

Boletín N° 407
6 de noviembre de 2018

App permitirá reconstruir y ‘recorrer’ el Recinto Sagrado de México-Tenochtitlan

*** El proyecto, desarrollado por el IPN, se presentó en el V Congreso Internacional ‘El Patrimonio Cultural y las Nuevas Tecnologías’, convocado por el INAH

*** Se basa en recientes investigaciones del Programa de Arqueología Urbana y del Proyecto Templo Mayor; se buscará sea donada al Museo del Templo Mayor para fines de difusión

Cerca de decena y media de edificaciones prehispánicas que formaron parte del Recinto Sagrado de México-Tenochtitlan, podrán ser recorridos virtualmente mediante una *app* de realidad aumentada que es desarrollada con base en los conocimientos obtenidos de las fuentes históricas e investigaciones arqueológicas.

El avance de la aplicación, desarrollada por el ingeniero Erick Huitrón Ramírez, maestrante del Centro de Innovación y Desarrollo Tecnológico en Cómputo (CIDETEC) del Instituto Politécnico Nacional (IPN), fue presentado en el V Congreso Internacional ‘El Patrimonio Cultural y las Nuevas Tecnologías’, que realiza el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) en el Museo Nacional de Antropología, del 5 al 7 de noviembre.

Mediante tecnologías de geolocalización habituales en *smartphones* y otros dispositivos electrónicos, expuso, los visitantes del Centro Histórico de la Ciudad de México podrán observar y ‘recorrer’ el Recinto Sagrado de México-Tenochtitlan de la manera más fidedigna a como era en los años previos a la llegada de los españoles.

El proyecto, cuya finalidad a decir del ponente es “visualizar el pasado desde el presente”, cuenta con la asesoría del arqueólogo e investigador del Museo del Templo Mayor (MTM), Diego Jiménez Badillo, a la par que abreva de los más recientes hallazgos del Programa de Arqueología Urbana (PAU) del INAH, y de las reconstrucciones que investigadores como Ignacio Marquina, hicieron en años previos para aproximarse al aspecto que tuvo la capital mexicana.

Huitrón Ramírez comentó que la necesidad de ofrecer esta alternativa tecnológica desde un enfoque turístico pero con apego a las fuentes históricas e investigaciones arqueológicas, surge por el hecho de que en contraste con ciudades prehispánicas como Chichén Itzá o Tulum, México-Tenochtitlan sufrió el embate directo de la Conquista y fue desmantelada para que, sobre sus restos, se levantara un nuevo orden político, religioso y social.

“En aquellos sitios —en referencia a los ejemplos de tales sitios mayas— el visitante puede tomar dimensión de sus edificios, atisbar con mayor facilidad la función de cada uno e incluso convivir con el mismo ecosistema en el que vivieron quienes los construyeron”.

Y si bien, agregó, existen espacios museísticos, así como 42 ventanas arqueológicas que en su mayoría remiten a estructuras como el Calmécac, el Gran Basamento, el Cuauhxicalco o el Templo de Tezcatlipoca, entre otras, el visitante aún está imposibilitado de obtener un paisaje integral de dichos espacios; además de que algunos de esos sitios tienen un acceso limitado por motivos de investigación y conservación, o bien requieren de solicitudes previas de ingreso.

Aquí, dijo, es donde entra la aplicación de realidad virtual presentada en el congreso sobre nuevas tecnologías, la cual lleva más de cuatro años en desarrollo y busca integrar en una primera etapa —que a decir del ingeniero estaría lista en marzo de 2019— un total de 14 edificios de los cuales el INAH, a través del PAU y del Proyecto Templo Mayor (PTM), conoce con precisión o estima sus dimensiones.

Detalló que la *app* se valdrá de los sistemas GPS y del giroscopio (implementos habituales en prácticamente todos los dispositivos móviles) para determinar la ubicación de los usuarios con respecto a la de los edificios prehispánicos, y ofrecerles la posibilidad de girar en cualquier dirección y ‘desplazarse’ por el Recinto Sagrado de México-Tenochtitlan.

Actualmente el proyecto registra avance de 70% de acuerdo con su desarrollador, quien trabaja para agregar la textura de las construcciones y plasmar detalles de policromía y decorado en los edificios que contaban con tales acabados, para lo cual no sólo se cuenta con la asesoría de Diego Jiménez, sino con la retroalimentación constante del arqueólogo Raúl Barrera Rodríguez, titular del PAU.

Erick Huitrón concluyó que una vez en funcionamiento, la aplicación también permitirá hacer recorridos vía remota para los usuarios que no se encuentren presencialmente en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Asimismo, adelantó se busca que la *app* sea donada al Museo del Templo Mayor para fines de difusión.

Por último indicó que se prevé que la segunda etapa de la *app* permita presenciar en tiempo real la noche y el día, recrear el entorno lacustre de la ciudad-isla, comparar la posición original de los edificios con el hundimiento que han registrado al paso de cinco siglos, o incluso dar a los usuarios la posibilidad de tomarse *selfies* frente al Huei Tzompantli, el Juego de Pelota o el Templo Mayor de Tenochtitlan, reconstruidos virtualmente.