



El Proyecto Machu Picchu en 3D de la USMP, según sus creadores, Amparo Cervantes y Max Ugaz. "Es una experiencia de inmersión", señala él.

Santuario Virtual

Vistazo tridimensional: la reconstrucción digital de Machu Picchu.

PÉTREA entrada precolonial sobre el Huayna Picchu, el monumental vistazo a 2,438 metros sobre el nivel del mar del Santuario Histórico Machu Picchu —hoy, además, una de las Siete Maravillas del Mundo Moderno— es de impacto. La previa: unas 3 horas en tren desde Cusco o hercúlea caminata de tres jornadas por el Camino Inca. Pero, ojo: nueva ruta de acceso a la vista, tridimensionalidad digital mediante.

Se trata del Proyecto Machu Picchu de la Universidad de San Martín de Porres (USMP), a estrenarse este 2 de diciembre.

Entonces, se deja atrás la caminata por un mouse y los guías humanos son reinventados a manera de paneles informativos (note cards) en la reconstrucción virtual del 60% del Santuario a disposición de cualquier interesado, sea en viajar al lugar, sea en bañarse en bytes de documentación. "Es

una experiencia de inmersión", resume Max Ugaz, director del Centro Internacional para la Organización Digital de la USMP: "Uno puede entrar a los edificios, recintos y espacios en general de Machu Picchu tal y como están en la vida real, con las texturas propias del Santuario a escala real".

Con ello, la simulación ha sido creada dentro de la popular web Second Life —que cuenta con 20'000,000 de usuarios alrededor del mundo, de los cua-



El diseño en 3D cuenta con íconos no presentes en el Santuario, pero que alimentan el vistazo.



Parte de las reliquias aún en propiedad de la Universidad de Yale son mostradas de antemano.



Con *note cards* que alimentan lo visto, la visita permite aprendizaje como si fuera *in situ*.

les unos 3,500 son peruanos— y el acceso directo es mediante <http://slurl.com/secondlife/USMP%203D/136/15/30>. De ahí en más, "el resultado al final es una carta de presentación del Perú al mundo —añade Ugaz—, porque junto al Santuario también hay una recreación de Pachacámac y otra de la pirámide menor de Caral".

PEDAGOGÍA 3D

En total, el área virtual que abarca el proyecto, según estándares de Second Life, equivale a dos islas del programa, y la adquisición de dicho espacio le ha costado a la universidad US\$ 1,200, además de tener que pagar un mantenimiento mensual de US\$ 1,000. Pero, costos más, costos menos, el proyecto, que les tomó a Ugaz, a Amparo Cervantes, profesora de la Escuela de Turismo y Hotelería, y a Fernando Pasquale tres meses y medio crear, tras apoyarse en imágenes satelitales de Google Earth, deviene en una herramienta pedagógica de primera para los estudiantes de turismo.

"Es distinto mandar al alumno a revisar un libro sobre el Santuario o a buscar información en una web plana, que hacerlo recorrer la ciudadela mientras se nutre de informa-

Es una reconstrucción virtual del 60% de Machu Picchu, con recintos e información indispensable.

ción a cada paso", explica Cervantes. Claro, la investigación de los creadores da como resultado referencias históricas, culturales, arqueológicas y demás, las cuales están en constante actualización. Por ejemplo, el caso de las piezas aún en posesión de la Universidad de Yale —algunas de las cuales pueden ser vistas dentro del proyecto— está expuesto cronológicamente desde la llegada de Hiram Bingham. Y, por supuesto, tanto en castellano como en inglés.

Al final de la visita, tras revisar el Intihuatana, dialogar con otros visitantes y ver hasta llamas ornamentales en el panorama 3D, existen, incluso, cuestionarios para poner a prueba lo aprendido. Así que mejor prestar atención. (Thor Morante)