

UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA: Los espacios lúdicos

Patricia Herrera Lazarini*

En años recientes, la presencia de los espacios lúdicos en los museos ha ido en aumento. Éstos han resultado ser un espléndido medio para acercar al público tanto infantil como juvenil y adulto, al conocimiento y disfrute de los contenidos que los museos difunden. Es a través del juego que se estimula la libertad del individuo y se amplían las posibilidades de entablar nuevas relaciones con el medio circundante y aprehenderlo desde una visión emotiva, creativa y dinámica.

Los museos del INAH no han sido la excepción en el uso de estas iniciativas, ya que se han generado los primeros proyectos al respecto. Es el caso del Museo de Guadalupe, Zacatecas, donde se realizó el primer espacio lúdico permanente, el cual consiste en un viaje imaginario que comienza en el presente y se remonta al pasado novohispano, para dar a conocer aspectos de la historia local de Guadalupe a través de su acervo cultural. El espacio está dirigido al público preescolar y juvenil. Este proyecto se llevó a cabo en un lapso de dos años por el equipo de servicios educativos del museo, asesorados tanto por su directora, la maestra Rosa María Franco, como por el Programa Nacional de Comunicación Educativa a cargo de la maestra María Engracia Vallejo Bernal.

Queremos aprovechar este espacio para compartir con ustedes, nuestros lectores, el proyecto del espacio lúdico “¿Qué hay detrás de las máscaras?”, encomendado al Programa Na-

cional de Comunicación Educativa, e inaugurado en la ciudad de Puebla en el Museo de Arte de San Pedro. Este espacio fue concebido como complemento a la exposición temporal “Rostros mayas: linaje y poder”, la cual reúne once de las más importantes máscaras mortuorias elaboradas en piedra verde del periodo clásico maya, así como otros objetos que hacen referencia a los linajes reales y a la transmisión del poder.

Cabe destacar que la propuesta está pensada para ser itinerante y autogestiva, es decir, que el público, sin necesidad de un guía o asesor, podrá recorrer libremente el espacio. Su objetivo es que los visitantes se acerquen al conocimiento de las disciplinas relacionadas con la investigación de los hallazgos arqueológicos, entre ellas la antropología física, la epigrafía y la restauración.

El contenido de la sala fue organizado en dos partes: una conceptual y otra vivencial. La primera abarca elementos conceptuales de las cuatro disciplinas, y su objetivo es explicar de manera breve y concisa, qué hacen los especialistas, cómo lo hacen y en dónde. En la segunda parte, se busca que los visitantes se familiaricen con algunos aspectos relacionados con el campo y objeto de estudio de cada disciplina, mediante juegos que ponen en marcha algunas de sus habilidades de pensamiento como la observación, reflexión, comprensión, análisis, asociación, entre otras. A continuación se describen los juegos y actividades que se relacionan con las cuatro disciplinas:

EPIGRAFÍA: Se elaboró un panel que cuenta con 32 tarjetas imantadas que representan glifos de las letras del alfabeto, con los cuales se podrán formar palabras. También se elaboró la reproducción del Tablero del Cautivo de Toniná, en el cual se sustituyeron siete de los glifos originales por otros que no corresponden para que el visitante los descubra.

ANTROPOLOGÍA FÍSICA: Se realizó un montaje en el que se reprodujo un esqueleto humano de tamaño natural, empotrado sobre una base para que el visitante coloque los huesos en el lugar correspondiente y, de esta manera, conozca algunos de los datos que el especialista puede obtener a través de ellos.

RESTAURACIÓN: Consiste en un módulo que cuenta con nueve cubos que en cada una de sus caras llevan impresos fragmen-

tos de las seis diferentes máscaras mayas que se exhiben en la exposición temporal. La correcta colocación de éstos, permite formar una imagen completa de cada máscara. La observación de pequeños detalles en este ejercicio, hacen referencia al cuidado que requiere el trabajo del restaurador.

ARQUEOLOGÍA: Consiste en un panel con dos fotografías que representan el trabajo de campo. De dichas imágenes se ampliaron seis detalles que aparecen en la parte posterior para que el visitante las encuentre.

Asimismo, la sala cuenta con dos módulos. El primero está destinado a realizar xilografías hechas en madera tallada en bajo relieve, con diseños de la máscara restaurada del rey Pakal y un ave del inframundo procedente de Campeche. El segundo módulo contiene cédulas gira-

torias con anverso y reverso, en donde se exponen hipótesis relacionadas con la investigación de la cultura maya por un lado y, por el otro, el complemento que actualiza, apoya o rechaza las mismas.

Es nuestro deseo que este espacio creado para el disfrute y el acercamiento a las disciplinas mencionadas, sea un medio de interacción entre el museo y el visitante; propicie la construcción de una relación más participativa, divertida y lúdica que estimule el interés de otros museos por la creación de estas salas, ya sean temporales o permanentes. ↩

UN DÍA EN LA VIDA DE...

El museo de El Carmen

Alma Patricia Martínez

Verónica Frías Hernández*

El museo de El Carmen, junto con calles, plazuelas, bibliotecas y otros centros ha llegado a convertirse en un punto de identificación urbana, histórica y cultural de gran trascendencia al sur de la ciudad de México. Desde 1988 se incrementaron las visitas guiadas, sobre todo, la afluencia de niños en edad preescolar, 1º y 2º de primaria. Ante lo cual, los integrantes del Departamento de Servicios Educativos se abocaron a diseñar nuevas estrategias para las visitas guiadas dirigidas a esos niños, y no limitarse a darles un breve recorrido por este recinto.

El Museo de El Carmen en la actualidad tiene como objetivo principal el exhibir objetos, pinturas, esculturas, arquitectura, etc. Sus actividades permanentes son: impartir talleres, seminarios de iconografía, obras de teatro de la UNAM, entre otras. Asimismo cuenta con obras de arte contemporáneo como: pinturas, altares, esculturas, fotografía, objetos en miniatura, bonsái, etc.

Sus actividades temporales son: cursos de verano y de iconografía cristiana, diplomado en museología, conciertos. Las actividades permanentes son las siguientes:

- Visitas guiadas dirigidas a los alumnos de escuelas oficiales (SEP) y escuelas particulares para los niveles educativos de preescolar, primaria y secundaria.
- Visitas guiadas para instituciones que así lo soliciten.
- Taller post visita guiada para reforzar el aprendizaje del escolar, después de su recorrido por el museo. Los temas y nombres de los talle-

res varían de acuerdo a los diferentes temas de la vida conventual de esta orden, festividades locales (propias de San Ángel) o fechas importantes para todos los mexicanos que ya se volvieron tradicionales y por lo tanto, parte de nuestra cultura.

- La duración de la visita guiada y el taller es aproximadamente de 1 hora 15 minutos
- La reservación para las visitas guiadas es de dos semanas de anticipo y se tiene que hacer una solicitud

Los horarios de atención son de:
Martes a viernes de 10:00 a 14:30 hrs
al teléfono: 5516 6622 y al 5550 7497. ↩

*SERVICIOS EDUCATIVOS.