



Paola González Salas, creadora del proyecto de residencia tecnocreativa Temuco Antiguo:

“Las herramientas tecnológicas nos permitirán impulsar **el rescate y reconstrucción patrimonial de nuestra ciudad**”

La diseñadora audiovisual y tesista del Doctorado en Comunicación de la Ufro ha creado un innovador proyecto de reconstrucción digital que trae de vuelta al Temuco de los años 30. A través de su proyecto, y mediante el trabajo con realidad virtual y tecnología de captura de movimiento, busca preservar la memoria histórica y las dinámicas sociales de una ciudad que cambió su rostro con el paso del tiempo.

José Tomás Soto Donat
josetomas.soto@ufrontera.cl

“Un viaje en el tiempo por la ciudad de Temuco es una oportunidad para conocer más sobre nuestra historia”. Así lo señala la creadora del proyecto Temuco Antiguo - Rescatando el pasado: recreando dinámicas sociales a través de la captura de movimientos, iniciativa innovadora que busca reconstruir digitalmente elementos sociales, culturales, arquitectónicos y religiosos de la capital de La Araucanía, a partir de un análisis histórico y de imagen de la Plaza Aníbal Pinto en la década de 1930.

La pasión por la historia y la fotografía, heredada por su padre, ha sido la principal motivación de Paola González Salas, diseñadora audiovisual y tesista del Doctorado en Comunicación de la Universidad de La Frontera (Ufro), quien lidera esta iniciativa de reconstrucción digital de Temuco Antiguo.

Asumiendo la misión de devolverle a Temuco una parte de su memoria perdida, González ha desarrollado un modelo que utiliza tecnología de vanguardia como animación 3D, realidad virtual y la captura de movimientos (MOCAP). Una ocasión que entrelaza los planteamientos teóricos de esta investigación con el diseño y construcción del prototipo, alcanzando así los criterios orientados al desarrollo de tecnologías de conocimiento e innovación de los



FOTOGRAFÍAS Y PUBLICACIONES DE EL DIARIO AUSTRAL SON ALGUNOS INSUMOS DE ESTE PROTOTIPO.

proyectos I+D+i.

El motor gráfico Unreal Engine es el corazón de su prototipo, altamente reconocido en la industria de videojuegos y cine por su alta calidad en la generación de imágenes. Aquí es

utilizado para la visualización de la Plaza Aníbal Pinto y sus alrededores de los años 30, en base a la creación de modelos 3D que permiten lograr una reconstrucción fiel del entorno arquitectónico y social de la



ASÍ LUCÍA LA PLAZA Y LA CALLE CLARO SOLAR EN LA DÉCADA DEL 30.



LA PLAZA ANÍBAL PINTO SE VERÁ EN 3D Y CON MOVIMIENTO.

época.

Según explica Paola uno de los aspectos más interesantes del proyecto es que, tras la investigación y recopilación de fotografías, seleccionaron a diez personajes representativos de la época. A partir de esta selección, crearon metahumanos utilizando Unreal Engine, motor gráfico de este proyecto, lo que permite integrar a estos personajes en plataformas o desarrollos 3D y darles vida con sus nombres, identidades e historias, construyendo de esta manera un backstory que armoniza con la década de 1930.

“Gracias al dedicado y ar-

duo trabajo de una de nuestras colaboradoras, recreamos los movimientos de estos diez personajes mediante el uso de un traje especial de Rokoko, que nos permite digitalizar movimientos humanos en tiempo real, basándonos en las interacciones sociales de esa época. Esto incluye el comportamiento de transeúntes, adultos mayores, vendedores confites, bombero de la estación de gasolina y conductores de tranvía, entre otros. De este modo, logramos una representación realista del Temuco antiguo, no sólo desde su arquitectura, sino también desde un enfoque social, lo que nos permite

FOTOS CEDIDAS.

(viene de la página anterior)



MEDIANTE RECURSOS TECNOLÓGICOS SE DARÁ VIDA A PERSONAJES EN MOVIMIENTO.

comprender cómo se relacionaban las personas y cómo era su vida cotidiana en aquellos años”, detalla.

RECONSTRUCCIÓN DEL PATRIMONIO HISTÓRICO DE TEMUCO

Fotografías y periódicos antiguos de El Diario Austral alojados en la Biblioteca Municipal Galo Sepúlveda y que datan del año 1928, han sido las principales fuentes de información de este proyecto; que hoy, casi un siglo después, permiten revivir una animación realista aplicada en los personajes y el entorno digital del prototipo, el cual se ve plasmado en una visualización de realidad virtual y también en programas de animación 3D orientados a plataformas web.

“Al ver unas fotografías antiguas me sorprendió profundamente no reconocer mi propia ciudad y darme cuenta de cuánto ha cambiado. Este hallazgo despertó en mí muchas preguntas que se transformaron en el foco de mi investigación y, finalmente, en mi tesis doctoral. Sumado a mi entu-



EL TRANVÍA Y SUS CONDUCTORES SON PARTE DE LA RECREACIÓN.

siasmo por los videojuegos, nació la idea de esta reconstrucción digital. Durante el proceso de investigación, a través de estas fotografías, fuimos desenterrando lugares y dinámicas sociales y culturales que, aunque olvidadas, han sido vitales

para entender nuestra historia”, cuenta.

Además, agrega, “me sorprendí al encontrar sitios como el Teatro Central de Temuco, con su publicidad, cartelera de películas, precios y ofertas; también la icónica esquina de



PAOLA GONZÁLEZ, TESISISTA DE DOCTORADO.



PROCESO DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS.

negocios conocida como la “Casa Alemana”, donde hoy se ubica Ripley, el sistema de tranvía que recorría la plaza, edificios emblemáticos como el Banco Alemán, la Catedral, el Arzobispado y la Intendencia. También descubrimos a personajes característicos de la época como el vendedor de confites, carabineros, abuelos y los “canillitas” o suplementeros. Y no podían faltar las costumbres al aire libre, como las “Retretas”, donde las personas se reunían en la plaza para bailar y disfrutar de la música de la banda militar del Ejército. Todo esto nos permitió comprender mejor las dinámicas sociales del pasado”.

El proyecto está dirigido a todo público y está pensado como una herramienta educativa, cultural y patrimonial que ayude a experimentar en primera persona cómo era la vida hace casi 100 años, centrándose por ahora sólo en la Plaza Aníbal Pinto, con el objetivo de en un futuro cercano abarcar más puntos históricos de Temuco. González señala que la idea es que Temuco Antiguo pueda ser presentado en una sala museográfica, entregándole a las personas la oportunidad de conocer el pasado de la ciudad.

“Centramos nuestra investigación en la icónica Plaza Aníbal Pinto, ya que es parte del corazón e historia de Temuco y cuenta con mucho material fotográfico de la época. A medida que revisamos las imágenes nos dimos cuenta que la plaza cambió completamente

y que durante la época fue un punto de convergencia entre diversos elementos sociales, culturales, arquitectónicos y estéticos, al ser parte fundamental del casco histórico de nuestra ciudad. Esto nos permitió dar un enfoque más detallado a la investigación, ya que las diferentes actividades que allí ocurrían nos ofrecieron una visión más clara de cómo era vivir en Temuco en 1930. Lo interesante ahora es que, con la aplicación de la realidad virtual y animación 3D, no sólo podremos ver el pasado, sino vivirlo, y eso es lo que queremos ofrecer a la comunidad”.

El rescate de la memoria de Temuco no sólo promueve el resguardo de lo histórico y patrimonial, sino que también inspira el futuro, ya que la historia de la ciudad cobrará vida en un formato nunca antes visto, recordándonos que el pasado está lleno de historias sorprendentes y que la unión entre la tecnología de vanguardia y la investigación histórica se transforma en un punto de conexión que nos permitirá preservar y reconstruir el legado de la capital regional.

ACCESIBILIDAD Y PROYECCIONES DE TEMUCO ANTIGUO

Durante el proceso, Paola González ha contado con el apoyo de un equipo comprometido, que ha aportado su talento y pasión en cada detalle del proyecto. Dominic Bustamante y Fabián Moya, ambos animadores digitales, junto a los diseña-

dores gráficos David Fuentes y Esteban Oñate, han sido piezas clave en darle vida a esta visión. Además, el apoyo comunicacional de la periodista Valentina Bobadilla ha sido un pilar fundamental en este trabajo colaborativo, permitiendo que la iniciativa se materialice con éxito, siempre con el objetivo de preservar y compartir la historia de Temuco.

La idea, como señala Paola, es completar el desarrollo de este proyecto a mediados de 2025, logrando que esta visión se transforme en una realidad. De esta manera, será posible revivir en amplitud el Temuco de 1930 a través de plataformas digitales y entornos 3D, permitiendo a las personas viajar en el tiempo para sumergirse en una experiencia donde podrán observar, sentir, interactuar y recorrer la historia, como si caminaran por las mismas calles y plazas que hace casi un siglo fueron el corazón de la ciudad.

“Creemos que el uso de esta tecnología puede aplicarse en otros espacios históricos, lo cual permitiría que diversas comunidades puedan rescatar sus propias memorias en otras ciudades, no sólo de Chile, sino de todo el mundo, entregándoles la oportunidad de mantener viva su historia”, destaca González.

Paola señala que proyectos como este nos hacen recordar que la tecnología también puede estar al servicio de la comunidad para preservar y promover el cuidado de la memoria histórica de una ciudad. ☺