

# ¿Qué hay detrás de las máscaras?

## Uso y apropiación del espacio lúdico

Rosa Katia Teodocio Licona y Alejandro Cortés Cervantes\*

Por más de seis décadas el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) ha desarrollado acciones en la conservación, investigación y difusión del patrimonio cultural; su red de museos cuenta con 114 recintos distribuidos a lo largo del país. En el desempeño de esta labor destaca la función del área de servicios educativos, ya que tiene un contacto estrecho con los visitantes a través de numerosas actividades, como las visitas guiadas, los talleres y los cursos de verano. La capacidad de atención de esta área se ve constantemente reba-

sada, pues tan sólo en 2004 los museos del INAH recibieron a más de 14 millones de personas. Por eso se han generado nuevas estrategias de atención al público que permitan tener una mayor cobertura de servicio para las necesidades de los visitantes. En atención a esta problemática, el Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE) de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones (CNME) diseñó en 2004 la sala lúdica “¿Qué hay detrás de las máscaras?”, incorporada como una sección de la exposición *Rostros mayas, linaje y poder*.



Módulo de restauración del espacio lúdico. Fotografías Gliserio Castañeda

Podemos señalar tres características fundamentales de esta sala:

- Es el primer espacio lúdico creado en una exposición temporal presentada por el INAH.
- Es un recurso didáctico autogestivo que da servicio a los visitantes, sin necesidad de que se destine personal para su funcionamiento.
- Es resultado del trabajo interdisciplinario de arqueólogos, pedagogos, diseñadores gráficos e industriales, antropólogos y museógrafos.

Dada la importancia que representa esta sala para el INAH, pues constituye el origen para este tipo de recursos, resultó indispensable llevar a cabo una evaluación para conocer el impacto que tuvo entre los visitantes en dos sentidos: por un lado su funcionamiento y por otro su relación con el conjunto de la exposición.

En este contexto, el Programa Nacional de Estudios de Público (PNEP) de la CNME, junto con el PNCE, ha indagado sobre las dinámicas que se establecen entre los visitantes y los elementos que componen la sala lúdica. Cabe señalar que esta evaluación se ha realizado en cada una de las sedes de la exposición; asimismo, se tiene planeado continuarla en las siguientes.<sup>1</sup>

Si bien es cierto que la información recopilada presenta diversos niveles de profundidad, la evaluación ha contribuido a realizar acciones correctivas y de adecuación en cada una de las sedes.

En esta primera parte del artículo presentamos los resultados cuantitativos del estudio aplicado en el Museo Nacional de Antropología,<sup>2</sup> con base en una muestra estadística de 116 visitantes de diferentes perfiles: familias, adultos solos, jóvenes, parejas y personas de la tercera edad.

A ellos se les aplicó una guía de observación<sup>3</sup> con la finalidad de recopilar datos como el tiempo de estancia en cada área de la sala, el tiempo total del recorrido, la utilización de los equipamientos y la frecuencia de lectura tanto de las cédulas temáticas como de las instrucciones para la realización de las actividades. Al público observado en sala se le hizo una entrevista, mediante la cual se obtuvo información cualitativa que será presentada en otra colaboración.

#### EL ESPACIO LÚDICO

El objetivo de este espacio era mostrar al visitante el papel que juegan diversas disciplinas académicas en la elaboración de una exposición. Los temas se abordaron en los siguientes módulos:

#### ARQUEOLOGÍA

Mediante dos fotografías de gran formato, con detalles ampliados en círculos, se muestra el trabajo de campo que realizan el antropólogo físico y el arqueólogo. Para efectos del estudio se consideró incluir en este módulo un panel con máscaras que exponen hipótesis sobre el contenido de la exposición.

#### ANTROPOLOGÍA FÍSICA

La reproducción de un esqueleto humano de tamaño natural permite comprender que los restos óseos ofrecen información sobre diferentes aspectos de la vida de un individuo.

#### EPIGRAFÍA

Panel con glifos del alfabeto maya para formar nombres.

#### RESTAURACIÓN

Nueve cubos que forman seis máscaras, tres reproducciones de la máscara de Pakal, cinco xilografías para que el visitante calque una como recuerdo, un espejo de obsidiana que permite reflejar el rostro del visitante en algunas máscaras y, finalmente, la reproducción de una pieza maya con figuras que no corresponden a la pieza original, para que el visitante las descubra.

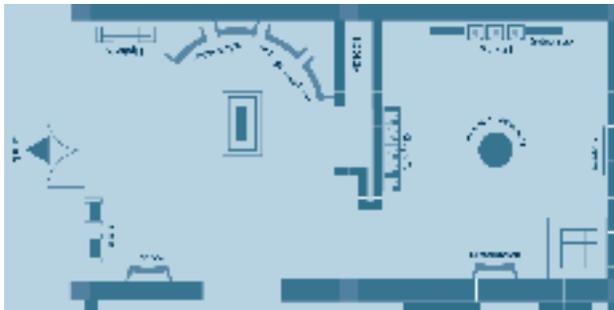
#### TIEMPO EN SALA LÚDICA

Los resultados que presentamos únicamente ofrecen un panorama sobre el modo en que los visitantes recorrieron y dieron uso a este espacio. Este primer ejercicio de evaluación arroja información de interés para los involucrados en la planeación de futuros espacios lúdicos.

Una primera variable considerada en el estudio fue el tiempo que los visitantes dedicaron a recorrer la sala, cuya media fue de 15 minutos. Ahora bien, el tiempo global se distribuyó de la siguiente manera:

- 58% permaneció 15 minutos.
- 39% permaneció entre 16 y 30 minutos.
- 3% permaneció más de 30 minutos.

En el siguiente plano del espacio lúdico se muestran los porcentajes del tiempo que el público invirtió en cada módulo:



#### TIEMPO PROMEDIO POR MÓDULO

- Módulo de arqueología: cuatro minutos.
- Módulo de antropología física: tres minutos.
- Módulo de epigrafía: tres minutos.
- Módulo de restauración: cinco minutos.
- En 56 ocasiones los visitantes no se detuvieron en alguno de los módulos: seis de arqueología, 14 de antropología física, 31 de epigrafía y cinco de restauración.
- El único módulo en el que algunos visitantes permanecieron más de 15 minutos fue el de restauración.

Estos datos muestran un mapa cronológico de cómo el público se desplazó por la sala. El tiempo global promedio de 15 minutos representa el inicio de la construcción de parámetros para considerar la conveniencia de incluir o no un cierto número y tipo de actividades, así como del volumen adecuado de información que sería pertinente ofrecer al visitante, con base en el tiempo de recorrido de la exposición. En cuanto al tiempo empleado por módulo, la suma coincide con la media del tiempo total y es un indicativo sobre el atractivo del módulo en su conjunto, los ritmos de lectura y la complejidad o facilidad para realizar la actividad propuesta por parte del público.

Otro factor que debe considerarse son los diferentes públicos. Éste fue el caso del rompecabezas del módulo de restauración, que en general fue utilizado por visitantes que acudieron en familia o en grupo, ya que propició la interacción y el trabajo en equipo. Debe considerarse que para la obtención de estos resultados el espacio lúdico es presentado como una sala más de la exposición (incluso el tratamiento museográfico fue el mismo que para el resto de las salas). Como se halla al final del recorrido, esto influiría en el ánimo del visitante, ya que por lo general no se le dedica el mismo tiempo a las últimas salas.

#### CÉDULAS TEMÁTICAS, INSTRUCTIVAS Y ACTIVIDADES

La evaluación incluyó la contabilización de los elementos arriba descritos que conformaban cada módulo: la lectura de la cédula temática, la lectura de las instrucciones y la realización de las actividades. Los resultados evidencian que no todos los visitantes tienen iguales intereses y habilidades ni los atraen las mismas actividades. Los desfases observados entre los porcentajes de los tres elementos muestran que los visitantes seleccionan la información que desean, así como la actividad que quieren realizar. Por ejemplo, mientras que en algunos casos se leía la cédula y el instructivo, el porcentaje de los que realizaron la actividad fue menor respecto a los dos primeros elementos; caso contrario, hubo quienes realizaron la actividad sin necesidad de

leer la cédula temática ni el instructivo. Esto sugiere que factores como la información científica ofrecida en las cédulas, el lenguaje utilizado, el atractivo de los equipos que conforman las actividades y la claridad o complejidad de las instrucciones propician o inhiben la lectura de la información y la realización de las actividades propuestas. Todos son datos útiles para dar coherencia entre lo que se pretende mostrar al público y lo que éste percibe.

	Módulo de Arqueología		Módulo de Antropología Histórica		Módulo de Tipografía		Módulo de Tesorería	
León la cédula temática	Si 86%	No 14%	Si 72%	No 28%	Si 57%	No 43%	Si 72%	No 28%
Leyó las instrucciones	Si 86%	No 14%	Si 72%	No 28%	Si 58%	No 42%	Si 80%	No 20%
Realizó las actividades	Si 87%	No 13%	Si 58%	No 42%	Si 81%	No 19%	Si 81%	No 19%

## CONCLUSIONES

Esta primera experiencia con un espacio lúdico itinerante en los museos del INAH demostró una gran efectividad en cuanto a la amplia cobertura de atención y servicio, ya que se logró ofrecer a los visitantes apoyo didáctico que reforzó la exposición. Esperamos que los resultados mostrados en esta primera etapa contribuyan a la reflexión y, sobre todo, a la toma de decisiones respecto a la planeación y diseño de un espacio lúdico. Las variables que operan en una correcta utilización del espacio en conjunto deben ser exploradas y analizadas con mayor detenimiento, con el fin de que en el futuro se establezcan estrategias de comunicación museológica y museográfica acordes con los propósitos del espacio lúdico. Sin duda, esto contribuirá a la generación de herramientas que permitan cubrir en gran parte las necesidades de los diferentes públicos. ✂



Módulo de arqueología del espacio lúdico

\*PNEP-CNME-INAH

## Notas

<sup>1</sup> La primera sede fue el Museo de Arte San Pedro, en Puebla; la segunda, el Museo de Sitio de Palenque, Chiapas, y la tercera, el Museo Nacional de Antropología. Las próximas sedes programadas son Campeche y Yucatán.

<sup>2</sup> Es necesario aclarar que esta parte del estudio corresponde al periodo de la inauguración de la exposición, en la que se anexó la obra pictórica de Ricardo Mazal, por lo cual la sala lúdica sufrió modificaciones; sin embargo, esto no afectó los resultados del estudio.

<sup>3</sup> Esta herramienta es conocida como *tracking*, y consiste en seguir al público objetivo midiendo tiempos de recorrido y realizando anotaciones de campo, con la metodología de la observación distante.