

# El espacio lúdico

ÉDGAR ESPEJEL PÉREZ\*

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, por medio de su Departamento de Servicios Educativos, ha diseñado un programa integral compuesto por proyectos específicos para niños, jóvenes y adultos. El objetivo es hacer del museo un espacio creativo y aún más interesante con la inserción de un espacio lúdico al que el público de todas las edades se acerque a una variedad de propuestas artísticas y que sea visto como

un apoyo externo al aula en el proceso educativo, además de una alternativa de esparcimiento.

También conocida como sala interactiva, este espacio es un vínculo directo entre los públicos que el museo recibe y la exposición temporal o especial correspondiente. En él se recrea el ambiente de una obra de arte, ya sea a través de una réplica a escala o bien mediante una instalación. Desde hace cerca de siete años esta opción educativa está presente dentro de los planes del Departamento de Servicios Educativos. Niños, jóvenes y adultos disfrutan por igual la experiencia, y en el caso de grupos escolares éstos refuerzan los conocimientos adquiridos durante la visita al interactuar con los contenidos artísticos y pedagógicos que el espacio les permite explorar directamente. Mediante el juego, el aprendizaje es más agradable. Por ello el montaje del espacio lúdico se planea en función de aspectos curiosos o divertidos de la obra de arte que desea ser adaptada para esta sala y sus actividades. Así pues, para darle cuerpo se ha requerido del trabajo de un equipo multidisciplinario (pedagogos, artistas, diseñadores y comunicadores

visuales), a fin de garantizar el alcance del objetivo.

En el transcurso de los últimos años se han presentado los siguientes espacios lúdicos en la zona que el museo tiene reservada para este fin: “Descubriendo a Francisco Toledo” (*Los cuadernos de la mierda*), “Pinta y canta con el Corzo” (*La soprano, la flauta mágica*), “El mundo mágico de Leonora Carrington” (*La barca de los sueños*), así como algunos dedicados a artistas como José Fors, Chabela Villaseñor, los diseñadores ingleses de *Satellites of Fashion (Satélites de la moda)*, Anthony Browne, Phil Kelly, Luis Filcer y Germán Venegas (*¡Elucubra!*). Recientemente se ha creado otro con motivo de la exposición temporal de Armando Ahuatzi, creador que a través de bodegones que exaltan la mexicanidad ha destacado en el ámbito internacional. A propósito, el espacio lúdico para su exposición permite a los visitantes crear su propio bodegón por medio de utilería y elementos de la tradición nacional.

Los espacios lúdicos se apoyan con las guías didácticas. El folleto didáctico funge como una guía de mano que el usuario puede emplear en el museo o fuera de él. Si el acto de re-



correr las salas de exhibición se acompaña con la revisión de este material, la visita se enriquece, pues es posible interactuar con las obras de arte de manera especial. Por lo tanto, al planear los contenidos y los textos consideramos los datos básicos que una persona desea saber sobre el fenómeno artístico resguardado en un recinto cultural. Así, se exponen los datos biográficos del autor, bien sea con una introducción formal a modo de sinopsis cronológica o por medios indirectos, como cuando sugerimos una narración en tercera persona para un personaje creado por el artista.

Nos interesa sobremanera que un material de apoyo para la comprensión y disfrute del arte sea interesante y que la gente se sienta gustosa de tenerlo. Los públicos que visitan un museo desean secretamente hallar algo que *mueva* su sensibilidad. Algo que les enseñe y transmita distintas percepciones, al igual que los fascine.

Todo objeto creado por el hombre tiene una finalidad, ya sea que satisfaga una necesidad física o mental —el libro es ejemplo de lo anterior—. Al mismo tiempo, la manufactura artística cubre necesidades anímicas como la de encontrar símbolos e imágenes afines a la naturaleza interna del observador. Es así como concebimos que un folleto del museo debe cubrir los requerimientos de estímulo intelectual y el factor psicológico referente a los contenidos artísticos.

Generalmente se piensa que los enfoques pedagógicos son indispensables en materiales didácticos; a partir de nuestra experiencia creemos que no siempre es así. En los

“este espacio es un vínculo directo entre los públicos que el museo recibe y la exposición temporal o especial correspondiente”

folletos que planeamos se plantea que el arte, antes que enseñar algo, nos muestra la realidad como casi nunca la vemos, es decir, a través de símbolos e imágenes poéticas. Entendemos nuestra labor como un intento y un semillero para que nuevas propuestas continúen o se nutran de ella para ofrecer a los públicos consumidores de arte y cultura alternativas sensatas e interesantes para aprovechar al máximo su visita.

La elaboración de folletos didácticos por parte del Departamento de Servicios Educativos obedece a una de sus directrices principales: establecer un vínculo entre las piezas que exhibe el museo y las personas que nos visitan. Por lo tanto, se describen a continuación las principales metas que pretenden alcanzarse con la publicación de estos materiales:

- ◀ Proporcionar la posibilidad de realizar un recorrido autoconducido por las salas de exhibición del museo.
- ◀ Vincular el aprendizaje no formal que brinda el museo con la metodología empleada en grupos escolares.
- ◀ Recopilar y ofrecer información gratuita sobre los artistas y su producción estética.
- ◀ Analizar y comprender de manera divertida el fenómeno artístico en sus diferentes manifestaciones.
- ◀ Poner al alcance del público una guía para aproximarse y disfrutar correctamente los contenidos del museo.

“Al planear los contenidos y los textos consideramos los datos básicos que una persona desea saber sobre el fenómeno artístico resguardado en un recinto cultural”.

#### ESPACIO LÚDICO EN EL RECINTO PARLAMENTARIO

Con motivo de la celebración del bicentenario del natalicio de Benito Juárez, se propuso la creación de un espacio lúdico en los antiguos privados de la antigua Cámara de Diputados, ubicada en el primer piso del patio central de Palacio Nacional. En esta sala, el artista plástico Miguel Ángel Leyva concibió un cómic circular llamado *Juárez, su infancia*, que describe la trayectoria vital y emblemática del *Benemérito de las Américas*. Las que antes fueron paredes testigos de secretos masónicos, ahora nos transportan a la sierra oaxaqueña, el Instituto de Ciencias y Artes y las calles de la ciudad de México en el siglo XIX, gracias a una viva ilustración escenográfica.

El espacio cuenta con mesas y bancos tamaño infantil que permiten trabajar en hojas de sala con juegos, laberintos y sopas de letras alusivas a lo aprendido en el “mural”. Las pinturas, que simulan medallones, están acompañadas por un texto educativo titulado *Juárez, el republicano*, cuya autoría debemos a Josefina Zoraida Vázquez.

#### LOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Siguiendo el ejemplo de museos como el de Arte Internacional Rufino Tamayo o el de la Luz y Universum, nos dimos a la tarea de contratar los servicios de una desarrolladora de *software* multimedia interactivo para implementar en nuestros espacios computadoras de interfase lúdica que, utilizando el sistema *touch-screen*, permitiera a nuestros visitantes más jóvenes aprender jugando. Cada módulo multimedia tiene actividades como memoria, imagen oculta, gato, acertijos, pozos y escaleras. Cada pregunta contestada correctamente permite avanzar en el juego.

#### CONCLUSIÓN

El espacio lúdico y la sala interactiva abren nuevas posibilidades de vinculación entre los acervos del museo y los visitantes, a fin de que su experiencia sea más grata, divertida e interesante. Nadie hasta ahora ha proclamado que el aprendizaje y la diversión se encuentran reñidos, sino todo lo contrario: son un complemento indispensable para los museos del futuro ◀

\* Jefe del Departamento de Servicios Educativos-  
Museo de la SHCP:  
[edgar\\_espejel@hacienda.gob.mx](mailto:edgar_espejel@hacienda.gob.mx)

