



PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA Entre caravanas y dragones*

La exposición itinerante Tesoros Artísticos de la China Antigua en reproducciones es una espléndida selección de piezas representativas de esta cultura, que viajó por distintos museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia. El Museo Nacional de las Culturas fue el primero en recibirla a finales del año 2003, donde permaneció hasta que se trasladó al Museo Regional de Querétaro a principios del presente año. Para esta última sede, el Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE), de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, elaboró un proyecto que consiste en un espacio lúdico complementario a la exposición, el cual tiene la finalidad de reforzar sus contenidos y brindar mayor información al público, así como propiciar mediante la interacción con sus equipamientos, un acercamiento más directo con el legado artístico y cultural que dejó China a través de sus magníficas piezas de arte.

Creando nuevas experiencias

El espacio lúdico Entre caravanas y dragones. Para ver y tocar, es un proyecto dirigido a todo público, desde niños hasta adultos en plenitud, mexicanos y extranjeros, que pueden disfrutar, gozar y diver-

tirse aprendiendo con diferentes actividades. Además, propicia que los visitantes hagan uso de sus habilidades de pensamiento como la observación, la comparación, el análisis y la clasificación.

Este espacio lúdico enriquece la visita al museo y se ha convertido en una estrategia educativa atractiva, flexible, sencilla y dinámica para apreciar el patrimonio cultural chino que se descubre a través de los objetos que integran la exposición.

Al interior del espacio

Uno de los propósitos del PNCE en el diseño del espacio lúdico fue integrar el contenido, la actividad y las imágenes dentro de una propuesta museográfica que evoque en el visitante el ambiente oriental en el que se inserta la cultura china.

Este espacio incluye un biombo de dos caras titulado Un dragón milenario a través del tiempo. En una de las caras se puede ver la cédula informativa del espacio lúdico y en la otra la imagen de un dragón que representa las dinastías chinas más importantes: el período que abarcaron y el ideograma que las identificó; además, el visitante encontrará los eventos más sobresalientes de la historia china y una pieza representativa de

la exposición. Es importante resaltar que la historia china es una evolución cultural, tecnológica y artística que sorprendió y sigue sorprendiendo al mundo entero.

Además del biombo, el espacio lúdico cuenta con dos pagodas que presentan dos actividades cada una:

Pagoda 1. Ritos Funerarios. La vida en el más allá. Es una actividad didáctica que muestra las creencias sobre la muerte. En la cultura china se consideraba a la muerte como una prolongación de la existencia en términos de necesidades, servicios y costumbres; colocaban ofrendas que pudieran servir a sus difuntos para prolongar su estatus y privilegios sociales. La actividad de este espacio consiste en colocarle a uno de los tres personajes que se presentan los objetos que probablemente usó en vida, y que le servirían después de la muerte. Mediante este ejercicio, el visitante refuerza habilidades como la observación, la clasificación y la ordenación.

Arte y Tecnología. Cajas mágicas. Se trata de una actividad que presenta ilustraciones de piezas de la exposición y una escena del contexto en que fueron utilizadas por los chinos. De esta manera, ayuda a fortalecer en los visitantes la habilidad de observación, además de mostrarles el impresionante desarrollo que alcanzaron los chinos de

DIRECTORIO

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

Sari Bermúdez

Presidenta

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

Sergio Raúl Arroyo García

Director General

Moisés Rosas Silva

Secretario Técnico

Luis Armando Haza Remus

Secretario Administrativo

COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS Y EXPOSICIONES

José Enrique Ortíz Lanz

Coordinador Nacional

Emilio Montemayor Anaya

Director Técnico

LA VOZINAH

Coordinación editorial

Ma. Engracia Vallejo

Consejo editorial

Patricia Torres Aguilar Ugarte

Martha Elena Robles

Diego Martín Medrano

Editoras

Patricia Torres Aguilar Ugarte

Citlalli Hernández Delgado

Patricia Herrera Lazarini

Martha Elena Robles

Corrección de estilo

Paola García Souza

Diseño editorial

Roxana González Meneses

Erika Carreón Mendoza

Ximena Pérez Viveros

Juan Carlos Serrano Oliver

Adriana Valverde Ortega

COLABORADORES

Yolanda Banderas

Adriana Bobadilla

Glenda Cabrera

Alejandro Cortés

Verónica Frías

Tere Hidalgo

Miguel Ángel Mendoza

Graco Ruíz

Lourdes Silva

Hilda Vega

LA VOZINAH es una publicación del Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

El contenido de los artículos es responsabilidad de sus autores.

Año II, número 6, mayo-agosto de 2004.

SUMARIO

EN PORTADA

Entre caravanas y dragones1

EDITORIAL3

UNIÓN DE ESFUERZOS

Suma de voluntades4

TIPS, TIPS Y MÁS TIPS...

Los mayas a través de tus manos5

NUESTROS PÚBLICOS

Programa de estudios de público6

¡ENTÉRATE!

Recuerda, imagina y siente7

LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL MUSEO

Marionetas en el museo8

NUESTROS PÚBLICOS DICEN9

UNA EXPERIENCIA INAHGOTABLE

Los orígenes10

RETROALIMENTACIÓN

Mi experiencia en el museo11

REFLEXIONES

El patrimonio intangible. Una función social de los objetos museables.....12

PARA RECORDAR

Los museos14

UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS

Bellas Artes juega15

¡CHARLEMOS UN RATO!16

CAMARILLA DE EXPERIENCIAS

En el Castillo de Chapultepec17

ENTREVISTA CON...

El lenguaje de la museografía18

COMPRENDER PARA TRANSFORMAR

La enseñanza como aprendizaje20

UNA FORMA DIFERENTE DE VISITAR EL MUSEO

Una huella en espiral21

OBJETOS CON HISTORIA

El Plan de Guadalupe23

las técnicas para trabajar el bronce y la cerámica, el cual los consagró como grandes artistas y genios innovadores.

Pagoda 2. El origen de la imprenta. Animales fantásticos. Trata el tema de la imprenta, invento que fue producto de otros dos: la tinta y el papel. Los chinos usaron la imprenta 700 años antes de que se conociera en Europa. La actividad consiste en utilizar sellos con fragmentos de tres animales diferentes que se pueden intercalar para dar rienda suelta al visitante para crear su animal fantástico. Así, podrá conocer el uso de este invento y llevarse un recuerdo del espacio lúdico.

El arte de la caligrafía. Micachinas. Presenta la evolución de la caligrafía china, arte muy apreciado que tiene reglas muy estrictas. En un principio, los caracteres chinos eran dibujos de los objetos que se querían representar; con el paso del tiempo, se volvieron más abstractos y dejaron de ser idénticos a los objetos. Esta actividad muestra los ideogramas que representan a un caballo, un dragón y un tigre (utilizados hace muchos siglos) junto con su carácter actual para identificarlos; con ellos, el visitante podrá realizar paso a paso el trazo completo de los caracteres chinos.

Por último, el espacio lúdico incluye un juego llamado La Ruta de la Seda. Chang Chien te acompaña, que simula un gran dragón. A lo largo de su cuerpo, se localizan ocho ciudades por las que Chang Chien va guiando a los visitantes, quienes durante su recorrido pueden conocer datos interesantes sobre el comercio, la cultura y la reli-

gión de China. En cada punto resuelven acertijos, encuentran detalles en una imagen, conocen datos curiosos, danzan y mucho más. Especialmente en este juego se ponen en práctica muchas habilidades de pensamiento y se propicia la movilidad del visitante, generando una experiencia de descubrimiento.

El espacio lúdico Entre caravanas y dragones es una alternativa que el PNCE brinda a los museos para acercarse a sus públicos y ofrecerles nuevas experiencias. Sin duda es una gran responsabilidad, y como tal representa grandes retos; sin embargo, la aceptación de este espacio nos da el empuje necesario para seguir adelante. ↴

*CITLALLI HERNÁNDEZ. PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMyE.

EDITORIAL

Como siempre es un placer tener en nuestras manos un número más de la VOZINAH, ya que ello nos permite conocer las diferentes propuestas que están generando los Servicios Educativos de los museos del INAH: materiales didácticos, estrategias de enseñanza y aprendizaje, otras alternativas de visita, talleres, etc. Encontrar nuevas herramientas teóricas y metodológicas que apoyen el trabajo que realizamos.

Pero más gusto nos da descubrir, que si leemos detenidamente cada uno de los artículos que recibimos, notaremos como además de hablar sobre nuestra práctica, expresan los sueños e inquietudes que perviven en el imaginario del personal de los servicios educativos. En cada línea percibimos, que no obstante los obstáculos que enfrentamos, existe un gran interés por impulsar nuevas propuestas, por una clara intención de mejorar los servicios que brindamos diariamente, que hay una gran inquietud por profesionalizar el quehacer educativo en el museo.

Asimismo observamos que hay mucho por contar, que esta práctica cotidiana tan amplia y rica no puede reducirse a una cuartilla.

Si revisamos cada texto comprenderemos la importancia de sistematizar esa experiencia; visualizaremos que este ejercicio de síntesis y retroalimentación fortalece nuestra práctica cotidiana, al darnos nuevas ideas, al posibilitarnos contrastar nuestras propuestas, al compartir problemas y soluciones. Propicia la reflexión y el análisis sobre el quehacer educativo en el museo, aporta nuevos elementos a esta discusión. Asimismo comunicar lo que hacemos posibilita que otras áreas conozcan y entiendan nuestras labores. Así que a escribir se ha dicho.

Pensando en estas inquietudes, queremos comentarles que seguimos apoyando desde el PNCE sus propuestas, como ha sido el hoy inaugurado espacio lúdico de Guadalupe, Zacatecas; la guía del Museo Regional Potosino, que ya fue publicada y que estamos trabajando en las guías familiares de los museos de Guadalajara y del Histórico de San Miguel de Allende; así como en una propuesta para Teotihuacán. ¡Enhorabuena! Sin embargo, hace falta que este tipo de propuestas se hagan extensivas a todos los asesores del Instituto. Y que otros museos se decidan a mostrar el trabajo que realizan.

Antes de cerrar esta edición queremos invitarles, como siempre, a que escriban algún artículo para la VOZINAH, a que compartan sus experiencias como asesores educativos. Puesto que hay muchas estrategias que se están impulsando en los museos del INAH y que hace falta dar a conocer. ↴

Suma de voluntades

Yolanda Banderas*

La formación del Departamento de Servicios Educativos, hoy Comunicación Educativa, del Museo Regional de Querétaro, nace como respuesta al diagnóstico nacional de museos del INAH, que se realizó en mayo de 1989. Dicha área inicia sus labores con una prescripción del museo y de la comunidad.

El análisis realizado mostró que los escolares no eran un público cautivo, como en la Ciudad de México, y que era poca la afluencia de otro tipo de visitantes, por lo que se decidió emprender una serie de acciones para darle una mayor proyección al museo, con la finalidad de atraer tanto a estudiantes de todos los grados educativos como a la sociedad en general.

Para el sector educativo se implementaron las visitas dirigidas y se diseñó material didáctico adecuado para los diferentes niveles, con la intención de despertar en niños y jóvenes el interés y la reflexión sobre su historia y sus tradiciones. Asimismo se instrumentaron experiencias de sensibilización tanto para subdirectores y directores de educación primaria de la zona centro, como para profesores, con el fin de darles a conocer dicha propuesta. También se consideraron varias estrategias de atención para el público en general, con la finalidad de acercarlos a este recinto.

Como una manera de ampliar y diversificar los servicios educativos que ofrecemos, en 1996 se iniciaron pláticas con la Unidad de Servicios

para la Educación Básica en el Estado de Querétaro (USEBEQ), específicamente con el Departamento de Servicios Culturales, que es el encargado de instrumentar diversas actividades para las escuelas de educación básica del estado, así como para los museos.

Los objetivos de estas reuniones fueron dos: lograr que se comisionara a una maestra para continuar el trabajo iniciado en 1991, y negociar la donación de material para apoyar los talleres de reafirmación del conocimiento. Después de varias sesiones, se lograron con éxito ambos propósitos y se acordó trabajar de manera conjunta con la Secretaría de Educación Pública del estado. Como parte de ello se propuso atender de manera coordinada una escuela federal o estatal por cada turno (matutino y vespertino), ofreciendo visitas de acuerdo al tema elegido por el profesor y un taller post-visita, que tiene una duración de dos horas. Los grupos se programan cada trimestre, dejando horarios para quienes hacen su solicitud directamente, ya sean escuelas particulares u oficiales, lo que nos da la posibilidad de atender un promedio mensual de 1900 alumnos con taller y 2900 sin taller, sumando un total de 4,800 estudiantes mensuales.

Como parte de este convenio, al inicio de cada ciclo escolar se capacita a maestros sobre cómo realizar una visita autogestiva y cómo relacionar los planes de estudio con el acervo del museo. Esto garantiza atender a un mayor número de estudiantes y ampliar las ofertas que ofrecemos.

Sumando esfuerzos y aprovechando el interés que algunos sectores del estado han mostrado para apoyar a las instancias que nos dedicamos a fomentar, promover y realizar programas culturales y educativos, nos contactamos con una industria de cartón y un despacho que asesora a la construcción. A partir de entonces, nos donan algunos insumos para el desarrollo de nuestras actividades, como cartón para la elaboración de ciertos objetos (marco barroco, cuadro de ánimas, letra capitular, entre otros) y camisetas, mandiles y gorras para los niños que asisten a los talleres de reafirmación. Esta ayuda se otorga cada seis meses, lo que garantiza la continuidad de nuestras tareas educativas. Hasta ahora, nos ha funcionado bien hacer equipo y buscar los apoyos necesarios para proseguir con nuestra misión. ↵

*JEFA DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. MUSEO REGIONAL DE QUERÉTARO.

Los Mayas a través de tus manos

Patricia Herrera*

Hoy queremos compartir con ustedes el cuaderno de actividades titulado Los Mayas a través de tus manos, que forma parte de la colección infantil "Jugando con el pasado". Esta colección es uno de los proyectos del Programa Nacional de Comunicación Educativa, adscrito a la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, el cual pretende, mediante sus publicaciones, dar a conocer las distintas culturas del México prehispánico.

Este cuaderno de actividades se elaboró como material complementario de la exposición itinerante Rostros Mayas: Linaje y poder, así como para la reapertura de la sala Maya del Museo Nacional de Antropología.

Los Mayas a través de tus manos, tiene el objetivo de brindar al lector información general de la cultura y proponerle cuatro actividades a desarrollar en casa o en el museo. Cada una contiene una explicación complementaria, así como los materiales a emplear y las instrucciones con dibujos que permiten ubicar gráficamente el proceso de elaboración. Con este material se podrá aprender más sobre la cultura maya, ya que integra contenidos temáticos que permiten a los niños

acercarse de manera significativa a cada una de las secciones del cuaderno.

Los trabajos que se proponen son los siguientes:

1. Quiero ser un guerrero: para elaborar un tocado como el que utilizaban los guerreros mayas.
2. Hagamos adornos: para hacer un pectoral y unas orejeras que formarán parte del ajuar del guerrero.
3. Caras vemos: para fabricar una máscara-retrato.
4. Dejando huella: para realizar su propio sello a partir de cuatro ejemplos.

Este cuaderno puede servir como material de difusión y como vínculo entre aquellos museos que cuentan con colecciones de la cultura maya.

Los Mayas a través de tus manos está a la venta en las tiendas del Instituto. No dejes de adquirirlo y espera los siguientes números de esta colección que estamos preparando. ↵



* PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

Programa de estudios de público

Alejandro Cortés*

En 1996, la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del INAH, a través de la Subdirección de Museología, impulsó por primera vez un programa de encuestas para los museos del Instituto. Este esfuerzo, realizado conjuntamente con los directores y el personal de 7 museos regionales, dio como resultado un estudio de público aplicado en tres fases, que en conjunto sumó la información de más de 13, 000 visitantes.

Esta muestra, representativa de las diferencias geográficas de la red de museos del Instituto, comenzó a dar respuesta a la necesidad institucional de ampliar el conocimiento que hasta ese momento se tenía sobre los visitantes, el cual se limitaba a la información estadística mensual en cuyo reporte se incluían datos sobre la afluencia general, señalando únicamente si se trataba de estudiantes, visitantes nacionales o extranjeros.

A partir de dicha información, si bien importante, resultaba imposible obtener un perfil más amplio sobre las características sociales y culturales de los visitantes. En este contexto, se carecía en el Instituto de una herramienta desde la cual se captaran las formas en que el público percibe y se apropia de la oferta cultural brindada en los museos del INAH. Respondiendo a esta problemática, se formuló una estrategia sistemática y continua de conocimiento del visitante, que tomó la forma de un Programa de Estudios de Público. A partir de éste, se ha podido saber acerca de las

características socioeconómicas, hábitos y prácticas culturales desarrolladas cotidianamente por nuestros visitantes tanto de museos como de exposiciones temporales internacionales y nacionales. En este sentido, los estudios de público se han convertido en una herramienta útil para evaluar la efectividad de los museos y las exposiciones en cuanto a su oferta recreativa, o bien como espacios de comunicación cultural; al mismo tiempo, la información recabada ha servido para sensibilizar a los directores y al personal de los museos, así como a las diferentes áreas de museología y museografía de la CNMyE, con respecto a la importancia de reconocer en la opinión de los visitantes el punto de partida para llevar a cabo una mejor planeación del trabajo. Esta acción ha sido impulsada por las autoridades del Instituto, que incluyeron en el Programa de Trabajo del INAH 2001-2006 a los estudios de público como parte de las estrategias para adecuar la oferta cultural y de servicios del Instituto a las necesidades de los diferentes públicos.

En el caso de los museos, existe un creciente interés por conocer a sus visitantes, por lo que el Programa se ha ido ampliando no sólo otorgando asesoría, sino también capacitando al personal en el diseño, aplicación, captura y análisis de las muestras, utilizando diversas herramientas como la encuesta post visita, la entrevista de entrada y salida, así como ejercicios de seguimiento y observación de los visitantes, con el fin de determinar si las actividades, los servicios y los discursos museográfico y museológico que se brindan al visitante, cubren sus necesidades y expectativas.

Finalmente, es importante señalar que un estudio de público es una herramienta que debería ser utilizada por todos los que desarrollamos un trabajo relacionado con los museos, ya que sólo conociendo al público, sus expectativas y experiencias de visita, estaremos cumpliendo con el propósito de que nuestros museos sean un auténtico espacio de diálogo con el destinatario de la difusión del patrimonio que realizamos cotidianamente: la sociedad. ↵

*RESPONSABLE DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PÚBLICO DE LA COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS Y EXPOSICIONES.

TALLERES DE VERANO

Recuerda, imagina y siente

Patricia Herrera*

En todas las épocas del año podemos encontrar propuestas educativas al interior de los museos y zonas arqueológicas de la red del Instituto, pues sus áreas de servicios educativos organizan, planean y desarrollan diversas actividades.

Los talleres diversifican la oferta cultural del museo, porque en ellos los públicos encuentran algo más que visitas guiadas; asimismo, cumplen con una parte del proceso educativo que se desarrolla en estos recintos.

Tienen dos objetivos principales: por un lado, sensibilizar al participante con el acervo histórico, etnográfico, arqueológico, cultural o paleontológico, a través de su temática, contenidos u objetos; por otro, realizar actividades específicamente planeadas para promover en los asistentes sus capacidades creativas, la activación de conocimientos previos, el pensamiento reflexivo, la curiosidad intelectual, la capacidad de asombro y la inventiva, entre otras habilidades.

“Recuerda, imagina y siente. Patrimonio intangible”, fue el tema que se propuso para unificar los talleres de este verano. El propósito era que los participantes conocieran, identificaran y aprendieran algunos de los elementos intangibles que conforman nuestro patrimonio a partir de sus propios referentes culturales. Sin duda, tuvimos una respuesta muy rica y plural en torno a la diversidad de temáticas que desarrollaron los museos, entre las que se encuentran instrumentos musicales, fiestas populares, tradición oral, relatos de mitos y leyendas, gastronomía y cocina tradicional, juegos de rol, sensibilización escénica, fabricación de títeres y juguetes, artes del espectáculo, entre otras.

Las actividades estuvieron dirigidas a niños, jóvenes, adultos, familias y personas con necesidades especiales, y consistieron en la fabricación de tintes naturales, fotografía, pintura mural, códices, arte plumario, dibujo, reciclaje, concursos de narrativa, cerámica, herbolaria, tejidos en tela, por nombrar algunas. En la mayoría de los museos, al concluir el taller se expusieron colectivamente los trabajos realizados, se publicaron las obras de narrativa, se montaron espectáculos teatrales y, sin duda, se logró la promoción de habilidades, actitudes y aptitudes orientadas a la valoración de nuestro patrimonio cultural tangible e intangible.

Los museos que realizaron talleres de verano fueron: Regional de Sonora, Histórico de Baja California, de las Culturas del Norte,

Regional Potosino, Regional de Nayarit, Regional de Guadalajara, Zona Arqueológica y Museo de Sitio de Cuicuilco, de El Carmen, Nacional de las Intervenciones, Casa Carranza, Nacional de las Culturas, Centro Comunitario Culhuacán, Templo Mayor y Zona Arqueológica de Tlatelolco, Nacional de Antropología, de la Pintura Mural Teotihuacana, de la Fotografía, Regional de Guanajuato, Histórico de San Miguel de Allende, de Oriente Casa de Morelos, Complejo Arqueológico Cacaxtla-Xochitécatl, de Sitio y Zona Arqueológica de Palenque, Centro Cultural de los Altos de Chiapas y Baluarte de Soledad. ↵



Museo Nacional de Antropología. Taller de verano Fotografía Glenda Cabrera

*PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

Marionetas en el museo

Miguel Angel Mendoza*

–**M**ira niño, los muñecos son del año de la canica y siempre han acompañado al ser humano en sus casas, fiestas, ritos y también en sus juegos y diversiones–, exclamó don Luis a sus hijos al ver unas vitrinas en el Museo Histórico Ex Aduana de Ciudad Juárez, en donde se había abierto una exhibición de títeres de don Ferruco.

Los niños, sorprendidos por esos títeres, volvieron a exclamar: –Mira papá, en aquella sala hay un muñeco de un viejito que les está hablando a los niños de una escuela. ¡Vamos, vamos a verlo!–. Don Luis inmediatamente giró hacia la sala cuya temática era la colonia y sentó a sus hijos para que se unieran con el grupo de alumnos.

En ese momento, el director del museo les explicaba que no solamente las niñas juegan con las muñecas: todo el mundo ha jugado. Hace miles de años, allá en Egipto, China, India, Grecia y Roma, la gente tenía hermosos muñecos hechos de madera, arcilla, marfil o cuero. Eran juguetes que se movían, jugaban y hacían cosas; es decir, eran muñecos animados que trabajaban en el teatro, en las calles y en los pueblos. Luego, esos muñecos actores se hicieron presentes en otros países.

–Pues ahora les tengo una sorpresa: aquí trabaja un personaje cuya labor es limpiar el museo y su nombre es "don Pepe". Conoce todo lo que se hace en un museo, se sabe las historias y leyendas del edificio

y además conoce a la perfección las piezas que se encuentran en las salas. ¿Porqué no le pedimos que nos dé una visita guiada por el museo?–, comentó el director. –¡Sí, vamos, vamos!– contestaron los niños.

Y así inició el recorrido por el museo, con este personaje tan singular como don Pepe, una marioneta de varilla articulada por un actor, que representa la sabiduría para los niños, quienes atentos escuchan cada palabra, cada historia de las piezas, cada articulación y señalamiento que hace conforme avanza por los espacios del museo.

Pero don Pepe también tiene un discurso para los papás de los niños y para los maestros, a quienes les explica que el museo implementó el programa "Marionetas en el Museo". El objetivo principal de este proyecto es generar un teatro escolar dentro de los museos de Ciudad Juárez, tomando como instrumento lúdico el espectáculo teatral con títeres, desarrollando temas relacionados con la conciencia del medio ambiente, los derechos de los niños, la familia, la amistad y la historia, dirigidos a grupos de pre-escolar y primaria.

Don Luis, sorprendido por lo que estaba viviendo con sus hijos, le preguntó a don Pepe, el guía oficial del museo, que si los niños sólo tendrían la oportunidad de verlo a él contando la historia del museo, a lo que contestó: –¡Claro que no!, van a ver también algunas obras de títeres y marionetas, como "El jardín", "La historia de Miguelito" y "El lobo", cuyas temáticas resaltan valores como la amistad, el cuidado del agua y la prevención del delito–.

A partir de este momento, el museo se ha transformado mediante la visita continua de niños deseosos de ver a los títeres de la ex aduana. Al ponerlos en manos de los niños, se convierten en una herramienta pedagógica fundamental y en un poderoso instrumento de comunicación con los museos. En la actualidad, personajes como "El Señor Cucharas", "Libio el Caracol" y "Margarito el Gusanito" son los encargados de darle vida a las piezas del museo.

El programa "Marionetas en el Museo", que inició formalmente el 13 de febrero, ha tenido una exitosa demanda entre el público escolar, por lo que se ha extendido a los otros 2 museos de la ciudad, coordinado desde el área educativa del Museo Histórico Ex Aduana de Ciudad Juárez. Tal ha sido la demanda que, a partir del domingo 15 de febrero, el museo estableció en su auditorio una función semanal de títeres para toda la familia, en la que el público ansioso espera la presentación de los personajes del museo.

De martes a jueves, el museo recibe diariamente tres grupos de aproximadamente 120 niños, a quienes se les da una visita guiada

y finalmente una función de títeres. Es importante destacar que la programación de las visitas guiadas ya está saturada hasta el mes de mayo.

Otras instituciones toman el museo

Lo peculiar de este programa es la incorporación de organismos no gubernamentales que se han unido al proyecto a solicitud del Museo Histórico Ex Aduana de Ciudad Juárez. Estas organizaciones, entre las que se encuentran los grupos Casa Amiga A.C., Grupo 16 de Seguridad Pública y la Junta Municipal de Aguas, tenían algunos ensayos con títeres, por lo que gustosas decidieron apoyar la labor educativa del museo.

Hasta ahora, el programa ha sido auspiciado por el Instituto Chihuahuense de la Cultura y la Dirección General de Educación y Cultura Municipal, cuya operación recae en el Museo Histórico Ex Aduana de Ciudad Juárez.

Los títeres han vuelto al museo para convertirse en una amalgama de fantasías, imaginación y juegos que la niñez atesora en su vida diaria.

Pero también los niños encuentran un campo propicio para revalorar el patrimonio cultural y ampliar sus inquietudes, sus deseos de hacer las cosas, de encontrar nuevos conocimientos, así como para conocer que hay distintas formas de ver el mundo y de comunicar artísticamente ideas y sentimientos. ↵

*DIRECTOR DEL MUSEO HISTÓRICO EX ADUANA DE CIUDAD JUÁREZ.

NUESTROS PÚBLICOS DICEN...

Encontré a tres niños de 12 y 13 años que visitaban el Museo Nacional de las Culturas. Venían de una escuela telesecundaria de Toluca y decidí acercarme a ellos para entrevistarlos. Al terminar la visita, me contestaron muy abiertamente cuando les pregunté:

¿Qué es para tí un museo?

José: "Para mí, es un lugar en donde encontramos objetos que se utilizaron hace mucho tiempo".

Andrés comentó que es un sitio donde se guardan objetos de arte, y Miguel mencionó que es donde encontramos información de las culturas.

¿Cuál es tu museo favorito?

Miguel dijo: "El Universum, porque tiene cosas que se pueden tocar". José piensa que todos, porque cada uno tiene su información. Y Andrés cree que el Castillo de Chapultepec es muy impresionante por su construcción y los salones donde vivieron Maximiliano y Carlota.

Después de recorrer las salas y descubrir muchos objetos, ¿Cuál es tu pieza favorita?

José respondió muy emocionado: "¡Los esqueletos y entierros, la aldea y el penacho!".

Andrés intervino: "El calendario".

Miguel se quedó muy pensativo y no respondió, tal vez intentando elegir una obra entre todo lo que había conocido.

¿Después se me ocurrió preguntarles: ¿Qué actividades les gusta hacer en el museo?

José dijo: "Sacar fotos".

Andrés piensa que es muy importante buscar más información. Pero Miguel destacó que una de las cosas que más le gustaba hacer en el museo era aprender.

Les pregunté: ¿Qué quisieras que cambiará en el museo?

Andrés gritó: "¡Trabajar con barro!"

Miguel también gritó: "¡Que nos dejaran tocar!"

Y José completó la petición: "Que las visitas sean solamente ver las piezas".

¿Cómo imaginan a los museos en el futuro?

Todos juntos respondieron: "¡Más grandes, con más tecnología y donde podamos tocar las piezas!"

En fin, el tiempo se había acabado y nos tuvimos que despedir. Hasta la próxima entrevista. ↵

LA REPORTERA SECRETA.

40 AÑOS DE EDUCACIÓN EN EL MNA

Los orígenes

Glenda Cabrera*

Mi ala está pronta al vuelo,
Vuelo voluntariamente atrás,
pues si me quedase tiempo para vivir,
tendría poca fortuna.

Gerhard Scholem

Son muchos años los que han pasado; generaciones de educadores van y vienen, así como generaciones de niños y jóvenes, y la labor educativa del Museo Nacional de Antropología pervive: está impregnada en sus paredes, en su espacio, en sus colecciones, en sus pinturas, en su majestuosa fuente. Sí, porque no podemos negar que este museo, al igual que muchos otros espacios culturales de los años sesenta, formó parte de un concepto diferente de lo que se entendía por fenómeno educativo.

Sabemos que desde su origen fue concebido de esta manera, integrando un espacio educativo donde se atendería a la población escolar, con la finalidad de darle a conocer la grandeza de nuestras culturas ancestrales. Fue una idea realmente importante, auspiciada por el entonces secretario de educación, el poeta Jaime Torres Bodet. Asimismo, su concepto fue excesivamente cuidado, desde su ubicación en el sótano del edificio, hasta la planeación de sus espacios, todos ellos de grandes dimensiones para crear una sensación de libertad entre los pequeños visitantes.

Desde el punto de vista didáctico, sus paredes fueron cubiertas por los increíbles murales "Ronda del tiempo", de la pintora Fanny Rabel, en los que presenta el manejo simbólico de la historia de México mediante una composición que utiliza personajes infantiles, niños que representan los sueños y la búsqueda, la realidad y el imaginario de un pueblo, nuestro pueblo. Por otra parte, en el área de talleres fue colocada otra pintura, "La vida cotidiana de los Mexicanos", de Regina Raull, quien con suma destreza recreó plásticamente la vida infantil en esa sociedad; llena de trazos finos, la obra nos acerca al espíritu de nuestros antepasados. Con estos elementos, el espacio educativo resultó ser muy atractivo, pues la ambientación pictórica le dio un toque cálido y de identidad con el pasado.

Por otra parte, la organización del espacio educativo daba un dinamismo especial al museo. 17 chicas capacitadas especialmente durante más de año y medio en diferentes áreas de conocimiento como la antropología, la arqueología, la etnografía, la historia y la didáctica, se integraron al equipo de asesoras educativas que atendería a la población infantil y docente de México. Perfectamente uniformadas con diseños de alta costura especialmente confeccionados por El Palacio de Hierro, estas jóvenes profesionistas dieron inicio a sus actividades en un horario de martes a domingo, trabajando hasta las 10 de la noche, pues la misión del museo iba encaminada a que la población asistiera a este recinto después de trabajar. Cabe mencionar que la coordinación del espacio educativo estuvo en manos de la señora Cristina Bonfil, quien acertadamente realizó la planeación académica y consolidó un sueño por mucho tiempo acariciado: ser el primer espacio museístico creado con ese fin, que contaba además con una infraestructura especialmente diseñada para el trabajo educativo.

Es importante destacar que en los diarios del país se habló de la organización tanto del equipo de asesoras como de guías, enfatizando que eran 53 "multilingües todas y diplomadas universitarias en su mayoría [...] con mucha seguridad y no menos encanto [...] (algunas se dice hablan maya), son las encargadas de orientar a los visitantes". Por lo que se lee, los asistentes al museo fueron muchos desde sus primeros días, se habla de grupos de 100 personas escuchando las explicaciones acerca de Mesoamérica y la prehistoria, las civilizaciones antiguas y la cultura indígena.

Asimismo, los grupos de niños llegaban al museo y entraban a sus instalaciones a través de una rampa ubicada en la parte inferior

de las escaleras de acceso al inmueble. Escuelas nocturnas y para trabajadores se dieron cita en este espacio cultural. Además de la visita guiada, el departamento de servicios educativos ofrecía en aquél entonces funciones de teatro guiñol.

En este sentido, es innegable que el proyecto cultural de la época concibió la educación como un factor fundamental para acercar a la población al conocimiento de su historia, de su pasado, de su ser.

El análisis minucioso de las propuestas museográficas, museológicas y educativas de 58 museos del mundo como el Louvre, el Museo del Vaticano, la Galería Pitti y el de Belgrado, por mencionar sólo algunos, se vio magníficamente cristalizado en el contenido y el continente del Museo Nacional de Antropología, ejemplo de modernidad y vanguardia museística de la época.

No se puede dejar de mencionar que esta tarea fue promovida por Jaime Torres Bodet, lo que posibilitó al equipo de arquitectos concebir particularidades del discurso museístico. Según refiere el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, la etapa de investigación de los 58 museos se dividió en varios ejes, los cuales darían una visión

integral de lo que pasaba en el mundo: por un lado el aspecto arquitectónico y técnico, y por el otro el educativo. Este último estuvo a cargo del arquitecto y arqueólogo Ricardo Robina, quien visualizó el espacio del museo como una instalación eminentemente educativa.

Gracias a estos primeros visionarios, hoy contamos con este departamento, donde la práctica cotidiana va formando cuadros especializados de educadores de museos. ↵

*PEDAGOGA. ASESORA EDUCATIVA. MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

RETROALIMENTACIÓN

Mi experiencia en el museo...

Verónica Frías*

Hace cuatro años, me dedicaba a la promoción cultural en el Museo de El Carmen, hasta que un día me encontré en el claustro del convento a un grupo de escolares guiados por uno de los asesores. Después de escucharlo un rato, me pregunté: ¿Será difícil ser educador de museos? ¿Qué tan difícil es instruir a niños y jóvenes? Fue entonces cuando tomé la decisión de solicitar una comisión para integrarme a los Servicios Educativos.

Para ello, empecé a capacitarme estudiando con ahínco la historia del inmueble y de quienes lo habitaron. En la medida en que iba profundizando en el tema, me di cuenta de la importancia que tuvo la orden religiosa de los Carmelitas Descalzos en el México del siglo XVI. Una vez que aprendí más sobre el lugar y la vida de los frailes, mi meta fue prepararme para comunicar este conocimiento a los alumnos que acudían al museo. Así fue como comencé a hacer oficio y después profesión en la asesoría educativa.

Ser asesor educativo en el INAH no es una tarea sencilla. En varias ocasiones escuché a mis compañeros hablar sobre la necesidad de profesionalizar las acciones que realizamos, así como de buscar otra manera de trabajar con los grupos para no caer en métodos de enseñanza rígidos, lo que me llevó a interrogarme ¿Cuáles serían estos métodos? Inmediatamente recordé mi experiencia en el aula, donde ciertas clases eran tradicionales y aburridas; me hacían asumirme como receptor del maestro que hablaba, hablaba y hablaba, siendo tan sólo un emisor... Eso era lo que entendía como un sistema

rígido. Como no deseaba repetir esta práctica al atender a los estudiantes, pensé que su experiencia en el museo tendría que ser relevante; que si no relacionaban su vida, sus valores y sus significados con los contenidos, los objetos y el espacio, la visita no funcionaría.

Hoy en día, gracias a los cursos especializados que se imparten para quienes laboramos en el área educativa, hemos avanzado en la definición de las visitas guiadas, en las actividades que programamos, así como en la búsqueda de mecanismos que propicien la interacción entre el espectador, el recinto, la obra, la museografía y el personal de servicios educativos. Todo esto con el fin de que el público descubra otras forma de ver, de conocer y de conducirse por un museo. ↵

*ARQUEÓLOGA. PROMOTORA ESPECIALIZADA EN DIFUSIÓN CULTURAL DEL MUSEO DE EL CARMEN.

El patrimonio intangible. Una función social de los objetos museables

Diego Martín*

Cuando nos detenemos a reflexionar sobre las evidencias de nuestro paso por la historia como una cultura determinada, inmediatamente buscaremos en el catálogo de objetos de excepción que tanto los investigadores como los curadores han reservado como símbolos representativos que nos distinguen.

El conjunto de objetos considerados bienes culturales de excepción, ha pasado por un proceso de selección y clasificación que los enviste de un aura de sacralidad, puesto que se constituyen como respaldos y referentes directos de los mitos que conforman la identidad de la sociedad que los ratifica como auténticas pruebas de una historia gloriosa e incólume.

En todo caso, estos conforman un discurso a manera de morfemas que se van articulando para transmitir ideas de acuerdo con las posturas filosóficas y científicas en boga que son suscritas y constantemente reivindicadas por el museo, vocero de lo que sí somos, en el entendido de que otras interpretaciones serían impropias para el conocimiento de la sociedad como un trayecto vertical hacia el destino de “la raza cósmica” vasconceliana.

El museólogo Hugues de Varine nos dice que la concepción de patrimonio cultural implica la revalorización de un sector determinado de bienes culturales del pasado y del presente como una medida contra la presión deshumanizante de la técnica y la

organización moderna. Lo cierto es que esta concepción ha dado como resultado una selección de obras del pasado consideradas valiosas desde el punto de vista simbólico o científico.

Pero, ¿cómo surge la noción de patrimonio cultural intangible? A partir de la convención del patrimonio mundial, adoptada por la UNESCO en 1972, este organismo ha emitido una serie de recomendaciones encaminadas a la protección del patrimonio de excepcional valor de las diferentes naciones. A raíz de esta iniciativa se adoptó en octubre de 2003 la convención para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial en la conferencia general de la UNESCO que lo define de la siguiente manera: “las prácticas, las representaciones, las expresiones, los conocimientos, las habilidades, así como los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados con ellos, que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos, reconocen como parte de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, se ve constantemente recreado por comunidades y grupos en respuesta a su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, y les proporciona un sentido de identidad y continuidad, promoviendo de esta forma el respeto por la diversidad cultural y la creatividad humana”

Un jurado conformado por un grupo internacional de artistas, intelectuales y especialistas de museos, se encargó de elegir 10 obras maestras del patrimonio inmaterial, consideradas excepcionales por sus particularidades técnicas, conceptuales y sobre todo, porque retienen un valor excepcional en tanto se mantenga viva la cultura de la comunidad que las produce. Al ser declaradas como patrimonio cultural, los proyectos de investigación, conservación y difusión reciben subvenciones para su realización mientras se apeguen a los lineamientos y políticas de la UNESCO.

A pesar de la existencia de estas importantes iniciativas, la identificación y definición de estas expresiones culturales es difícil y huidiza, puesto que, como nos dice Catherine Heau, si algo es tangible o intangible, depende del punto de vista del que se le aborde, puesto que estas son distintas dimensiones de un mismo objeto, no distintas clases de objeto.

Tomemos como ejemplo una jarana veracruzana fabricada en Boca del Río según los más estrictos cánones de la laudería jarocho, la cual es en sí misma un objeto susceptible de ser apartado del ámbito cotidiano para ser conservado como la matriz de un objeto

excepcional retirado del circuito de intercambio, que ha sido conservado como un ejemplar reputado de la taxonomía de la música popular; en cambio, la música que se puede producir con ella y los conocimientos que la sustentan son intangibles y efímeros.

Este ejemplo nos muestra la gran importancia de las culturas vivas para proyectar al futuro, próximo o distante, la revitalización y persistencia de sus tradiciones. Son los músicos y la transmisión de su saber tradicional sobre repertorios, estilos, técnicas de ejecución e historia musical de la región entre otros, lo que representa condiciones indispensables para el surgimiento y existencia de generaciones que perpetúen la tradición y comunidad que le dan sustento y valía a los bienes culturales no tangibles, en este caso, la música tradicional de Veracruz.

Desgraciadamente, la definición de patrimonio cultural intangible no es el resultado de una reflexión sistemática desde el campo del análisis cultural, en cambio, es de uso corriente en el seno de las instituciones de administración cultural, resultando sus términos problemáticos por los motivos que se anotaron más arriba. Como nos dice C. Heau, en el contexto de la teoría moderna de la cultura, es más apropiado hablar de formas objetivadas y formas internalizadas de la cultura, noción que procede de Pierre Bourdieu, en que las primeras se refieren a los productos concretos de una sociedad enmarcados en el campo de la indumentaria, los monumentos notables, la gastronomía, los símbolos religiosos, etc. (el huipil, la Diana Cazadora del D.F., el tequila Sauza, el Cristo Negro) y las precedentes consideran las ideologías, los mitos, las mentalidades, las actitudes y las creencias, así como la percepción de la propia identidad, formas que modelan, jerarquizan y establecen las pautas para seleccionar contenidos y significados del universo cultural que contiene a cada sociedad.

Finalmente, resulta del todo imprescindible recordar para fines prácticos, que la importancia de la conservación del patrimonio intangible no está en el resguardo de los productos concretos que ésta genere, (fonogramas, películas, colección de objetos, videos) sino en la relación que tienen con los grupos humanos y los espacios en los que estas expresiones se generan y transmiten por medio de lo que Bourdieu llama el *habitus*, entendido éste como el conjunto de disposiciones, habilidades, conocimientos y destrezas que garantiza y explica que la cultura puede ser transmitida de una generación a otra.



Fotografía Diego Martín Medrano

El considerar la transmisión y defensa de las prácticas culturales y productos concretos de las comunidades como un medio de resistencia contra la tendencia globalizante y homogenizadora de nuestro tiempo, dará como resultado un fondo revitalizado de significados y formas de comprender el mundo que pueden fortalecer los lazos de identidad y pertenencia de los miembros de una comunidad y eventualmente, otorgar a los museos y a los objetos que resguardan una nueva función social. ↵

MACHUCA, JESÚS ANTONIO, "NOTAS SOBRE EL PATRIMONIO INTANGIBLE. PATRIMONIO CULTURAL (UNIDAD DE SIGNIFICADO Y MATERIA)" EN CUADERNOS DE ANTROPOLOGÍA Y PATRIMONIO CULTURAL. MARZO 2003, CONACULTA-INAH, MÉXICO.

HÉAU, CATHERINE, "PATRIMONIO TANGIBLE E INTANGIBLE" EN MEMORIAS 60 AÑOS DE LA ENAH. COORD. EIRA CÁRDENAS BARAHONA. CONACULTA-INAH, MÉXICO, 2000.

*ETNÓLOGO. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMIE.

RODRIGO WITKER*

Los museos

Patricia Herrera**

El libro *Los Museos* forma parte de la colección Tercer Milenio, editada por CONACULTA. Se caracteriza por utilizar un lenguaje sencillo y breve que nos invita a acercarnos a las funciones y los elementos museográficos y museológicos que dieron sentido y orientación a los museos de ayer, para llegar a ser lo que hoy son.

El autor aborda aspectos generales que permiten al lector familiarizarse con el mundo de los museos, mediante textos, imágenes y resúmenes que hacen la lectura accesible. El libro se divide en cinco capítulos: Caracterización, Funciones, Componentes, Antecedentes del museo mexicano y Museología mexicana contemporánea, además cuenta con conclusiones, glosario y un listado de fuentes consultadas por el autor.

El primer capítulo habla del origen de los museos, su evolución, así como la tipología por temas y colecciones. Define al museo como “una institución [...] creada con el fin de que contribuya al desarrollo de la sociedad al preservar, reunir, conservar, estudiar, interpretar, exhibir y divulgar” el patrimonio cultural tangible e intangible. Asimismo, ofrece una tipología de los museos de acuerdo con el patrimonio cultural que resguardan: de arte, de antropología, de ciencias y generales.

En el segundo capítulo, el autor explica las funciones que cumple el museo actual: preservación, curaduría, difusión y educación. La preservación es la acción de “prevenir

e interrumpir en el futuro, posibles deterioros que afecten la composición de sus materiales estructurales”. Consta de tres momentos: conservación preventiva, conservación en museos y restauración, la cual actúa sobre el patrimonio dañado o deteriorado, respetando sus características pero haciendo evidente su intervención.

La curaduría se realiza bajo dos enfoques: el primero incluye el control y la sistematización de los bienes, el “registro, documentación y catalogación, así como la custodia y movimiento de colecciones”; mientras el segundo consiste en la interpretación discursiva a partir de la organización temática de la colección.

Como tercera función de los museos, el autor habla de la difusión, la cual consiste en informar acerca del acervo del museo y de comunicar mediante tres niveles: emotivo, didáctico y lúdico. Finalmente, la educación constituye la cuarta función del museo, “el aprendizaje ocurre al someter la experiencia a la integración y al análisis [...], el proceso educativo se ve como algo accesible, cotidiano y emocionante”. Los servicios educativos de los museos deben generar preguntas más que ofrecer respuestas, bajo la premisa de vincular los contenidos escolares con el acervo del museo.

El tercer capítulo nos habla de la importancia de los estudios de público, desde el enfoque interdisciplinario y mercadotécnico. Asimismo, ofrece una tipología de exposiciones: permanentes, temporales, sistemáticas, temáticas, especiales, internacionales, itinerantes, manipulables, interactivas y contemplativas, que proponen diversas ofertas culturales y comunicativas. Finalmente, nos habla de los edificios que albergan los museos, algunos adaptados y otros construidos especialmente para la actividad museística.

En el cuarto capítulo, el autor hace una retrospectiva del Museo Nacional, hablando de su historia, acervo y evolución, dando paso a la conformación de la mayoría de los museos del Distrito Federal y del interior de la república. El quinto capítulo lo dedica a la labor de la museografía contemporánea, contextualizando y definiendo a los museos escolares, comunitarios, arqueológicos, interactivos y de arte.



El texto que hoy les sugerimos, es sin duda un material ágil y dirigido que nos invita a mirar al museo desde su interior, a conocer las labores de los especialistas, así como muchos otros datos interesantes que no aparecen en estas líneas.

Los invito a que se miren en el espejo de Los museos y desde ahí lean y reflexionen que estos recintos no existirían sin el andamiaje que los respalda: el trabajo interdisciplinario de todos sus actores y el discurso que le da estructura y sentido a nuestra historia. ↵

*Rodrigo Witker

Estudió la Maestría en Museos en la UIA y realizó cursos de museología en Alemania y España. Dirigió el Área de Museología de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía. Diseñó y coordinó la Maestría en Museos de la UIA.

**PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMIE.

UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS

Bellas Artes Juega

Tere Hidalgo*

El Museo del Palacio de Bellas Artes (MPBA) se plantea como un espacio de reflexión sobre el arte, con exposiciones que contribuyen al cuestionamiento de conceptos tradicionales y a la generación de aportaciones críticas, acordes al concepto integral de un museo de nuestros días.

El propósito principal del MPBA es acercar al público a una variedad de discursos visuales modernos y contemporáneos de relevancia nacional e internacional, que integran la fotografía, la pintura, el arte objeto, la gráfica y la escultura para la arquitectura y el urbanismo.

Este museo, que tradicionalmente se ha abocado a la consagración de los valores plásticos nacionales, se propone ahora confrontar y cuestionar su propio quehacer artístico y museológico, redimensionando su función educativa y difusora con el fin de generar en sus públicos un mayor conocimiento y una mayor conciencia. Sin dejar de lado el reconocimiento a artistas mexicanos y extranjeros de indiscutible trayectoria, la orientación del museo será más reflexiva y crítica.

Como parte de la celebración de los 70 años de su creación, el MPBA presentó la exposición Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes (abierta al público del 14 de abril al 4 de julio de 2004).

Esta muestra reunió por primera vez documentos, bocetos y trabajos preparatorios referentes a la colección permanente del Museo del Palacio de Bellas Artes, conformada por los murales de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, Rufino Tamayo, Jorge González Camarena, Roberto Montenegro y Manuel Rodríguez Lozano. Dichas obras corresponden a las dos últimas etapas del movimiento muralista mexicano. La primera época, que va de 1934 a 1940, corresponde a su consolidación, cuando el movimiento fue plenamente reconocido y fomentado por el gobierno mexicano. La siguiente y última fase abarca de 1940 a 1960, y se caracterizó por

una gran producción, inspirada por el cambio de rumbo que tomó el país, el auge industrial y las aspiraciones de modernidad.

Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes se dividió en núcleos temáticos y se complementó con una exposición de pintura moderna, misma que se presentó para inaugurar el Museo del Palacio de Bellas Artes en 1934. En resumen, esta muestra ofrecía una visión plural del muralismo mexicano.

Esta exhibición se complementó con un espacio lúdico, que comprendía ocho actividades:

- Toca tu mural. Con los ojos vendados, se realizaba un recorrido táctil sobre dos reproducciones en alto relieve de murales de Tamayo. Mientras se tocaba el mural, se escuchaba música de la época.

- Del mural al boceto. De tres copias de murales que integran la muestra, se realizaba a lápiz un boceto.

- Del boceto al mural (video). Selección de escenas que enseñaban el proceso de elaboración de los murales. Se podían ver algunos esbozos y comparar con la versión final.

- El controlador. Brindaba la posibilidad de dibujar a una persona en vivo, que podía ser el artista o el modelo.

- Lo que vez, es lo que hay (campana de sonidos). Permitía asociar ilustraciones de murales, colocadas en el suelo, con sonidos.

- Buscando la frase, el juego se hace. Con imágenes clave de los murales, el público las relacionaba con refranes mexicanos conocidos.

- Tic, Tac, objetos y figuras has de encontrar. A contrarreloj, se tenían que localizar fragmentos del mural.

- Mural comentarios. En una maqueta con rollos de papel, el visitante dejaba sus impresiones, de manera escrita o con dibujos.

El objetivo de este espacio lúdico era permitir que el público interactuara y participara a través

del juego; que pusiera a prueba su imaginación y su capacidad de observación. Además, que reconociera esta área como un lugar para asimilar, recrear y reforzar el discurso de la exposición, los conceptos del lenguaje y sobre todo que lograra comprender, de manera divertida y fácil, aquello que contempló en las diferentes salas.

En conclusión, nuestro espacio lúdico buscaba establecer un diálogo a través del juego entre la obra, el autor y el espectador.

Quimera de los Murales del Palacio de Bellas Artes constituyó una oportunidad única para apreciar y estudiar los diferentes procesos de creación de las obras que acompañan los muros del Palacio de Bellas Artes. ↩

*JEFA DE SERVICIOS EDUCATIVOS. MUSEO DEL PALACIO DE BELLAS ARTES.

¡CHARLEMOS UN RATITO!

Este espacio te necesita: colabora con ideas, opiniones y sugerencias.

Haznos llegar tus artículos a nuestras direcciones electrónicas (comunicacion_educativainah@hotmail.com y vozinah@hotmail.com) con las siguientes características:

Título

Autor, cargo y dependencia

Una cuartilla arial 12 pts.

Interlineado a doble espacio.

Si tu artículo contiene imágenes, las deberás enviar como archivo adjunto con formato .jpg con una resolución de 200 dpi o hacerlas llegar a nuestras oficinas.

En el Castillo de Chapultepec

Adriana Bobadilla*

El Castillo de Chapultepec, como lugar de memoria, dio cabida a la primera Camarilla de Experiencias de los Servicios Educativos de este año, organizada por la Mtra. María Engracia Vallejo, coordinadora del Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE).

Dicha reunión se llevó a cabo el 27 de febrero, con la participación de asesores y promotores de diversos museos como la Galería de Historia, de El Carmen, el Regional de Puebla, el de Sitio de Teotihuacán, de la Pintura Mural Teotihuacana, el Regional de Cuauhnahuac, así como los nacionales de las Intervenciones, de las Culturas, de Antropología y de Historia, y personal del PNCE.

En la apertura del evento, la Mtra. Vallejo destacó la importancia de estos encuentros como una forma de intercambiar experiencias entre los asesores; asimismo, ofreció su apoyo para el desempeño de las actividades que se llevan a cabo en esta área, resaltando que la comunicación entre los museos a través de diversos medios -impresos o electrónicos- fortalece la tarea educativa.

En seguida, el director del Museo Nacional de Historia y coordinador general del proyecto de reestructuración de este recinto, Luciano Cedillo Álvarez, reconoció que en el Castillo “existe un gran potencial humano y material, basado en la práctica y trayectoria de los integrantes de las distintas áreas”. Agregó que es necesario generar otras estrategias para lograr atender, de mejor manera, la gran demanda del público que asiste a este recinto. Hizo alusión a los Planes de Manejo y Operación, a fin de articular los proyectos orientados a cumplir la “visión y misión” del museo.

La investigación histórica y la curaduría del proyecto de reestructuración estuvo a cargo de los historiadores Salvador Rueda Smithers, Guadalupe Jiménez Codinach, Víctor Ruiz Naufal y Amparo Gómez Tepexicuapau, quien subrayó la trascendencia de haber conformado un equipo interdisciplinario de trabajo sobre historia de México, con profesionales provenientes tanto del Castillo como de otros espacios culturales. Destacó que “cada investigador con su propia historia académica dio su enfoque de especialización”, logrando que se involucraran en los distintos procesos históricos que comprende el guión, desde 1521 hasta el 2000. “Todos estuvimos obligados a aprender de todos”, apuntó la investigadora Gómez y subrayó que la selección de colecciones y concepciones históricas tendrían como finalidad principal motivar al público asistente a realizar futuras visitas.

Sobre lo expuesto, conviene destacar la labor del personal de los museos del INAH encargado de la atención al público: cada asesor educativo que recibe a los grupos o visitantes individuales, al estar frente a algún documento del pasado, establece un diálogo que se expresa en formas, ideales, sentimientos o símbolos, partiendo del referente cultural del mismo asesor por medio de sus palabras, gestos o movimientos corporales que son captados por el visitante.

En este sentido, es el asesor quien rescata olvidos y silencios para que el público descubra en cada objeto un sinfín de elementos que conforman la totalidad cultural, “tan valiosa y tan frágil como una planta de invernadero”, como la considera Johan Huizinga en su libro *La tarea de la historia cultural*.

La sesión terminó con un recorrido por las salas de historia recién abiertas al público. ↵



“Intercambio de experiencias”. Fotografía MNH

MAESTRA DE HISTORIA. ASESORA EDUCATIVA.
MUSEO NACIONAL DE HISTORIA.

VÍCTOR HUGO JASSO*

El lenguaje de la museografía

Patricia Torres**

¿Cuáles han sido sus principales proyectos?

De 1995 a la fecha he participado en:

Reestructuraciones de los museos: de las Culturas de Oaxaca, Histórico de Acapulco “Fuerte de San Diego”, de Sitio La Quemada, Regional Potosino, Fuerte de San Miguel, Casa de Juárez, así como las salas permanentes del Museo Nacional de Antropología y del Nacional de Historia.

Exposiciones nacionales: “Ros-tros Mayas. Linaje y poder”, “Textiles Mayas”, “Mirada múltiple. Miguel Hidalgo”, “El Himno Nacional Mexicano”.

Exposiciones Internacionales: “Obras maestras de la National Gallery”, “Magna Grecia y Sicilia”, “Los Etruscos”, “China Imperial”. “África, colecciones del Museo de Arte de San Francisco”, “Iberoamérica mestiza”.

¿Cuál es la intención u objetivo de la museografía?

La museografía juega un papel primordial, ya que es la encargada de presentar al público de manera visual y sensorial un discurso científico determinado. En el contexto institucional se encarga de cumplir los principios básicos del museo: investigar, conservar, restaurar y, principalmente difundir, ya que nuestra labor consiste en “traducir” una investigación, un guión específico o una determinada curaduría en un mensaje tridimensional y plástico; es decir, nos encargamos de la interpretación del espacio, de los objetos (colecciones) y de la investigación. Podríamos decir que damos volumen a las palabras.

Es necesario recordar que los museos, sobre todo los del INAH, son un espacio legitimador de discursos. Los objetos, físicamente instalados, dispuestos en un guión lógicamente organizado, buscan crear una línea de tiempo donde la realidad se fundamenta en la materialidad de las piezas. La museografía es una manera de constituir cuerpos discursivos, a partir del patrimonio tangible e intangible.

Desde mi perspectiva, la museografía debería ser generacional, es decir, proyectada a no más de 10 años, ya que las formas y el modo de exhibir los objetos cambian a pasos agigantados; lo que en un momento fue novedoso, hoy en día resulta caduco, rebasado por los medios electrónicos y por los comentarios de los visitantes vertidos en los estudios de público.

¿Qué elementos se consideran en un proyecto museográfico?

En primer lugar, un proyecto museográfico parte de una propuesta museológica y de una investigación específica. Nuestro trabajo parte del entendimiento del discurso científico (tema, importancia y relevancia) y de las metas que se pretenden alcanzar. Una vez que hemos comprendido esta narrativa, podemos traducirla y diseñarla. Entonces planteamos un cronograma de trabajo y lo dividimos en fases: planeación, ejecución y montaje.

Planeación: aquí se define qué queremos comunicar y cómo. Se trata de la interacción entre conocimiento, experiencia y sentidos; es decir, la conceptualización de la propuesta y su planteamiento.

Ejecución: es el desarrollo creativo de dicha conceptualización.

Montaje: consiste en la puesta en práctica de dicho proceso.

¿Espera provocar un efecto determinado en el visitante cuando realiza un proyecto museográfico?

Mi propósito principal es atacar los sentidos, provocar experiencias sensoriales en el espectador. Una visita al museo es demasiado corta y se debe aprovechar al máximo; personalmente creo que como trabajadores de museos debemos invitar, seducir... Cada persona percibe el mundo de una manera diferente; sin embargo, todos somos sensibles, todos nos rendimos ante los sentidos: el mundo entra a través de ellos y esto es lo que debemos plasmar en la museografía. Sobre todo debemos tratar de explorar los sentidos para conducir al visitante hacia donde queremos.

Por ejemplo, en la exposición África, exhibida en el Museo Nacional de Antropología, nos propusimos recrear ambientes

mediante los cuales el espectador pudiera no sólo contemplar África sino sentirla, con sus ruidos, danzas, naturaleza y colorido. Consideramos que solamente de esta manera el visitante podría reconocerse en otras formas, sonidos, imágenes, olores, texturas y entender al otro, ese otro que está detrás de la colección.

Una exposición es concepto y sentidos. Debemos hacer que los objetos hablen, que las formas comuniquen, que el espectador se involucre. Se trata que a través de la exploración de los sentidos se emitan mensajes, que se repetirán a lo largo de la muestra y que el propio visitante descubrirá en la exposición, con la finalidad de que al terminar se lleve algo nuevo consigo; por ello, entre las nuevas propuestas museográficas planeamos la creación de salas narrativas, musicales, climatizadas, táctiles, sensoriales, entre otras. La experimentación con diversos recursos en exposiciones temporales, nos ha permitido generar otras formas de acercamiento entre el visitante y el objeto, lo que nos lleva a considerar que también deben integrarse a las exposiciones permanentes.

¿Qué propuestas novedosas espera encontrar en los diseños del siglo XXI?

Obviamente la tecnología es la que marcará la pauta. Los medios electrónicos son parte del lenguaje actual y debemos aprovecharlos. Pero más que el uso de tecnología de punta, debemos plantear diseños más lúdicos, que propicien el contacto directo del público con el museo y sus colecciones. Tenemos que promover la interacción y dejar atrás a la museografía conservadora que aleja al espectador del objeto; es decir, lo más importante en el montaje museográfico es resaltar las cualidades propias del objeto y no opacarlas con elementos cargados de significados. El reto es cambiar el modo de exhibir, actualizar la información con respecto a los discursos museográficos,

con la finalidad de acercar al visitante a la colección para que la conozca y la sienta propia, sin olvidar los principios básicos de la museografía, pero promoviendo una visión contemporánea y progresista. ↴

* Diseñador Industrial. Director de Museos*** de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, INAH.

***La Dirección de Museos tiene como función la atención a los 112 museos que conforman la red del Instituto, así como la asesoría a museos de los gobiernos estatales, particulares, comunitarios y extranjeros; esto se traduce en el apoyo a la reestructuración, recorridos evaluativos para determinar las condiciones de los bienes muebles e inmuebles, producción museográfica de exposiciones temporales y permanentes, conservación de colecciones, creación de nuevos museos, señalética, investigación de materiales para montajes museográficos, desarrollo de programas de capacitación y atención de emergencias, entre otras tareas.

** PEDAGOGA. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

ÚLTIMAS NOTICIAS

El Museo: un proyecto integral

Con el fin de darle continuidad a la incansable labor de fomentar el desarrollo profesional de quienes nos dedicamos a los museos, el Comité Nacional Mexicano del Consejo Internacional de Museos organiza el Primer Congreso Nacional de Museos ICOM México, "El Museo: un proyecto integral".

Este evento, que se celebrará del 20 al 22 de noviembre de 2004, tiene el propósito de plantear las inquietudes y aportaciones que se generan en todas las áreas de nuestros museos y las relaciones que deben establecerse dentro del mismo.

El Instituto Cultural Cabañas será el anfitrión. Guadalajara el marco del intercambio de ideas y conocimientos y de la discusión que permitirá revisar, actualizar y reestructurar nuestras ideas en torno a la

función del museo, así como del papel que juega el equipo de trabajo dentro del contexto del proceso museal.

Si estás interesado en participar, puedes escribir a la siguiente dirección: informes@icomexico.org o llamar a los tels. 55104377/55182265 ext. 246.

La enseñanza como aprendizaje

Hilda Vega*

El trabajo de tesis que presenté para titularme como pedagoga, "Análisis crítico del programa para el curso de arqueología del Museo Nacional de Antropología: una propuesta para su instrumentación didáctica", es resultado de la preocupación que, considero, está en el imaginario de quienes llevamos a cabo labores educativas en museos. Una inquietud común de los servicios educativos es el desarrollo de mejores formas de atender al público que visita los museos, por lo que han instrumentado nuevas acciones para reforzar la labor pedagógica que realizan en materia de conservación, rescate, preservación, difusión e investigación del patrimonio cultural.

En ese sentido, los Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología (MNA) han desarrollado, a lo largo de 40 años, múltiples estrategias de enseñanza-aprendizaje para que los niños o los jóvenes que lo visitan comprendan su contenido, temática, salas y acervo. Sin embargo, aunque se han generado diversas actividades y materiales educativos (visitas guiadas, talleres, publicaciones, etc.) así como atendido a numerosos grupos tanto de escolares como magisteriales, he notado que la práctica cotidiana se ha vuelto repetitiva, monótona. He observado que poco reflexionamos sobre la efectividad de nuestras actividades en el cumplimiento de los objetivos propuestos, o en el refuerzo de las tareas propias del museo como difusor de la historia, la cultura y la identidad nacional,

o si las estrategias de enseñanza y aprendizaje que instrumentamos son efectivas.

El trabajo con el público y mi formación como pedagoga me enseñaron que es necesario desarrollar nuevas formas de trabajo que permitan que el aprendizaje sea realmente significativo, que hace falta diseñar estrategias que propicien que el espectador sea partícipe del proceso de enseñanza-aprendizaje, que ayuden a promover una interacción que rebase el nivel elemental del manejo de datos, basado en la memorización, y conduzca a procesos de comprensión y análisis. Es decir, explorar nuevos caminos que le devuelvan a nuestras acciones cotidianas su sentido creativo, imaginativo.

Por estas razones, decidí emprender un estudio sobre los Servicios Educativos del Museo de Antropología, con la intención de establecer sus alcances y limitaciones, así como para elaborar una serie de propuestas que ayuden a mejorar las tareas que llevamos a cabo los educadores de museos, pues pienso que una manera de mejorar nuestra práctica es someterla a una reflexión activa y crítica, a una evaluación permanente.

Ante la diversidad de estrategias pedagógicas que implementamos, decidí concretarme al análisis del Programa del curso de arqueología y etnografía, orientado a la formación de profesores de diferentes niveles educativos, con el objetivo de clarificar los criterios metodológicos en que se funda, de hacer una crítica a su instrumentación didáctica, de presentar los elementos que debe integrar lógicamente y coherentemente su instrumentación (fundamentos, planeación, objetivos, contenidos, actividades de enseñanza y aprendizaje, y evaluación). Es decir, me propuse exponer un conjunto de consideraciones y adecuaciones sobre los diferentes elementos que estructuran el programa, y de proporcionar orientaciones que coadyuven a una práctica pedagógica más acorde con los objetivos por alcanzar.

Para ello, planteamos diversas interrogantes que aluden al origen del MNA, su estructura orgánica; él por qué y para qué de un Departamento de Servicios Educativos; así como el establecimiento del marco teórico que orientaría el análisis. Y se abordaron los siguientes aspectos: elementos didácticos y metodológicos que fundamentan la estructura e instrumentación del programa; definición de objetivos; importancia de la selección y la estructuración de contenidos; diseño de las situaciones de aprendizaje; planeación del proceso de evaluación.

Por último, quisiera destacar que este ejercicio me sirvió para reconocer nuestra labor y cómo la llevamos a cabo, identificar las limitaciones y oportunidades que tenemos, plantear nuevos retos. A su vez me permitió recuperar y sistematizar parte de esa experiencia desarrollada en el MNA, durante tantos años, fundamentarla teóricamente; retomar mis vivencias como asesora educativa y combinarlas con mi formación de pedagoga.

Es importante señalar que la didáctica crítica, modelo sobre el cual basé mi investigación, nos ofrece una serie de herramientas teóricas y metodológicas para el estudio y la comprensión permanente de nuestra práctica como educadores de museos.

Para qué decir más. Los invito a leer el trabajo y a que saquen sus propias conclusiones. Lo que puedo asegurar es que el análisis y

sistematización de nuestra práctica nos permite ampliar y/o replantear la visión que tenemos de los servicios educativos, así como enriquecer el trabajo que realizamos. Nos ayuda a comprender el papel tan importante que juegan las áreas educativas de un museo, en la conservación y difusión del patrimonio cultural, en la divulgación de la historia, la cultura y la identidad nacional. ↱

* PEDAGOGA. ASESORA EDUCATIVA.
MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

UNA FORMA DIFERENTE DE VISITAR EL MUSEO

LA PIRINOLA Y EL MÉTODO BEST MAUGARD

Una huella en espiral

Lourdes Silva*

La Pirinola es una asociación civil en la que nos dedicamos a desarrollar actividades culturales y educativas para personas con necesidades de aprendizaje especiales. Desde noviembre del 2003 impartimos un taller de artes plásticas en el Museo de El Carmen, en el que utilizamos el método de dibujo de Adolfo Best Maugard.**

Los antecedentes de esta propuesta datan de 1918, cuando Maugard propone un método de enseñanza de dibujo que consistía en una serie de trazos sencillos para que los niños, además de aprender a dibujar fácilmente, estimularan su creatividad y se acercaran al mundo del arte.

Durante el régimen de Álvaro Obregón, se puso en práctica este método al integrarse a la currícula de las escuelas primarias, las normales y las escuelas de artes y oficios, pero es suprimido totalmente de la enseñanza en 1925. Esta propuesta se editó como manual por primera vez en 1923, bajo el título "Método de dibujo, tradición, resurgimiento y evolución del arte mexicano".

Esta técnica influyó a artistas de varias generaciones como Abraham Ángel, Miguel Covarrubias, Manuel Rodríguez Lozano, Rufino Tamayo, Diego Rivera, Frida Kahlo, entre otros.

El método Best Maugard sostiene como principio fundamental que con siete líneas primarias: espiral, círculo, punto, semicírculo o medios arcos, la ese o curva de la belleza, la línea ondulada, la línea en zigzag y la recta, es posible construir cualquier forma de la naturaleza. Maugard considera que estos trazos combinados forman patrones,

siendo el más sencillo la línea recta y el más complejo la espiral.

Su uso tiene reglas básicas de aplicación, como evitar encimar o cruzar los trazos (excepto en la recta).

Estas líneas se basan en diseños extraídos del arte popular, así como en el estudio de las formas precolombinas, el cual formaba parte de los aires nacionalistas de la época.

La Pirinola A.C. estructura este taller de artes plásticas con base en el método Best Maugard y propone una metodología flexible, sistemática y acorde con las necesidades de los 8 jóvenes participantes (de 12 a 25 años), con discapacidades intelectuales como síndrome de Down, síndrome de Asperger, parálisis cerebral y síndrome de Prader Willis.

Dadas las características particulares del grupo y tomando en cuenta que las capacidades de retener la atención son diferentes

en cada caso -buenas en algunos de los asistentes y casi nulas en otros-, se decidió que para desarrollar un proceso de aprendizaje con base en este método, se establecerían líneas de trabajo con ejercicios simples y repetitivos, así como con objetivos claros y propósitos a la medida de sus habilidades.

De noviembre de 2003 a junio de 2004 se han realizado 8 diferentes tipos de clases, en las que varían los objetivos y los materiales. Por ejemplo, la clase número 5 tiene como objetivo hacer un consecutivo de diferentes grecas. Sobre un rollo de papel bond para máquina registradora, se copian con plumones las grecas propuestas por Best Maugard, iniciando con las más sencillas y siguiendo con las más complejas conforme se avanza en las sesiones.

Para que los jóvenes con discapacidad se familiaricen con estos elementos, se copian en diferentes materiales ya sea con papel carbón de colores, calcas con papel de china encima del dibujo, se les enseña a usar el compás -quienes tienen mayor dificultad para su manejo, usan plantillas de figuras geométricas- y se aplican diversas técnicas como volumen y textura.

En la clase número 8, en la que actualmente nos encontramos (mayo-junio 04), los jóvenes utilizan los siete elementos dibujándolos

repetidamente sobre papel magnético. Después los colorean, recortan y colocan sobre una charola metálica en donde juegan con ellos. El objetivo es que busquen sus propias combinaciones y las copien en un cuaderno.

Sin saber aún si los ocho jóvenes podrán usar por sí mismos los 7 elementos para la construcción de figuras o representaciones, el proceso ha sido muy enriquecedor, ya que nos ha motivado a ordenar nuestro pensamiento en torno a un objetivo y a la búsqueda de alternativas que faciliten el trabajo con aquellos alumnos que tienen déficit de atención, retención y concentración. Además, cada vez que caminamos para llegar al espacio del taller nos encontramos con "los siete elementos" a través de los dibujos y relieves de las paredes del Museo de El Carmen.

Es importante destacar que la aplicación de este método en talleres dentro del museo es muy amplia, ya que pueden participar desde niños de preescolar hasta adultos, así como personas con necesidades educativas especiales. Su importancia radica en la relación que se establece con los elementos básicos del método, a partir de los cuales se pueden construir diseños cada vez más complejos. Esta relación los ayuda a desarrollar la expresión gráfica así como la creatividad, al hacer uso de todo su potencial, no sólo el lógico-analítico (hemisferio izquierdo), sino también el intuitivo (hemisferio derecho).

Podemos encontrar muy buenos marcos de referencia en las piezas del museo, las cuales los niños, jóvenes y adultos pueden observar, destacar e interpretar a través de diversas técnicas. Estos ejemplos los encontramos tanto en los elementos arquitectónicos y decorativos de cerámica, atuendos y pintura prehispánica, como en el México virreinal, el siglo XIX y en las expresiones modernas y contemporáneas de los siglos XX y XXI. ↴

* PRESIDENTA DE LA PIRINOLA A.C. PROYECTO REALIZADO GRACIAS AL PROGRAMA DE FOMENTO A PROYECTOS DEL FONCA 2003.

**ADOLFO BEST MAUGARD NACE EN LA CIUDAD DE MÉXICO EL 11 DE JUNIO DE 1891. EN 1900 SE TRASLADA A EUROPA CON SU FAMILIA Y REGRESA AL PAÍS EN 1913. PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LAS ESCUELAS AL AIRE LIBRE, PROMOVIDAS POR ALFREDO RAMOS MARTÍNEZ EN 1913, JUNTO CON OTROS ARTISTAS DE SU TIEMPO, TAL ES EL CASO DE RAMÓN ALVA DE LA CANAL, ABRAHAM ÁNGEL, AGUSTÍN LAZO, Y ANTONIO M. RUIZ ENTRE OTROS.

AVISOS DE OCASIÓN

Para el lunes 28 de septiembre pensamos visitar el espacio lúdico *Que hay detrás de las máscaras* que forma parte de la exposición temporal *Rostros mayas: linaje y poder*, en el Museo Nacional de Antropología y, la exposición temporal sobre el Himno Nacional, que se exhibirá en el Museo Nacional de Historia. Pronto les haremos llegar la invitación.

El Museo de Historia Natural de la ciudad de México, con motivo de su 40 aniversario, convoca al encuentro *Los museos de la ciudad de México y sus públicos*, para el 28 y 29 de octubre en las instalaciones de este recinto. Para mayor información puedes comunicarte al 55-15-63-04 y al 55-16-28-48.

El Plan de Guadalupe

Graco Ruiz*

Dentro del Museo Casa Carranza contamos con diversos objetos que tienen una historia peculiar, como el cuadro El nacimiento de la patria, pintado expresamente por el artista González Camarena para la Asociación de Descendientes de los Diputados Constituyentes, o bien los lienzos bordados en seda que fueron obsequiados a Carranza por el emperador japonés.

Sin embargo, hay un objeto muy especial: el Plan de Guadalupe. Este escrito tiene la siguiente historia:

Fue redactado el 26 de marzo de 1913 para desconocer al general Victoriano Huerta por asesinar a Francisco I. Madero y José María Pino Suárez, suceso conocido como “La Decena Trágica”. Con el Plan de Guadalupe se consiguió que el ejército constitucionalista destituyera a Huerta de la presidencia, quien se exilió en el extranjero. Este documento desapareció poco tiempo después de ser promulgado.

Una vez iniciada la guerra contra Huerta, el Plan es tomado y escondido en donde nadie imaginaría que se podría guardar un testimonio tan importante para la historia de la nación. No se sabe si fue Carranza, alguna de sus hijas o sus allegados quien se encargó de ocultarlo.

Para estos momentos, ustedes se preguntarán en qué parte habrán escondido el dichoso Plan de Guadalupe. No fue en una caja fuerte, porque ese sería el primer lugar donde uno buscaría cosas valiosas, tampoco dentro del forro del cojín de un sillón, ni en un libro... En realidad nos acercamos a la respuesta si decimos que fue debajo del colchón, pues estaba oculto en una cama. Para ser más precisos, estaba en una de las patas de la cama de la hija menor de don Venustiano, la señora Virginia Carranza de Aguilar. El Plan permaneció perdido por más de cincuenta años, hasta que en una ocasión, al estar limpiando las piezas de la estructura metálica de la cama, lo encontraron. Una vez descubierto, doña Virginia lo entregó personalmente al teniente coronel Ignacio Suárez G., como lo afirma en su biografía de Carranza.¹

Cuando la casa fue convertida en museo, el Plan fue cedido por el teniente Ignacio Suárez y puesto en resguardo por el museo y por la Asociación de Diputados Constituyentes. Para su conservación se realizó un facsimilar y desde entonces permanece en este recinto. En la actualidad se exhibe una réplica del mismo en la sala dedicada a la labor de Carranza como impulsor de la Constitución de 1917.

Se trata de un plan escrito a mano, con tinta que podría ser china, en tres hojas de papel tamaño carta, aproximadamente. Las dos primeras hojas contienen texto del manifiesto que desconoce a Victoriano Huerta como Presidente de la República así como las bases de la conformación del Ejército Constitucionalista, y en la tercera hoja podemos encontrar las firmas de todos los rebeldes incluyendo la de Venustiano Carranza. ↩

¹ IGNACIO SUÁREZ, CARRANZA FORJADOR DEL MÉXICO ACTUAL. SU VIDA, SU MUERTE, COSTA-AMIC, MÉXICO, 1965, p. 27.

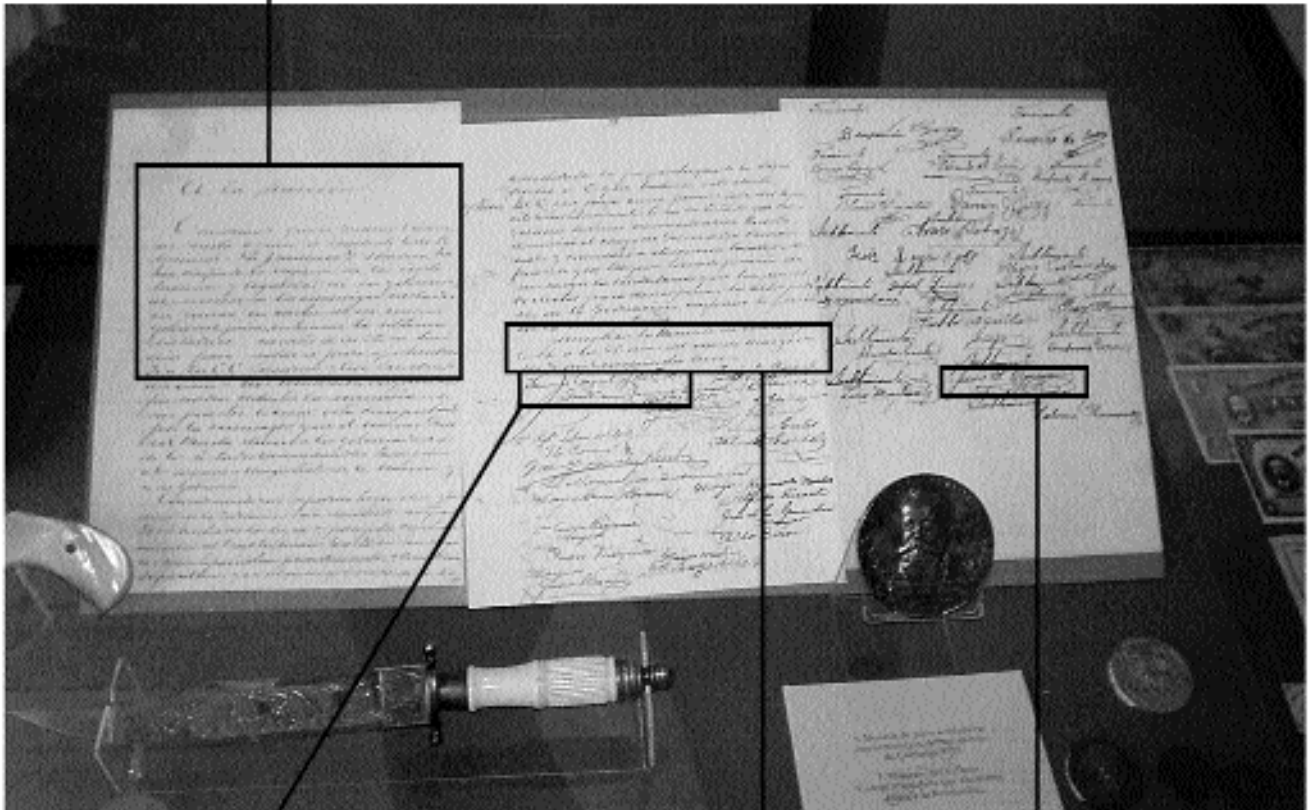
* ARQUEÓLOGO. JEFE DE SERVICIOS EDUCATIVOS.. MUSEO CASA CARRANZA

PLAN DE GUADALUPE

Esta es una copia del documento, reescrito después de que el original desapareciera y del asesinato de Venustiano Carranza, por lo que no aparece su firma.

Desconocimiento y declaración
de guerra al gobierno de Huerta.

Fotografía Casa Carranza



Fecha en que se elaboró el plan original:
26 de marzo de 1913.

Firma del Teniente Coronel
Jefe del Estado Mayor J.B. Treviño.

Firma del Subteniente Jesús Amezcua.



El área educativa en los museos tiene una gran actividad a lo largo del año, sobre todo por el servicio de visitas guiadas a grupos escolares. En el caso del Museo Nacional Virreinato (MNV), en el año 2003 se atendieron principalmente alumnos de primaria (35.3%), secundaria (19.5%) y bachillerato (18.2%). En este sentido, el 73% de la atención y de las actividades cotidianas del personal educativo se dedica al público estudiantil.

Considerando que el personal de los museos no es suficiente para atender a la numerosa población escolar y al público en general, es imprescindible que se busquen nuevas formas de atención utilizando estrategias ya bien conocidas entre el personal de servicios educativos, como son: cursos para profesores, materiales especiales para realizar visitas autogestivas, hojas de sala, entre otras.

En el MNV hemos llevado a cabo cursos para que los profesores descubran las múltiples oportunidades educativas que brindan los espacios museales, para fomentar el gusto por la historia y vincularla con los contenidos escolares, así como para fortalecer las habilidades comunicativas y didácticas de los profesores y generar visitas autogestivas al museo.

En el 2003 se presentó una propuesta de curso-taller para profesores de primaria ante la Secretaría de Educación, Cultura y Bienestar Social del Estado de México y el Centro de Maestros de Tlalnepantla, con el objetivo de incorporarla a la carrera magisterial. El curso fue evaluado y autorizado por los responsables estatales de carrera magisterial como curso-taller regional. Por lo tanto, el curso tuvo reconocimiento escalafonario en carrera magisterial y se llevó a cabo del 21 al 30 de julio de 2003 en las instalaciones del Centro de Maestros Tlalnepantla 2 y en el Museo Nacional del Virreinato, en donde asistieron doce profesores provenientes de los municipios de Tlalnepantla, Coyotepec, Teoloyucan y Naucalpan.

Al incorporarlo a un proceso de evaluación, se nos informó que son pocos los cursos vinculados con el área de historia, lo que generó interés entre los responsables de carrera magisterial.

En el 2004, la Coordinadora de viaje CulTour solicitó al Área de Servicios Educativos del MNV un curso para un grupo de 34 profesores de secundaria y bachillerato, procedentes de Puerto Rico, quienes formaban parte de un proyecto denominado "Historia con futuro". El proyecto inició en Puerto Rico con una visita guiada al Museo de Arte de Puerto Rico

y continuó en México visitando diversos museos de antropología, arqueología, historia, artes visuales y ciencias, y recorriendo ciudades coloniales como Querétaro, Guanajuato y Zacatecas. El objetivo era profundizar en la historia mexicana a través de los museos y descubrir cómo los maestros pueden trabajar con sus alumnos en estos recintos culturales.

Para la realización de este evento, el personal de los servicios educativos trabajó en forma coordinada con la Subdirección Técnica, la Subdirección Administrativa, el Área de Investigación y la Asociación de Amigos del MNV.

La conferencia sobre la historia del Ex Colegio de San Francisco, sede del MNV, y de la exposición "El México colonial", nos transportó por la vida virreinal en México; mientras la plática sobre la relación educativa entre el museo y la escuela procuró estimular en los profesores propuestas de trabajo con los alumnos en los museos.

La directora de una escuela comentó que el trabajo educativo en los museos aborda temas interesantes para los profesores y abre espacios nuevos para el trabajo magisterial.

Para alentar la búsqueda de nuevas formas de enseñanza de la historia en la escuela y en los

museos, se montó un pequeño módulo con libros para consulta. Los maestros mostraron interés y sugirieron un intercambio bibliográfico con el museo. Este tipo de trabajo con los maestros ayuda a cumplir y mejorar las tareas cotidianas del Área de Servicios Educativos.