

Dirección de Medios de Comunicación

**Boletín N° 450**  
**30 de noviembre de 2018**

## **Reinauguran la Sala de Orientación del Museo Nacional de Antropología tras renovación integral**

\*\*\* La sala acompaña al MNA desde su apertura; es el primer contacto con el visitante y da una introducción por la historia de México, desde sus primeros pobladores hasta el siglo XVI

\*\*\* El proyecto coordinado por el Patronato del Museo, supervisado por el INAH y con apoyo de Samsung Electronics México, recuperó los dioramas originales y los complementó con recursos tecnológicos de última generación

En septiembre de 1964, los primeros visitantes del Museo Nacional de Antropología (MNA) disfrutaban, antes de iniciar su recorrido por las salas arqueológicas y etnográficas del nuevo espacio, de un “espectáculo teatral” en el que una serie de dioramas accionados mecánicamente, junto con una narración en *off* con la voz del actor Ignacio López Tarso, les adelantaba aquello que iban a encontrar en el museo: la historia de México desde sus primeros pobladores hasta los inicios del siglo XVI.

A fin de retomar aquella experiencia lúdica que tenía lugar en el ‘inframundo’ de su vestíbulo, el MNA reinauguró su Sala de Orientación de la mano de un proyecto de remodelación coordinado por el Patronato del Museo, bajo la supervisión del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y de la dirección del recinto museístico.

La renovada sala dio su función de reestreno en una ceremonia encabezada por el director general del INAH, Diego Prieto Hernández, quien con la representación de la secretaria de Cultura, María Cristina García Cepeda, encomió los esfuerzos del patronato, así como la filantropía cultural de Samsung Electronics México y el ahínco de la firma Digital Creation Labs, encargada de los recursos tecnológicos aplicados al sitio.

“Todos los que fuimos niños en los años 60, 70 u 80, disfrutamos enormemente la Sala de Orientación. Éramos obsesivos admiradores de la variedad de elementos que se desplegaban a nuestra vista para darnos a entender cómo eran las culturas antiguas de Mesoamérica”, refirió el antropólogo Diego Prieto.

Al acto de reapertura acudió el museógrafo Íker Larráuri, quien fuera el encargado original del arte de la sala, de manera que el evento fungió también como un homenaje a él, así como al equipo de expertos y trabajadores que en los años 60 sumaron esfuerzos para dar vida al referido espacio.

Durante el acto, que contó también con la participación de Antonio Saborit, director del MNA; Stacey Symonds, presidenta del Patronato del MNA; H. S. Jo, presidente de Samsung Electronics México; Armando Villanueva, director de Recursos Humanos y Responsabilidad Social de dicha empresa; y de Ilan Staropolsky, director de Digital Creation Labs, se indicó que el proyecto de renovación duró 14 meses.

En ese lapso se recuperaron los mecanismos originales de los dioramas, entre figuras, maquetas, trampas y elementos de movimiento que habían caído en desuso, y se actualizaron con recursos multimedia de última generación.

Asimismo, se renovaron los sistemas de audio e iluminación de la sala, fueron colocadas gradas con capacidad para 100 espectadores, se instaló una pantalla gigante, así como un *videomapping* a fin de crear una atmósfera totalmente controlada y no sólo homenajear aquella experiencia de los años 60, sino enriquecerla, comentó Antonio Saborit, titular del MNA.

Del mismo modo, aunó, y en función de que hoy es más lo que académicamente se sabe de los acervos del museo, el guión que originalmente fuera delineado por el poeta Salvador Novo, fue reescrito y regrabado.

Los encargados de traer al presente el guión de la sala, fueron el propio Antonio Saborit y la doctora Stacey Symonds, junto con investigadores afines a las colecciones del recinto. En tanto, la voz narrativa pertenece al actor Gael García Bernal.

La nueva experiencia en el MNA tiene una duración de 30 minutos y, tal como lo hizo en el pasado, muestra una serie de maquetas de sitios prehispánicos como Palenque y Teotihuacan, mismos que, conforme son llamados a escena, aparecen y se ocultan gracias a sus mecanismos y a convenientes juegos de luces y sombras.

Detrás de las maquetas, se encuentra una serie de trampas por las cuales ascienden y descienden réplicas miniaturizadas de piezas del MNA, como la escultura del dios Xochipilli, el monolito de Coatlicue, una cabeza colosal olmeca y el Ocelotl Cuauhxicalli, entre otras. Asimismo y desde 'ventanas' colocadas a los costados y en la parte superior del teatro, escenas adicionales dan vistazos rápidos a urbes antiguas como Mitla, Tula y Tajín, o a espacios específicos como aldeas mayas, o la tumba del gobernante Pakal.

Sobre el proyecto, el presidente de Samsung Electronics México, H. S. Jo, y la doctora Stacey Symonds, coincidieron en que el involucramiento del sector privado en el ámbito de la cultura y la educación, es indispensable para la conservación de recintos históricos como el Museo Nacional de Antropología.

“La modernización de la Sala de Orientación tendrá un impacto directo en la experiencia de casi dos millones y medio de visitantes anuales e incrementará la comprensión de las colecciones que resguarda el MNA”, recalcó la doctora Symonds al mencionar que este proyecto se suma a una larga lista de iniciativas conjuntas entre el INAH y el patronato que encabeza, encaminadas a responder “al enorme reto de mantener vigente la cultura para las generaciones jóvenes”.

Sobre el tema, H. S. Jo señaló que el apoyo dado al MNA, a través de dicha iniciativa, representa el mayor compromiso de Samsung en materia de preservación cultural en México. “Nuestra intención fue cooperar y trabajar para recuperar un espacio imprescindible para la experiencia del visitante del museo”.

Al renovar y volver interactivo este espacio, concluyeron, se espera incrementar el número de visitantes del MNA e incluso generar nuevos públicos que acudan exclusivamente a la Sala de Orientación, atraídos por su alto contenido tecnológico.

