

Dirección de Medios de Comunicación

Boletín N° 377
30 de octubre de 2017

Piezas emblemáticas del Museo Nacional de Antropología invitan a ser “entrevistadas” por el público

*** El proyecto *Voces de otro tiempo* permitirá a los visitantes interactuar con obras de las salas Maya y Mexica, y con el mural *Dualidad*, de Rufino Tamayo

*** La iniciativa de colaboración entre el INAH e IBM, permite entrelazar la riqueza de la historia prehispánica de México con la tecnología más moderna

La inteligencia artificial ha llegado al Museo Nacional de Antropología, para generar una “experiencia cultural” en torno a su colección. Mediante el uso de la plataforma Watson, por vez primera los visitantes podrán establecer un diálogo, una entrevista personal, con algunas de las piezas más emblemáticas del que se considera el quinto museo más importante del mundo; de ahí que el proyecto lleve el atinado título: *Voces de otro tiempo*, una interacción única desde nuestro presente con los testigos, aparentemente silenciosos, del pasado prehispánico.

En su presentación a los medios de comunicación, se explicó que se trata de una iniciativa de colaboración entre el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), a través del Museo Nacional de Antropología (MNA) y su Patronato, con la empresa de tecnología y consultoría IBM, que este año celebra 90 años de presencia en México.

Antonio Saborit, director del MNA, externó que esta herramienta permitirá una mejor comprensión y disfrute de las obras en exhibición, bajo el entendido de que el Museo Nacional de Antropología debe marcar pautas en la generación de una “visita significativa”. Reto en el que se conjuntaron los desarrollos de punta generados por IBM y el conocimiento del personal del propio recinto museístico, sobre sus acervos arqueológicos.

Detalló que detrás de las 22 mil preguntas y respuestas consecuentes, que han “alimentado la mente” de la plataforma de inteligencia artificial Watson, están los saberes compartidos por los curadores de las salas Maya y Mexica del MNA, Daniel Juárez y Bertina Olmedo, así como de los guías que de martes a domingo acompañan al público visitante. Este trabajo de retroalimentación se realizó a lo largo de cinco meses.

De esa manera, utilizando uno de los 50 dispositivos móviles que se pondrán a disposición de los visitantes y la descarga de una aplicación especial, quien lo desee puede “plantear” desde dudas elementales, hasta interrogantes más complejas a cuatro piezas de la Sala Maya: el Dintel 26, el Chac Mool, un friso estucado y la réplica de la tumba del soberano maya Pakal.

En la Sala Mexica estarán esperando al público otras seis piezas: La Piedra del Sol, la Piedra de Tízoc, la cabeza de diorita de la diosa Coyolxauhqui, la enigmática Coatlicue, el Ocelote y la réplica del Penacho de Moctezuma. Pero no sólo objetos arqueológicos fueron seleccionados en esta primera etapa del proyecto, el mural *Dualidad*, realizado por Rufino Tamayo con motivo de la apertura del Museo Nacional de Antropología, es una obra más con la que el visitante podrá dialogar.

El presidente y gerente general de IBM México, Antonio Martins, manifestó que en la actualidad, los públicos de los museos piden una comunicación más innovadora e interactiva, y *Voces de otro tiempo* es una respuesta a esa exigencia, una iniciativa “que enlaza el pasado, el presente y el futuro de este país. Estamos muy emocionados de poder contribuir al patrimonio cultural del Museo Nacional de Antropología, llevando la experiencia museográfica a una nueva era.

“Este proyecto es una muestra de nuestro compromiso con las instituciones mexicanas, y es sólo un ejemplo de cómo la inteligencia artificial puede contribuir en causas muy variadas, como el turismo cultural, la educación, la salud, el comercio y mucho más”.

Al detallar el trabajo detrás del lanzamiento de esta iniciativa, la doctora Stacey Symonds, presidenta del Patronato del Museo Nacional Antropología, comentó que éste representó tender un puente y “así, por primera vez, el museo de todos los mexicanos está listo para tener una conversación personalizada con cada uno de sus visitantes”. Cabe mencionar que en promedio el lugar, recibe anualmente a dos millones de personas.

Recordó que desde 2015, el patronato del museo e IBM unieron esfuerzos para emprender la digitalización del acervo, para ello la empresa donó un servidor de almacenamiento; ahora, con la tecnología de Watson —aplicada a la divulgación del patrimonio cultural— esta alianza va más allá para acercarse a un público joven, que cada vez más requiere el uso de la tecnología para acceder al conocimiento de una forma única y trascendente.

“*Voces de otro tiempo* logra lo inimaginable, conjuntar la riqueza cultural de 11 piezas con la máxima tecnología cognitiva”, concluyó.

Martha González Pérez-Sandi, directora de Servicios de Consultoría IBM México, recalcó que esta interacción no puede calificarse como un experiencia lúdica o pedagógica, sino cultural. Por medio de la aplicación, el visitante del MNA podrá formular las preguntas que quiera, de manera que la plataforma Watson irá alimentándose progresivamente, sumando cuestionamientos nuevos a los 22 mil que ya integran su memoria.

El proyecto está enfocado al público nacional de habla hispana. La herramienta tecnológica estará disponible durante seis meses (del 1 de noviembre a abril de 2018) para el público que desee vivir esta experiencia.

