

¿Qué hay detrás de las máscaras?

DIEGO MARTÍN MEDRANO*

Cada vez es más común encontrar salas anexas al recorrido por las exposiciones temporales que ofrecen al visitante la posibilidad de aprender sobre los temas haciendo “algo”, al tener una experiencia que enriquezca la vivencia en torno a los materiales, las formas, los colores o los conceptos que se difunden.

JUSTIFICACIÓN

El juego es un proceso que todos los seres humanos compartimos; a través de él tenemos la posibilidad de interactuar con el mundo y con lo que en él se encuentra.

Los espacios educativos no convencionales en los museos propician que el visitante establezca significados distintos respecto a los contenidos que exhibe el recinto y se caracterizan por detonar la participación, recrear espacios ideales para compartir experiencias de aprendizaje y propiciar la observación, la resignificación y la interpretación.

De todos es bien conocido que, en las salas de exhibición, los visitantes rompen la regla de no tocar los objetos, sin pensar en las consecuencias que ello puede tener para la conservación de las colecciones; sin embargo, los que trabajamos para el museo sólo vemos esta situación como un problema que debemos erradicar y no como la oportunidad de incidir en la urgente necesidad del visitante por apropiarse del objeto de su deseo.

PRIMERA EXPERIENCIA

Al entonces Programa Nacional de

Comunicación Educativa se le encomendó, en 2003, la conceptualización de un espacio complementario e integral para la exposición itinerante *Rostros mayas: linaje y poder*, que tuvo tres sedes: Museo de Arte de San Pedro en Puebla, Museo de Sitio de Palenque “Alberto Ruz L’huillier” y Museo Nacional de Antropología.

Este espacio se llamó *¿Qué hay detrás de las máscaras?*, pues la muestra expuso once de las más importantes máscaras mortuorias del periodo clásico maya, así como otros objetos que hacían referencia a los linajes reales y a la transmisión del poder.





IDEA

El espacio se creó con el propósito de mostrar y acercar a los visitantes a las disciplinas relacionadas con la investigación de los hallazgos arqueológicos, entre ellas la antropología física, la epigrafía y la restauración.

“Los espacios educativos no convencionales en los museos propician que el visitante establezca significados respecto a los contenidos que exhibe el recinto”

CARACTERÍSTICAS

Conceptualizamos un espacio autogestivo que el público, sin necesidad de un guía o asesor, recorriera libremente. Se conceptualizó para público familiar, que podía enriquecerse con una visita guiada.

¿Qué hay detrás de las máscaras? fue organizado en dos secciones: una conceptual y otra vivencial. La primera abarcaba elementos conceptuales con la síntesis de las cuatro disciplinas. El objetivo fue explicar de manera breve y concisa qué hacen los especialistas, cómo y dónde lo hacen.

En la sección vivencial se buscó que los visitantes se familiarizaran con algunos aspectos relacionados con el campo y objeto de estudio de cada disciplina, mediante módulos didácticos que favorecían el desarrollo de ha-

bilidades de pensamiento como observar, reflexionar, comprender, analizar y asociar entre otras.

Los montajes del espacio lúdico fueron los siguientes:

1. EPIGRAFÍA

Glifos: el visitante formó palabras con treinta y dos tarjetas imantadas con la impresión de glifos mayas a los que se ha asociado una letra del alfabeto.

Falsograma: fue la reproducción del disco de Chinkultic, con seis glifos falsos que sustituyeron a los originales para que el visitante los descubriera.

2. ANTROPOLOGÍA FÍSICA

Huesos que hablan: montaje con la reproducción de un esqueleto humano de tamaño natural, empotrado en una base para que el visitante colocara los huesos en el lugar correspondiente y conociera algunos de los datos que el especialista obtuvo a través de ellos.

3. RESTAURACIÓN

Cubos-rompecabezas: módulo dividido en nueve cubos. En cada cara se imprimieron fragmentos de seis máscaras diferentes. La observación de pequeños detalles en este ejercicio evoca el cuidado que requiere el trabajo del restaurador.

4. ARQUEOLOGÍA

Busca y encuentra: panel con dos

fotografías que representan el trabajo de campo. Se ampliaron seis detalles de cada una para que el visitante las encontrara.

5. LAS CUATRO DISCIPLINAS

Módulo de hipótesis: cédulas giratorias con la presentación de hipótesis relacionadas con la investigación de la cultura maya y el complemento que actualiza, apoya o rechaza las mismas.

6. UN RECUERDO

Xilografías: módulo para realizar xilografías en madera tallada y bajorrelieve con cinco diseños, entre ellos la máscara del rey Pakal y un ave del inframundo procedente de Campeche.

Desde hace mucho los educadores de museos han utilizado diversos recursos para propiciar entre los visitantes un acercamiento mayor a las colecciones, recursos que han ido desde que los niños lleven por las salas del museo bancos plegables para sentarse a dibujar las piezas, hasta talleres de modelado en barro o plastilina y una extensa gama de actividades de tipo plástico. Posteriormente aparecen estrategias de visita que exploran las habilidades lingüísticas de los visitantes con la escritura de poesía colectiva, representaciones teatrales y cuentos y, en la actualidad, los juegos interactivos y los llamados “espacios lúdicos”.

Ahora, el uso de equipamientos electrónicos, reproducciones y salas multimedia, son los medios para propiciar un acercamiento más pleno con el patrimonio, con el solo propósito de fomentar la aparición de vínculos y relaciones significativas que acorten la distancia entre los objetos y el espectador, generalmente separados no por cientos o miles de años de diferencia, sino por la distancia que genera lo desconocido y eventualmente ajeno. Lo llamado “nuestro” sólo lo será en la medida en que se establezca

un diálogo personal con el objeto, y no como una necesidad contingente que apele al orgullo nacional y a lo que nos identifica como mexicanos.

Propiciar la participación del visitante en la construcción del conocimiento y reconocer la diversidad en sus puntos de vista en torno a los temas del museo puede ser el inicio de una nueva relación museo-visitante en la que tengan cabida la subjetividad e intersubjetividad, los conocimientos e ideas previas, las experiencias propias que propicien un diálogo vivo y un interés renovado por el conocimiento del arte y las ciencias entre los diversos públicos.

Confío que en un futuro próximo, los congregados en torno a estos espacios de reflexión formaremos parte del grupo de educadores que aporte conocimientos y experiencias para contribuir en el desarrollo de proyectos museográficos más gratos y desenfadados para los visitantes, sin descuidar su función inicial que se refiere a la divulgación de conocimientos científicos, artísticos o filosóficos a través del juego “serendípico” (de *serendipity*, que se refiere a un descubrimiento sorpresivo o fortuito) y exploratorio, pero un juego serio que sea ética, científica y responsablemente congruente.

* Subdirector de Comunicación Educativa-CNME-INAH:
comunicacion_educativainah@yahoo.com.mx