

# Espacio en blanco: cuando lo lúdico rehace la visión del arte

JERI LYN HOLLEY SERRANO Y MARÍA ESPERANZA ARENAS FUENTES\*

*Espacio en blanco: cuando lo lúdico rehace la visión del arte*<sup>1</sup> fue una presentación que incluyó el análisis funcional de dos espacios lúdicos instalados en dos museos del INBA, cuya finalidad era rehacer la visión del arte: *Más allá de tus ojos*<sup>2</sup> y *Los rincones de Frida*. El estudio abordó tres aspectos primordiales para la consolidación y optimización del funcionamiento de estos espacios:

1. Planeación: incluyó fundamentos teóricos, metodológicos y

metodológicos y psicopedagógicos. Los teóricos responden a la pregunta: ¿desde qué modelo filosófico-educativo se entiende la experiencia lúdica? En cuanto a los fundamentos metodológicos, en su aspecto instrumental, responden a la pregunta: ¿qué herramientas vinculan lo lúdico con el conocimiento artístico? En su aspecto psicopedagógico, los fundamentos deben responder a la pregunta: ¿desde qué modelo didáctico se instrumenta la experiencia de aprendizaje?

2. Capacitación: en torno a los procesos de mediación en los que incurren los talleristas, respecto al espacio físico y los materiales didácticos.

3. Evaluación: se aplicó para analizar los elementos metodológicos de la planeación, capacitación y aprendizaje obtenidos por los públicos. El objeto de estudio fue reconocer el nivel de aprendizaje alcanzado por los públicos visitantes.

A continuación se muestra, en forma breve, el desarrollo de cada uno de estos proyectos:

## MÁS ALLÁ DE TUS OJOS

Espacio que se instaló de forma permanente en el Museo Nacional de Arte, pero que no operaba de forma sistematizada tal y como se espera dentro del modelo Reggio Emilia. Para subsanar esta deficiencia se llevó a cabo una intervención temporal durante el verano de 2006 que se denominó *Ojos que imaginan-Lienzo que se pinta*.<sup>3</sup>

## PLANEACIÓN

El espacio fue diseñado con base en la metodología de Reggio Emilia,<sup>4</sup> y se estructuró como un taller de verano denominado *Ojos que imaginan-Lienzo que se pinta*, que contemplaba un programa de actividades plásticas educativas para niños y adolescentes.<sup>5</sup> Este taller se aprovechó para evaluar al asesor educativo, a los talleristas (artistas plásticos) y la infraestructura del espacio mismo.

En cuanto a la puesta en marcha con el público, el taller se inició con ejercicios de estimulación estética y sensibilización artística, como la exploración

de los materiales en los microespacios que conformaban el taller, permitiendo que el participante desarrollara sus propios conceptos en torno al arte. La experiencia artística lograda se interpretó y clasificó para que las actividades posteriores correspondieran a los intereses y necesidades educativas de los asistentes. En este proceso fue fundamental el diálogo que desarrollaron entre sí, así como entre el asesor educativo y/o los talleristas. La combinación de estos diálogos propició que los asistentes diseñaran el contenido del taller.

#### CAPACITACIÓN

Esta actividad, dirigida a los talleristas, se sustentó de manera importante en las observaciones que recopilaban diariamente los monitores sobre los comentarios de los participantes, del tallerista y/o del asesor educativo. La información arrojada fue utilizada por el asesor educativo para indicar el estilo de mediación (marco psicopedagógico) que debía emplearse para alcanzar los propósitos del espacio.

#### EVALUACIÓN

Considerando que el nivel de aprendizaje de los participantes era el



“La experiencia artística lograda se interpretó y clasificó para que las actividades posteriores correspondieran a los intereses y necesidades de los asistentes”

objeto de estudio, se revisó y adaptó constantemente la planeación e implementación de la evaluación mediante la observación participativa.<sup>6</sup> Así se detectó que los procesos cognitivos, afectivos y artísticos experimentados por los asistentes mostraron una evolución positiva.

También se encontró que los talleristas de este curso presentaban perfiles cognitivos y de conocimientos formales diferentes, ocasionando que los procesos de mediación no fueran homogéneos ni centrados en la misma dirección; sin embargo, la diversidad en los estilos de mediación ofreció un



proceso formativo más integral, dando apertura tanto al conocimiento técnico como al cognitivo, afectivo y social. Esto se manifestó en la experiencia final del montaje y exposición de la obra producida.

En lo que respecta a la función del espacio formativo, se observó que había materiales didácticos y museográficos que presentaron algunos problemas de operación, lo que provocaba que no fueran utilizados adecuadamente por los asistentes ni se propiciara el aprendizaje esperado.

#### LOS RINCONES DE FRIDA

Espacio lúdico temporal que se presentó en el Museo del Palacio de Bellas Artes de junio a agosto de 2007 durante la exposición *Frida Kahlo. Homenaje nacional*.

“Los resultados muestran el gran potencial de aprendizajes que hay en ellos al favorecer los procesos comunicativos y de aprendizaje”

#### PLANEACIÓN

Respecto a los fundamentos teóricos, la planeación se basó en las ideas filosóficas de Hans-Georg Gadamer,<sup>7</sup> que involucran los procesos de interpretación que el visitante pone en juego al interactuar con la obra. Por lo tanto, en este espacio se propusieron actividades (experiencias de aprendizaje) a través de su diseño psicopedagógico y de la selección de contenidos artísticos.

Partiendo de los contenidos de la exposición *Frida Kahlo. Homenaje nacional*, se propició un trabajo colegiado entre artistas, educadores y la Subdirección de Relaciones Públicas y Acción Cultural, dirigida por Paola Araiza Bolaños, para la selección de los temas en torno a Kahlo y su obra. Así, se diseñaron plástica y educativamente seis “rincones” para reforzar de manera lúdica el contenido de la exposición y la vida de la artista.

La forma de operar fue mediante talleres grupales. Cada grupo iniciaba con un espacio de tránsito que explicaba el funcionamiento general. Posteriormente el grupo se repartía en tres rincones y en cada uno se abordaban sendos momentos didácticos: introducción, desarrollo y cierre.

#### CAPACITACIÓN

Se realizaron talleres *in situ* dirigidos a los talleristas

como estrategia formativa y mediadora, ya que favorecen el encuentro entre la teoría del modelo educativo y su aplicación, entre lo planeado y lo hecho, síntesis que se convierte en la experiencia lúdica del visitante.

La evaluación se llevó a cabo en dos rubros. En el primero se consideraron los medios, el diseño físico de cada uno de los módulos, materiales y el estilo de mediación de los talleristas. En el otro rubro se tomaron en cuenta los aprendizajes obtenidos por el público visitante. Estos aprendizajes fueron de tipo cognitivo y afectivo.

Los aprendizajes de tipo cognitivo, como el desarrollo de la percepción y la imaginación, no aparecieron como tales en los comentarios expresados por los niños, aunque hay referencias de que por medio de las actividades elaboradas por éstos durante los talleres hubo una atención perceptiva<sup>8</sup> tanto de la iconografía como del discurso del tallerista. En cuanto a los aprendizajes afectivos se concluye de manera inequívoca que el espacio gustó físicamente y las actividades o “rincones” fueron disfrutados por los niños y adultos asistentes.<sup>9</sup>

## CONCLUSIÓN

No obstante que los objetivos de los proyectos antes mencionados fueron diferentes, los resultados muestran el gran potencial de aprendizaje que hay en ellos al favorecer los procesos comunicativos y de aprendizaje que se generan en los visitantes del museo, convirtiéndolos en participantes activos. A pesar de las diferencias, ambos espacios tienen en común lo siguiente:

◀ Las experiencias previas del visitante, así como sus opiniones, intereses y lo que siente cuando ve la obra, son

consideradas en el diseño.

◀ Se basan en propuestas educativas que tienen que ver con el constructivismo y la hermenéutica, como el proyecto Reggio Emilia y el modelo pedagógico de “enseñanza dialogante” de Louis Not.<sup>10</sup> Los espacios lúdicos se convierten en espacios reguladores de los procesos de aprendizaje en los museos.

◀ Dichas propuestas permiten que los visitantes, a través del trabajo del taller, establezcan conexiones con el contenido de las exposiciones, favoreciendo los procesos formativos y de acercamiento al arte ◀

## Notas

<sup>1</sup> *Espacio en blanco*, perfecto anfitrión del conocimiento o de la verdad y realidad que se construye en su resignificación o interpretación a través de la experiencia lúdica. Metafóricamente, lo “blanco” ofrece al espectador la libertad absoluta para reconstruir y “pintar” de colores su verdad acerca de lo que observa, imagina, toca e interroga.

<sup>2</sup> El proyecto *Más allá de tus ojos* es propiedad intelectual del Museo Nacional de Arte.

<sup>3</sup> Agradecemos la invitación del Patronato del Museo Nacional de Arte y la licenciada Paola Araiza Bolaños, que dirigía la Subdirección de Difusión y Comunicación Educativa de esa institución, para la realización de esta evaluación.

<sup>4</sup> El método de las escuelas de Reggio Emilia consiste en la observación y el descubrimiento de las diferentes maneras en que los niños participan, proceden y seleccionan. Así se crean actividades que buscan motivar a los niños y desarrollar sus intereses y habilidades. Uno de los aspectos más importantes en que se estructura este método es un taller de arte o *atelier* que estimula la creatividad de los niños por medio de materiales didácticos y artísticos.

<sup>5</sup> Este taller integró lenguajes artísticos como la literatura, el teatro de sombras, la expresión corporal, escultura, pintura y grabado.

<sup>6</sup> La *observación participativa* es una estrategia de investigación de tipo cualitativo y se utiliza en estudios exploratorios o descriptivos. En el caso que nos compete, los talleristas se convierten también en investigadores, observadores sistemáticos de su propia forma de mediación. Ejemplo: al finalizar el día de trabajo se convocaba a una reunión de análisis de lo que había pasado y el tallerista expresaba su observación sobre sí mismo

en relación con sus procesos de mediación y sus resultados. El asesor psicopedagógico la sistematizaba y ofrecía una alternativa de intervención para mejorar las dificultades identificadas por los talleristas.

<sup>7</sup> Para este pensador alemán (1900-2002) no hay hermenéutica (comunicación) si ésta no implica una idea de diálogo, puesto que el único modo de comprender es mediante un proceso dialéctico entre pregunta y respuesta. Así, el conocimiento se da dialogando con uno mismo y con los demás.

<sup>8</sup> La *atención perceptiva* es un proceso cognitivo asociado con la teoría de la *Gestalt*, que permite poner en tensión los sentidos en torno a un objeto de conocimiento y que favorece los procesos de interpretación debido a que se pueden retener más detalles de una situación o experiencia. En nuestro caso, un ejemplo importante fue el de la parte central del espacio de Frida Kahlo, donde la iconografía (círculos del suelo) era muy rica y se estaba perdiendo debido a una mediación muy “simple” en ese momento del taller.

<sup>9</sup> La carpeta de evaluación del espacio *Los rincones de Frida* del área de Psicopedagogía del Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes ofrece información detallada sobre los contenidos expuestos en este documento.

<sup>10</sup> Desde el enfoque pedagógico, Not ha propuesto una relación maestro-alumno centrada en el diálogo, modelo que ha denominado “enseñanza dialogante”. Not señala que el modelo de educación más clásico se ha dedicado a una enseñanza en *tercera persona*, en la cual el alumno se asemeja a un objeto que se va formando a través de acciones que se ejercen sobre él y el educador; actúa como único sujeto activo, constituyéndose en el centro de iniciativas y gestión de las actividades educativas.

\* Departamento de Servicios Educativos del Museo del Palacio de Bellas Artes:  
jerilyn\_edu.bellasartes@yahoo.com

