

Inaugura INAH módulos interactivos para conocer mejor el Templo Mayor

- Maqueta que se encuentra en el Museo del Templo Mayor. SUN
- Se inaugurarán ocho módulos interactivos titulados En el ombligo del mundo
- Los módulos interactivos multimedia están diseñados tanto en idioma español como en inglés.
- Los ocho módulos puestos en marcha forman parte de un esfuerzo institucional, pues cada sala del Museo del Templo Mayor contará con un sistema virtual.

MÉXICO 17 de Junio de 2008 .- A fin de apoyar en su recorrido a las más de 45 mil personas que cada mes visitan el Museo del Templo Mayor, el director general del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), Alfonso de María y Campos, inauguró ocho módulos interactivos titulados "En el ombligo del mundo".

En este acto, celebrado la víspera en vestíbulo principal de ese espacio museístico, el funcionario aseguró que la institución a su cargo emprendió una intensa labor de renovación del Museo Nacional de Antropología, del Museo Nacional de las Culturas y del Museo Nacional de las Intervenciones.

Destacó que en estos recintos se están restaurando las fachadas históricas, diseñando nuevos mobiliarios museográficos y modificando los discursos curatoriales, a fin de ofrecer a los visitantes recursos didácticos suficientes y contemporáneos, para observar su patrimonio cultural.

Por otra parte dijo que los ocho módulos puestos en marcha forman parte de un esfuerzo institucional, pues cada sala del Museo del Templo Mayor contará con un sistema virtual que permitirá al público acceder al contexto histórico de las piezas, a su pertinencia arqueológica y simbólica dentro de una de las culturas claves del México prehispánico: la mexicana.

En tanto, Carlos Javier González, director del Museo del Templo Mayor, indicó que los módulos interactivos se sumarán a los atractivos que ofrece este espacio museístico.

Precisó que su contenido, enfocado hacia la temática de las salas en las que han sido instalados, refleja aspectos fundamentales de la sociedad mexicana: el simbolismo del Templo Mayor y su concepción del universo, la muerte, el destino más allá de la vida, el sacrificio humano como condición para la regeneración de la existencia, los dioses principales y el calendario, entre otras cosas.

"En ellos podremos encontrar información sobre los principales hallazgos realizados en el Centro Histórico de esta capital", refirió.

"Pero lo más relevante es que los usuarios podrán aprender más sobre la cultura mexicana de una manera lúdica y divertida, obteniendo una grata experiencia como parte de sus visitas", agregó.

Dijo que los módulos fueron realizados por Espacio Espiral, el patrocinio de Televisión Azteca, Grupo Modelo y las gestiones emprendidas por la Asociación de Amigos del Templo Mayor.

En su oportunidad, Ricardo Salinas Pliego, presidente del Consejo de Administración del Grupo Salinas, manifestó su preocupación por la educación en México.

"En el país hay graves problemas en cuanto a la educación básica. La clase política dice que cada vez se gasta más, pero lo que se quiere ver son los resultados, y estos módulos son un resultado concreto y nos da gusto que trabajando gobiernos y sociedad civil podemos aportar nuestro grano de arena para que la educación prospere", indicó.

Afirmó que si la educación en México no sale adelante, ello se debe a que hay que "enseñarles a los jóvenes a aprender, no a memorizar datos, fechas y nombres".

Esta conjunción de tecnología, agregó, es algo que todos podemos disfrutar, "la educación no tiene por que ser aburrida, al contrario, la diversión hace que las cosas se nos graben naturalmente".

Al respecto, Mercedes García Ocejo, directora de Fomento Cultural Grupo Salinas, precisó que el costo de este proyecto fue de más de dos millones de pesos.

Los módulos interactivos multimedia están diseñados tanto en idioma español como en inglés.

De forma gratuita y permanente, estos materiales de vanguardia que funcionan en kioscos con pantallas táctiles, tendrán el papel crucial de ayudar a comprender mejor el Templo Mayor, así como los momentos excepcionales en la historia del país y de la humanidad.

Los módulos son "El ombligo del mundo", "Más allá de la vida", "El sentido de la materia", "El colibrí del sur", "El señor del Tlalocan"; "Animales mágicos"; "Las vueltas del mundo" y "El eje del mundo".

La propuesta museográfica se ve enriquecida por la presentación y manipulación de materiales, que nunca pudieron presentar o tocar físicamente en una sala de exposición y que allí, estarán disponibles a través de sistemas de comunicación innovadores para formas más globales de aprendizaje y de relación con el entorno.

En cada uno de ellos, el visitante tendrá la oportunidad de aproximar objetos y temas según una multiplicidad de perspectivas, aprovechando a su máxima capacidad los recursos informáticos y creativos que contienen la interactividad y la multimedia.