

Espacios lúdicos y material didáctico: dos modalidades de apropiación del patrimonio en el Museo del Palacio de Bellas Artes

POR LIZETTE ZALDÍVAR LARRAÑAGA*

Actualmente, los museos tienen como misión la promoción y el acercamiento del público a las diversas materias del conocimiento que resguardan y exhiben. Sin embargo, en muchas ocasiones las exposiciones presentan retos conceptuales respecto a su papel educativo.

Es común encontrar muestras concebidas desde el punto de vista de especialistas y donde no se toma en cuenta a los estudiantes, los jóvenes y el público que las visita. No es el caso del Museo del Palacio de Bellas Artes. Su área educativa es la encargada de promover, a través de diversas estrategias, el proceso de descubrimiento individual y colectivo del contenido de las exposiciones.

Como lo planteó Lev Vigotsky, las propuestas deben propiciar el desarrollo del lenguaje oral, escrito o simbólico como medio natural de expresión de ideas. Por ello, las estrategias educativas también han de considerar la



Espacio lúdico "Presente y pasado en el México de Saturnino", montado en el marco de la exposición *Saturnino Herrán. Instante subjetivo* (2010-11), cuya sede fue el Museo del Palacio de Bellas Artes. Foto: Archivo

posibilidad de motivar el incremento de las funciones mentales superiores, como la abstracción, la imaginación y la creatividad.

Con base en lo anterior, el Museo del Palacio de Bellas Artes ha abierto salas o espacios lúdicos en varias ocasiones. El caso más exitoso fue el diseñado para la muestra *El mundo invisible de René Magritte*. La sala se

dispuso de manera atractiva para que despertara la imaginación y el disfrute. Esto se logró a través del juego con los temas y contenidos de la exposición. La respuesta del público motivó al equipo de profesionales a realizar espacios lúdicos en las muestras posteriores: *Saturnino Herrán, instante subjetivo* y *América Latina, arte y confrontación 1910-2010*.

Módulo de la sala educativa "Presente y pasado en el México de Saturnino", en el que los visitantes se disfrazaron con vestuarios que hacían referencia a las pinturas del propio artista, mientras que otros asistentes los dibujaban para finalmente dejar los retratos en la galería de la academia. Foto: Archivo



"Soñemos y juguemos con Magritte", proyecto realizado para la muestra *El mundo invisible* de René Magritte (2010) en el Museo del Palacio de Bellas Artes. Foto: Archivo

“ Como lo planteó Lev Vigotsky, las propuestas deben propiciar el desarrollo del lenguaje oral, escrito o simbólico como medio natural de expresión de ideas. ”

El enfoque dado a cada espacio lúdico ha dependido directamente de la conceptualización de la propuesta curatorial y ha devenido proyecto integral que une datos de la muestra e información nueva que el visitante adquiere no sólo a través del juego. Asimismo, el diseño de recursos didácticos también es parte de las estrategias educativas para el logro de una vivencia significativa.



Entre las acciones que llevamos a cabo están las guías didácticas, las hojas de sala y los cuadernos de actividades pre-visita y post-visita. Además, las visitas guiadas a la colección permanente de murales se enriquecen con materiales que los niños y jóvenes pueden manipular. Es el caso de las máscaras con personajes de los murales. Con ellas los visitantes se apropian de la obra,

involucrándose con el artista y su contenido.

Otro aspecto importante son las lupas magnificadoras con las que los niños ubican los detalles de una pieza, adentrándose en la técnica y los materiales utilizados. Así, se convierten en investigadores de la obra, resaltándose su papel como visitantes activos. De este modo, no sólo se privilegia la obra o el museo sino también la participación del asistente. Una de las experiencias más enriquecedoras ha sido el uso de títeres de varilla, los cuales representan a los muralistas Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Rufino Tamayo y José Clemente Orozco, entre otros.

El juego basado en la animación de objetos que cobran vida es uno de los medios más efectivos de enlace entre la imaginación y lo real. Este recurso didáctico contribuye a fomentar el gusto y acercamiento a los museos. Para lograr lo anterior, es fundamental la tarea de los mediadores. Ellos tienen la misión de acercar al visitante experiencias de aprendizaje significativas y duraderas, reconocer que muchos factores afectan el aprendizaje y emplear nuevas metodologías para motivar al público, despertar su curiosidad y cultivar su imaginación ●

* Jefa de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes.