



## Los jóvenes, ¿un público olvidado en los museos?



Muchos museos de nuestro país se han preocupado por atender a la población infantil, pero muy pocos son los que cuentan con proyectos destinados a cubrir las necesidades del público juvenil, a veces tan alejado de estas instituciones culturales. Aunque la mayor parte de los museos atienden visitas guiadas a grupos de jóvenes, solamente algunos han diseñado programas especiales para ellos. En la ciudad de México el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Arte ha desarrollado el programa *Mi Espacio Tacuba 8*, dirigido a jóvenes de la calle y en situaciones de riesgo. A partir de 1995, el Museo Galería de Historia inició un proyecto para vincular los temas de historia de México con los contenidos de los programas de educación media superior (este proyecto tuvo gran aceptación entre estudiantes del Colegio de Bachilleres). Recientemente el Museo Rufino Tamayo se ha sumado al esfuerzo de acercar a jóvenes y adultos a los conceptos básicos del surrealismo en la exposición *André Bretón, Festival de lo Imaginario*.

El Antiguo Colegio de San Ildefonso (ACSI) a través del área de atención al público infantil y juvenil del Departamento de Servicios Pedagógicos realiza múltiples actividades entre las que se encuentran programas especiales para responder a las necesidades específicas del público juvenil. Con el fin de elaborar estrategias para atraer a este público se tomaron en cuenta sus gustos, intereses y hábitos.

Conscientes de la familiaridad de los jóvenes con el mundo de la computación y tomando en cuenta el efectivo impacto didáctico que han demostrado las experiencias audiovisuales, el Departamento de Servicios Pedagógicos del ACSI elaboró una propuesta lúdico-educativa cuyo objetivo era que los jóvenes aprendieran jugando. Se diseñaron juegos interactivos de cómputo como un apoyo didáctico para ciertos aspectos de la exposición *Dioses del México Antiguo*. Los jóvenes tendrían la oportunidad de introducirse en la cosmovisión prehispánica y conocer las deidades del México antiguo a través de la nueva tecnología multimedia.

El proyecto fue presentado al Centro Multimedia (CMM) del Centro Nacional de las Artes (CNA) cuyos especialistas, entusiasmados con la propuesta, iniciaron la producción de tres programas interactivos. Durante el desarrollo de estos programas se hizo necesario crear un personaje que guiara a los usuarios a través de los diferentes programas; así nació Chane, un ser fantástico inspirado en los tlatoques, ayudantes del Dios de la Lluvia.

El Centro Multimedia realizó las animaciones e ilustraciones partiendo de una interpretación de las imágenes plasmadas en los frescos y códices prehispánicos. Como parte integral del proyecto también adaptó las voces en español y náhuatl, así como la música.

El patrocinio de los programas se obtuvo de una empresa privada que facilitó seis computadoras y una impresora. La sala de juegos de cómputo se ubicó en un espacio al final de la exposición, para evitar que compitiera con la muestra y distrajera la atención del público.

Se esperaba una afluencia mensual de 8 000 personas; sin embargo la asistencia rebasó en gran medida nuestra estimación ya que recibimos un promedio mensual de 17 000 personas, en su mayoría jóvenes entre los 12 y 18 años, principalmente estudiantes de secundaria, preparatoria, vocacionales y CCH.

El programa consta de tres módulos, entre los cuales el usuario tiene la opción de elegir el que más le interese.

Módulo 1 "*Del Omeyocan al Mictlán*" *Viaje por los cielos y los inframundos*. Los jóvenes tienen la posibilidad de realizar un fantástico

recorrido por los trece cielos y los nueve inframundos concebidos por los pueblos mesoamericanos. El objetivo de este programa es reforzar el carácter de dualidad que prevaleció en las culturas prehispánicas (luz-oscuridad, vida-muerte, cielos-inframundos).

Módulo 2 "*Tonalpohualli*" la cuenta de los destinos. En este módulo los jóvenes pueden conocer su fecha calendárica y "horóscopo" según el *Tonalpohualli*, calendario adivinatorio mexicana. Para poder consultarlo, el usuario indica su edad, día y mes de nacimiento; el interactivo explica cómo funciona la cuenta de los destinos, calcula automáticamente la fecha y le imprime estos datos. El propósito de este módulo es dar a conocer la importancia de los calendarios en la vida de los pueblos prehispánicos y resaltar el aspecto mágico adivinatorio que regía el destino de los aztecas desde el día de su nacimiento hasta su muerte. El programa se complementa con la animación del mito acerca de la creación del sol y la luna.

Módulo 3 "*Memoria de los dioses*". Consiste en un juego en el que los participantes identifican el nombre de cada uno de los dioses y lo relacionan con la imagen de los atributos que le corresponden. Este juego se propone como medio para reafirmar el aspecto iconográfico que se plantea durante la exposición.

Cabe destacar que este es un proyecto experimental que se realiza por primera vez en el ACSI. Desde su concepción original ha sufrido varias modificaciones que han obedecido a algunas sugerencias de los visitantes, así como a las opiniones de especialistas en el ramo de los interactivos educativos. Todo ello nos ha permitido adaptar la versión original para obtener un resultado más acorde a las necesidades de los usuarios.

Una de las observaciones más frecuentes del público se refiere a la distracción causada por los usuarios de las otras computadoras; para que los visitantes se pudieran concentrar se dividió el espacio con mamparas atendiendo así a sus demandas. De acuerdo con las sugerencias de los jóvenes, los programas se hicieron más cortos y rápidos y se incluyeron indicaciones más precisas para el funcionamiento del interactivo. La afluencia que presentó esta sala (un promedio diario de 500 y 600 visitantes) dificultó su funcionamiento, y a petición del

público se limitó el número de usuarios por turno y tiempo, ya que las computadoras e impresoras resultaron insuficientes.

En general los visitantes disfrutaron los juegos interactivos afirmando:

- es una manera divertida de conocer la cultura;
- es maravilloso ver la fusión histórica y tecnológica;
- buena forma de que nosotros los jóvenes aprendamos;
- es muy buena idea que las personas interactúen con información que de otra forma es difícil recordar;
- la sala de juegos de cómputo es muy práctica porque nos ayuda a manejar las computadoras y nos enseña la historia de México;
- mi signo estuvo muy acertado...

Todos estos comentarios han resultado de gran ayuda para que evaluemos la diaria labor que desempeñamos.

Como respuesta a las múltiples solicitudes de visitantes e instituciones, el CMM del CNA está preparando la versión de estos juegos interactivos en CD-ROM para que puedan ser consultados en bibliotecas públicas, escuelas primarias y secundarias, en museos de sitio, así como para venta a particulares.

Resulta sumamente importante que en nuestros museos existan programas didácticos que incorporen los avances tecnológicos y nuevas estrategias para fomentar el acercamiento de los jóvenes mexicanos a sus raíces. Con estas propuestas lúdicas e interactivas se espera que las generaciones futuras reconozcan, valoren y comprendan la magnitud de su cultura, a veces tan olvidada y lejana.

MARCIA LARIOS MORALES  
Antiguo Colegio de San Ildefonso