arqueología del Centro de Estudios Arqueológicos de El Colegio de Michoacán, Juan Francisco Correa Posada, reconstruirá el Complejo A de la [Zona Arqueológica La Venta](#) (ZALV), ubicada en Tabasco, para ofrecer una experiencia inmersiva de visita virtual a estudiantes y profesionistas interesados en conocer esta parte de la ciudad olmeca más antigua de Mesoamérica.

La reconstrucción se basa en la interpretación de la evidencia arqueológica disponible, refirió Correa Posada al participar en la penúltima sesión del seminario permanente “Compartiendo experiencias de divulgación del patrimonio cultural mediante tecnologías de representación visual digital”, organizado por la Secretaría de Cultura federal, a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), realizada el 21 de octubre de 2024, de manera virtual, por medio de [INAH TV](#).

En su conferencia [Reimaginando el complejo A. Explorando el centro ceremonial de "La Venta" olmeca desde la mirada virtual](#), el ponente dijo que la apuesta de la investigación es integrar herramientas digitales al estudio de la experiencia de los antiguos habitantes del lugar, durante el periodo Formativo Tardío (800-400 a.C.).

“La visita virtual del sitio puede generar experiencias análogas a las que tuvieron sus habitantes en el pasado y, a partir de ello, construir nuevas lecturas, ese es el objetivo de mi investigación”, sostuvo tras explicar que su modelo busca simular una perspectiva en primera persona, y documentar las observaciones de las y los usuarios.



El complejo A se localiza en la región norte de la ZALV e incluye un conjunto de elementos con arte estatuario, mosaicos masivos, tumbas y ofrendas, detalló el maestrante al informar que solo recreará tal sección, en la cual se aprecian los objetos en su contexto y en el orden que se encontrarían al caminar por el lugar.

La ZALV ofrece un recorrido procesional de 2 kilómetros, aproximadamente, con una narrativa mito-histórica que permite conocer los eventos y personajes clave de la historia de los olmecas, por lo que no era viable abarcarla por completo, anotó.

La reconstrucción está dirigida a estudiantes y arqueólogos, “para que a través de este recorrido generen interpretaciones o lecturas novedosas acerca de dicha cultura, su historia y los vestigios del lugar”.

Para realizar el proyecto, Correa Posada creó dos modelos: uno arqueológico, en el cual recolectó y organizó la información material sobre los artefactos que componen el acervo del Complejo A; y otro teórico, en el que recogió las ideas sobre las actividades y usos de los espacios físicos y la cultura material hallada en el lugar. La conjunción de ambos modelos se condensa en la reconstrucción tridimensional, cuya versión final está en desarrollo.

“Aunque el trabajo está en proceso, nos muestra que los modelos 3D sintetizan el conocimiento arqueológico y pueden ser clave para su transmisión. Asimismo, nos aproximan a temas de investigación fenomenológica y abren alternativas para explorar paisajes, sitios y contextos arqueológicos del pasado”, expuso.

Algunas de las herramientas que utiliza la arqueología virtual son: el escaneo 3D, para el registro de la geometría del objeto de estudio, ideal en estudios epigráficos de estelas, bajorrelieves y petroglifos; y la fotogrametría, que emplea la información contenida en conjuntos de fotografías para crear una imagen de los objetos.

Así como la foto 360, para exploraciones fenomenológicas, la cual captura las características de paisajes, sitios y estructuras arqueológicas en alta resolución; y la reconstrucción visual, que recrea artefactos, contextos, estructuras, sitios y paisajes arqueológicos, e implica el desarrollo de un proceso interpretativo.

Otros usos de la arqueología virtual son el desarrollo de videojuegos, las visitas virtuales o espacios de inmersión (realidad virtual), impresión 3D, para la reproducción de objetos, y 3D Mapping, finalizó.