



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

ACERCAMIENTO DEL PÚBLICO ADOLESCENTE AL MUSEO DE ARTE
CONTEMPORÁNEO

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

CLAUDIA ALEJANDRA CASTAÑEDA DEL VILLAR

TUTORA:

DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE (FAD)

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:

DR. EDUARDO ANTONIO CHÁVEZ SILVA (FAD)
DR. MARCO ANTONIO ALBARRÁN CHÁVEZ (FAD)
DR. JESÚS MACÍAS HERNÁNDEZ (FAD)
MTRO. GERARDO PAUL CRUZ MIRELES (FAD)

CD. DE MÉXICO, AGOSTO DEL 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre:

*Por ser siempre mi apoyo,
por su exigencia y ejemplo.*

A mi hijo:

*Por ser siempre mi reto,
mi prueba viva de enseñanza.*

A Mercedes, mi tutora:

Por no soltarme

Índice

Introducción

Contenido

Acercamiento del público adolescente al museo de arte contemporáneo	6
CAPÍTULO 1	12
Museología	12
1.1 Definición y origen del Museo	14
1.2 Evolución histórica de los museos	16
1.3 Antecedentes históricos de los Museos en México	26
1.4 Creación del ICOM / Internacional Council of Museums (Consejo Internacional de los Museos)	29
1.5 Museología y Museografía	31
1.6 La nueva museología	32
1.7 Tipologías museísticas, clasificación del ICOM	33
1.8 Museos de Arte	35
1.9 Museos de Arte Contemporáneo	39
1.10 Museos Interactivos	45
CAPÍTULO 2	54
.....	54
Arte y apreciación	54
2.1 Experiencia estética	56
2.2 Qué es el arte	59
2.3 Valores Estéticos	61
2.4 Función social del arte	64
2.5 El arte en el siglo XX	65
CAPÍTULO 3	74
.....	74
Pedagogía en museos	74
3.1 Surgimiento de la Educación en museos	76

3.2	La Educación en Museos de Latinoamérica y México.....	80
3.3	Arte y Educación a partir de la imagen museística para población adolescente. .	90
3.4	Adolescentes y museos: experiencias en México y otros países.....	95
CAPÍTULO4		102
.....		102
Investigación del contexto.....		102
4.1	Mediación en museos de Aguascalientes: SEMUGA.....	104
4.2	Primer museo de Arte Contemporáneo en Aguascalientes	106
4.3	Estudio de caso: Museo Espacio.....	108
CAPÍTULO5		118
.....		118
Diseño de experiencias museísticas.....		118
Propuesta para adolescentes en el Museo Espacio		118
.....		118
.....		118
5.1	Esquema de trabajo y metodología.....	120
5.2	Sustento Pedagógico.....	121
5.3	Experiencia personal en el Museo Espacio.....	132
5.4	Museos en cuarentena	147
5.5	ACERCAMIENTO VIRTUAL: Agenda Digital	152
5.6	Diseño de una experiencia para adolescentes	165
CONCLUSIONES		186
ANEXOS.....		189
ANEXO I. TIPOLOGÍAS DE MUSEOS		189
ANEXO II. Estrategias Operativas en Museos y Galerías Ante COVID-19.....		190
Medidas para los Servicios Educativos		190
INDICE DE IMÁGENES.....		191
BIBLIOHEMEROGRAFÍA.....		193
Obras citadas.....		193

REFERENCIAS HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS 197

Acercamiento del público adolescente al museo de arte contemporáneo



INTRODUCCIÓN

En 1961 Hayman D'arcy afirmaba: "El arte podría y debería ser una experiencia compartida por todos los hombres cada día de su vida".¹ Varios historiadores consideran que, desde el inicio de nuestra existencia, el arte ha sido el medio para transmitir ideas y sentimientos. En opinión de la maestra María Guadalupe Zaragoza Burgos (maestra tallerista del PROARTE [Programa de Educación Artística en el nivel básico en Aguascalientes]): "Quizá en un tiempo, posiblemente encontraremos a alumnos que decidan ser actores, con gran seguridad observaremos a un espectador atento, pero sin duda, compartiremos la mirada con un mejor ser humano".² La importancia del arte a lo largo de nuestra vida es permitir que haya lugar para cada expresión y estimular la sensibilidad para el disfrute de cada una de ellas. Este hecho se puede ejercitar desde la niñez de cada persona integrando en su vida toda una serie de experiencias artísticas, ya sea de producción o bien de apreciación activa al mirar, escuchar y leer las obras de arte con el objetivo de valorarlas y disfrutarlas.

En palabras de Omar Chanona:

Las artes son construcciones humanas fundamentales, en ellas expresamos el paso de los tiempos, constituyen huellas que van señalando nuestro transcurrir, nuestro rumbo sustantivo y esencial, las artes nos recrean y nos vuelven más inteligentes, más sensibles, más humanos y más capaces de entender y transformar virtuosamente nuestros entornos presentes y futuros.³

La experiencia que he tenido dentro de la docencia en actividades de educación artística en diferentes niveles educativos, desde el básico hasta el profesional, me han indicado la importancia de incluir el Arte como parte importante dentro de la Educación Formal y la No Formal. En el ya mencionado Programa de Educación Artística, PROARTE, del cual formé parte, el ejercicio de la práctica de distintas

¹ Hayman D'arcy, *El arte como elemento de vida* (Correo de la UNESCO, 1961)

² *Memorias de PROARTE* (Instituto Cultural de Aguascalientes, 2013) p. 10

³ *Ibíd.*

disciplinas, nos demostraron con éxito el formar jóvenes con valores y ciudadanos responsables en nuestra sociedad.

A lo largo de esta investigación he encontrado diversos pensamientos acerca de la apreciación en el arte, pero hubo uno en especial que me llenó de gozo al leerlo y no dudé en repasarlo varias veces, pues describe la sensación perfecta de un ser humano en estado contemplativo y de asombro ante la riqueza de detalles en una de las primeras galerías que funcionaría a finales del siglo XVIII como “el gabinete de curiosidades”, que hoy conocemos como el Museo.

Es necesario citar la frase completa para deleite de las personas que se sirvan leer el presente trabajo. La siguiente es la expresión de Goethe, poeta y dramaturgo alemán, quien dejó plasmado en su obra *Poesía y verdad* (1811) el recuerdo de emociones que recibió cuando por primera vez visitó la Galería de Arte de Dresde en 1786, que era en ese entonces uno de los museos mejor instalados en Alemania:

La hora de la apertura de la galería, esperada con tanta impaciencia, llegó al fin, y quedé sobrecogido de admiración, porque todo aquello estaba muy por encima de cuanto yo había podido imaginar. En la sala circular, magnífica y muy bien dispuesta, con los marcos deslumbrantes, recientemente dorados, y su piso de madera encerada, reinaba un profundo silencio; más parecía un espectáculo que un taller de trabajo, y causaba una impresión solemne, única en su género, y tanto más parecida a la emoción que se siente al entrar en la casa de Dios, por cuanto los ornamentos de más de un templo, objeto de adoración, estaban de nuevo expuestos en este lugar para el santo destino del arte.⁴

Para Goethe no fue difícil el apreciar todos los detalles de aquella sala de exhibición, sin embargo, para otras personas que quizás no cuenten con un amplio bagaje histórico, puede ser un poco más difícil el apreciar una obra artística. Para enriquecer precisamente esta experiencia, se han creado en nuestros días áreas

⁴ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía*, ediciones del Serbal (Barcelona, España, 1999) p. 21

especializadas dentro de algunos museos que se encargan de organizar los servicios de apoyo de carácter educativo.

“El Museo, es una institución educativa al servicio del desarrollo personal y sociocultural de las personas; es un lugar de encuentro intergeneracional, donde la historia escolar y el mundo de la educación en general, están llamados a congregarse”.⁵ Hoy podemos observar cómo los museos han pasado de ser meros espacios donde se exhiben objetos artísticos y científicos y se conservan los tesoros del pasado, a conformar áreas de educación no formal e importantes medios de comunicación de masas.

Desde mi primera experiencia al entrar a un museo (1986 aproximadamente), reconozco que ha facilitado en gran medida la apreciación, el contar con un guía de museo quien puede enumerarte los detalles importantes en cada colección y que además se vale de varios recursos didácticos para que lo que observamos nos deje algún aprendizaje significativo.

Durante cinco años que he estado laborando en el área de Servicios Educativos del Museo Espacio (dedicado al arte contemporáneo en Aguascalientes) he observado en el campo de acción que un segmento especial de la población escolar que ha acudido a nuestras exposiciones, ha sido el público adolescente, ya que se encuentran en un proceso importante de su desarrollo, en una constante modificación de su personalidad y búsqueda de identidad individual, llevándose a cabo por medio de la práctica y puesta a prueba de experiencias nuevas. Es la etapa de las operaciones formales, como lo menciona Jean Piaget en su Teoría del Desarrollo Cognitivo. En este momento se acentúan las capacidades intelectuales, utilizan la lógica proposicional (relación entre dos afirmaciones premisas) para resolver problemas científicos y para defender mejor sus ideas. Ellos cuestionan el ¿por qué? de cada detalle y no se conforman con explicaciones simples.

⁵ Pablo Álvarez, *Espacios educativos y Museos de Pedagogía* (Secretariado de publicaciones Universidad de Sevilla, Cuestiones Pedagógicas, 19, 2008/2009) p. 191.
Recuperado en: <http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/19/11Alvarez.pdf>

En el desarrollo del presente trabajo de investigación se derivan cuatro ejes temáticos, los cuales son *Museología, Arte y Apreciación, Pedagogía en Museos y Mediación en Museos de Aguascalientes*. En la portada de cada uno de los capítulos utilizo un fragmento del logo del Museo Espacio que es una característica de su estructura arquitectónica. En el primer capítulo se integra la importancia histórica de los museos, pasando por la cronología en cada época y mencionando las distintas tipologías. En el segundo capítulo reviso a varios autores haciendo un recorrido por el pensamiento crítico abordando, entre otros temas, la experiencia estética, los valores estéticos, arte y sociedad, entre otros, mismos que apoyarán para lograr los objetivos de mediación en museos. La cronología histórica de cómo se ha abordado el tema de la Educación en Museos, se detalla en el tercer capítulo, *Pedagogía en Museos*, sustentado por medio de experiencias en varios museos del mundo, así como también experiencias con adolescentes en museos de México y otros países. Posteriormente, en el cuarto capítulo, describo el caso de mediación en museos de Aguascalientes, cerrando con el objeto de estudio que es: Museo Espacio.

La parte práctica del proyecto se plantea en el quinto capítulo. Es una propuesta de mediación que se activará en el área de Servicios Educativos del Museo Espacio, quienes son los encargados de hacer la mediación entre el Museo y el visitante.

Para abordar el problema en cuestión, que es precisamente el público adolescente, he trazado la investigación a través de la pregunta: ¿Cuáles son las estrategias que facilitan la apreciación del arte contemporáneo en el público adolescente que visita el Museo Espacio? Se propone diseñar una experiencia especial para adolescentes con el apoyo de herramientas didácticas, que les faciliten la apreciación de la obra y sobre todo les permita poner en práctica una serie de cuestionamientos y reflexiones con lo cual se logre un ambiente ideal para el disfrute y el aprendizaje.

CAPÍTULO 1

Museología



1.1 Definición y origen del Museo

La palabra museo, proviene del latín *museum* y del griego *mouseion*, “lugar de contemplación” o “casa de las Musas”. El término ha tenido a lo largo de la historia numerosas aplicaciones y significaciones hasta su sentido actual. Roma utilizó el término para describir un “lugar de discusión filosófica”.⁶

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua define la palabra museo como:

1. Lugar en que se conservan y exponen colecciones de objetos artísticos, científicos, etc.
2. Institución, sin fines de lucro, cuyo objetivo consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición al público de objetos de interés cultural.
3. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público con fines turísticos.
4. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales.⁷

El concepto de museo ha evolucionado a través de los años, desde su función y significado hasta su sentido actual. Diversos autores han tratado de definirlo de acuerdo a su contexto cultural y a su pensamiento.⁸

Las primeras definiciones oficiales del Museo surgen en 1945 año en que se creó el Comité Internacional de Museos (ICOM),⁹ que dicta en sus estatutos de 1947, el artículo 3ro: “reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite”. A partir de esta definición surge un concepto distinto, que marca el desarrollo del Museo Moderno, el cual comienza a renovarse constantemente desde su función hasta su infraestructura museográfica.

⁶ Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013) p. 6

⁷ Diccionario de la Real Academia Española, (actualización 2019) consultado el 4 de mayo de 2020

⁸ Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013)

⁹ ICOM (International Council of Museums), creado en el año de 1946 en París, es la organización internacional de los museos y profesionales del museo dedicada a promover los intereses de la museología y de las demás disciplinas relativas a la gestión y a las actividades de los museos.

En posteriores asambleas generales, congresos y reuniones, los distintos comités del ICOM han continuado matizando y enriqueciendo esta definición, como ocurrió en la XVI Asamblea General (La Haya, 1989), que definió: “El museo es una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y de su entorno”.¹⁰

Respondiendo a esta definición, en su artículo 4to se incluyen también los siguientes elementos:

- a) Institutos de conservación y galerías de exposición dependientes de archivos y bibliotecas.
- b) Lugares y monumentos arqueológicos, etnográficos y naturales y los sitios y monumentos históricos, teniendo la naturaleza de un nuevo museo por sus actividades de adquisición, conservación y comunicación.
- c) Instituciones que presentan especímenes vivientes tales como jardines botánicos y zoológicos, *acuarium*, *vivarium*, etc.
- d) Parques naturales, arqueológicos e históricos.
- e) Centros científicos y planetarios.

Por las anteriores definiciones y concluyendo con la reflexión de Francisca Hernández acerca de la evolución que ha tenido el Museo con respecto de su función, podemos concluir que en cada etapa va pasando de la colección cerrada y elitista, a ser un sitio donde se ofertan productos culturales consumidos por los visitantes, y a su vez estos mismos productos deben ser renovados constantemente.¹¹

¹⁰ Eve museos e innovación. Plataforma especializada en Innovación Museológica y Museográfica”, acceso el 23 de abril de 2020 <https://evemuseografia.com/2015/07/21/museo/>

¹¹ Francisca Hernández. *Revista General de Información y Documentación*, Vol. 2 (Universidad Complutense, Madrid, 1992)

1.2 Evolución histórica de los museos

La historia y la evolución del museo están íntimamente ligadas a la propia historia humana. Especialmente, a la necesidad que el hombre de todos los tiempos, culturas y lugares ha sentido de coleccionar los más diversos objetos y de preservarlos para el futuro. Esta constante ha producido después de miles de años de gestación el nacimiento del museo, que explica sectores importantes de esa evolución humana en múltiples facetas de su desarrollo sociocultural, técnico y científico. Una institución que completa el proceso histórico general de la humanidad, proveyéndola de otros elementos diferentes a los expresados por la historia escrita.

Isaac Bayon, *Museología y museografía*

Los objetos coleccionados y conservados en los museos son elementos fundamentales para el conocimiento de aquellos periodos a los que pertenecen, pero también son necesarios para el desarrollo sociocultural del mundo moderno. Con las bibliotecas y los archivos, los museos son los depositarios de la mayor parte de los testimonios más preciados de la creación humana a través de los siglos.

Los museos, tal y como los conocemos hoy, se institucionalizaron en el siglo XVIII, con el propósito de resguardar obras artísticas con un reconocido valor histórico y diseñado como un instrumento moderno de culturización por diversos factores determinantes del espíritu enciclopedista del siglo de las luces y, sobre todo, por decisión e imposición de la Revolución Francesa.

Características principales en cada etapa:

A) ANTIGUAS CIVILIZACIONES



Ilustración 1: Palacio de Nabucodonosor II en Babilonia

Babilonia: En el Antiguo Oriente surge el coleccionismo producto de botines de guerra. Uno de los acontecimientos más importantes fue el saqueo de Babilonia por los Elamitas en el año 1,176 a. de C., quienes expusieron públicamente estos despojos para su contemplación. El palacio del rey Nabucodonosor II (605-562 a. de C.) fue llamado “gabinete de maravillas de la humanidad”, también producto de botines de guerra.¹²

Egipto: El coleccionismo fue impulsado por faraones y sacerdotes, quienes encargaron una serie de producciones para depositar en los santuarios, en las tumbas (pirámides) y en los palacios. Las pirámides eran contenedores de los objetos cotidianos de los faraones para facilitar su supervivencia en el más allá. En la ciudad de Alejandría estuvo el primer museo organizado por Ptolomeo I Soter

¹² Francisca Hernández, *Manual de Museología* (Universidad Complutense, Madrid, 1994) P.11

(367-283 a. de C.) y su hijo Ptolomeo II Filadelfo (308-246 a. de C.), unido a la célebre Biblioteca, hoy reconstruida, creada por iniciativa del Estado para constituirse en servicio al ciudadano. Muchas de estas obras se encuentran ahora expuestas en los Museos de El Cairo, El British o El Louvre.¹³

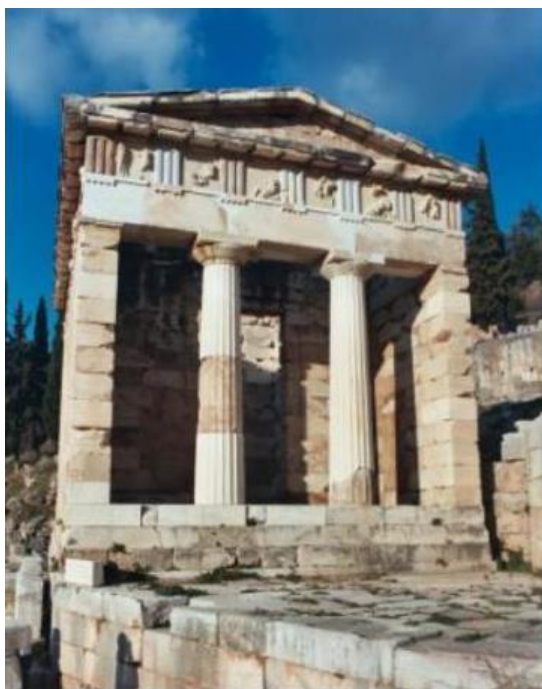


Ilustración 2: Tesoro de los Atenienses en Delfos

Grecia: comienza a utilizarse por vez primera la palabra *mouseion*, por su consagración a las musas, que eran las protectoras de las Artes y de las Ciencias (Pinacoteca de los Propileos con paneles de Polignoto, Acrópolis de Atenas, siglo V a. de C.). También se construyeron cerca de estos templos monumentos *thesaurus* donde se recibían los exvotos (Tesoro de los Atenienses, Delfos, en la misma época). Los sacerdotes eran sus guardianes y quienes lo inventariaban. Por lo tanto, los museos de los templos griegos fueron los primeros museos públicos, accesibles a cualquier ciudadano.¹⁴

¹³ Ibid.

¹⁴ “Eve museos e innovación. Plataforma especializada en Innovación Museológica y Museográfica”, acceso el 23 de abril de 2020, <https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>

Roma: se dio el origen del coleccionismo privado. Los mayores próceres romanos como Cicerón, Julio César o Pompeyo se enorgullecían de sus colecciones. Tenían un gusto especial por la escultura y otras obras de los griegos. Roma era un museo al aire libre, con mercado de arte, falsificaciones y restauraciones incluidas. Vitrubio (siglo I) da órdenes para el emplazamiento en la casa romana: la pinacoteca estaría orientada al Norte, la biblioteca al Este. Plinio el Viejo coleccionaba objetos y seres vivos de la naturaleza para su estudio (Historia Natural). Surgen entonces nuevos conceptos: la colección artística como inversión de capital; la idea de que prestigio político y coleccionismo deben ir unidos; la protección pública de las obras de arte: por consejo del militar y político Marco Agripa (63 - 12 a. de C.), el emperador Octavio Augusto (63 a. de C. – 14 d. de C.) reagrupa colecciones particulares para el disfrute público y dicta leyes para la protección del patrimonio. La difusión cultural se lleva a cabo mediante exposiciones itinerantes con pinturas de las hazañas de los grandes estrategas.¹⁵

B) EDAD MEDIA

Debido a la inestabilidad y la falta de conciencia, durante la edad media no existió un impulso tan fuerte por la colección artística, como en la edad antigua (Grecia y Roma). El coleccionismo fue transformándose desde la antigüedad en los llamados tesoros eclesiásticos que adquirieron gran desarrollo en la alta edad media. Durante este primer período, iglesias y monasterios llenaron sus espacios de gran cantidad de obras de arte y objetos de metales y piedras preciosas, pero sólo de uso litúrgico, que a menudo eran robados y fundidos para obtener monedas. El contraste se dio con las series de colecciones de objetos raros (piedras bezoar, colmillos de elefante o cocodrilos disecados, etc.), a los que se atribuían especiales poderes mágicos o milagrosos.¹⁶

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) p. 50

En Bizancio, el emperador Constantino VII Porfirogeneta, destacado arqueólogo y coleccionista, mostraba su colección en la vitrina llamada *pentapyrgion* durante las fiestas religiosas y políticas.

C) RENACIMIENTO Y BARROCO



Ilustración 3: Gabinetes de curiosidades

En Italia, al concepto de museo se le confiere un matiz erudito y humanista. Se recuperan esculturas y otras obras de arte de la Antigüedad.

Los *cuartos de maravillas* o *gabinetes de curiosidades* eran los lugares en los que se coleccionaban una multitud de objetos que representaban todos o alguno de los tres reinos de la naturaleza como se entendían en la época (*animalia*, *vegetalia* y *mineralia*), además de antigüedades y obras de arte.¹⁷

¹⁷ “Historia de los museos en el mundo”, acceso el 25 de abril de 2020, <https://issuu.com/solesoule/docs/historia-museos/6>

En este periodo, a mediados del siglo XV comienza a utilizarse el término “museo” con un sentido cercano al actual, al aplicarlo Cósimo de Médicis a su colección de códices y curiosidades. Y fue así como las cortes renacentistas italianas llenaron sus palacios y ocupaciones de las piezas de arte escultórico o los textos de la Roma antigua, con la afición de recuperar la antigüedad. A este tipo de coleccionismo se conocerá como erudito al tomar conciencia de la civilización pasada y de una conciencia crítica del presente.¹⁸

Es en este momento cuando se introduce el término de “Patrimonio” y entonces se puede fijar el inicio de querer acumular con un sentido de memoria y futuro. El mecenas del siglo XV admira el esplendor del Imperio Romano y tiene la intención de trascender a través de las obras que reúne.

Son ejemplo de este tipo de mecenas los Médicis, los Uffizi, los Urbino, los Gonzaga, los Montefeltro, los Visconti, y los papas de Roma, quienes permitían el acceso a sus palacios para contemplar su colección a otras personas. La tipología de las piezas por lo general era de temática pagana. Sólo algunos papas como Pío V y Sixto V retiraron de sus exposiciones algunas estatuas por su contenido pagano. El siglo XVI muestra un coleccionismo sistemático, apareciendo incluso los expertos en esta materia que ayudarán al desarrollo de la historia del arte y de la ciencia, e instituciones museológicas.

La historia de los Médicis de Florencia es particularmente ejemplar en este sentido, admitían visitantes en sus palacios y hasta recomendaban a sus servidores que proporcionasen un trato atento y agradable a cuantos decidían contemplar sus colecciones.¹⁹

Por todo lo anterior, considero que es en este momento cuando surgió la labor importante de los *mediadores en los museos*, el anfitrión que recibe y de alguna manera explica una breve historia de la obra que se está apreciando, porque son quienes están familiarizados con cada pieza de la colección exhibida.

¹⁸ Ver la nota 7

¹⁹ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) p. 52

Es durante el Renacimiento que surge la importante función del mecenazgo, incrementando el gusto por la colección, tratando de engrandecerla y proporcionando al artista los medios necesarios para que trabajara a su servicio.

Roma había creado verdaderos museos con los restos encontrados. Fue Sixto IV, quien en 1471 abrió su Anticuarium en el Capitolio. Le siguieron Nicolás V y su pasión por Fra Angélico, Julio II que levanta el Belvedere o León X que diseña y organiza junto a Rafael los museos vaticanos. Respecto a otros países europeos, debe señalarse a Francisco I de Francia, que fue un coleccionista destacado que reunió una buena cantidad de objetos en Fontainebleau. Luis XIV (1638-1715) trasladó la colección al Louvre y permitió la estancia permanente de varios artistas para que completaran su formación. Los reyes españoles reunieron la colección de pintura más importante de Europa. Iniciada por Carlos I y por su hijo Felipe II, sus sucesores la enriquecieron con obras procedentes de Italia para lo que enviaron emisarios de entre los que destaca Velázquez. Estos fondos serán los que nutran el Museo del Prado en 1785. En Holanda fue la burguesía quien desarrolló el coleccionismo, mientras que en Flandes las grandes colecciones las llevaba la aristocracia.²⁰

²⁰ Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013) p. 15

D) SIGLOS XVIII Y XIX: de la colección y el gabinete de curiosidades al museo moderno



Ilustración 4: El Louvre, París, Francia

Surge un nuevo periodo a finales del siglo XVII con una distinta mentalidad, se le conoce como “crisis de la conciencia europea”, que consiste en la sustitución de los viejos conceptos tradicionales por el predominio de la razón, la cual se manifestó durante este siglo con el espíritu enciclopedista.

El espíritu del coleccionismo experimenta un cambio, en el cual la colección deja de ser un elemento de ostentación y prestigio para su propietario, y ahora entonces se exaltan los valores de la historia nacional de cada país. Se imponen ordenaciones museográficas de orden cronológico muy rígido, que convierte a la exhibición en un instrumento de aprendizaje.²¹

En Francia los valores del siglo XVIII fueron especialmente estimados y el que destacaba era la preocupación por los museos. La Ilustración, la Enciclopedia y Denis Diderot,²² estaban convencidos de que el pueblo era capaz de apreciar las obras de arte. Fue así como en 1765, Diderot, a petición del pueblo, diseñó en el

²¹ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) p. 56

²² *Denis Diderot*: (Langre, Francia, 1713 - París, 1784) Filósofo y escritor francés que editó junto con D'Alembert la célebre *Enciclopedia*, obra emblemática de la Ilustración.

tomo IX de la *Encyclopedie*,²³ un programa museológico para el Louvre, con fundamentos inspirados en el *mouseion* de Alejandría. El objetivo de dicho proyecto era crear un templo de las artes y de las ciencias al que pudieran acceder incluso las comunidades escolares.

Todo este nuevo orden procurado en los museos, propició el nombramiento de un conservador para el cuidado general de las pinturas y que se procurara una adecuada iluminación.

La Revolución Francesa de 1789 vino a consolidar todavía más la idea de los museos públicos, de que el arte era creación del pueblo. Después de la revolución de 1848 las colecciones del Museo del Louvre y el mismo museo pasaron a ser propiedad de la nación.²⁴

Este ejemplo francés repercutió en el resto de Europa y fue así como se instauró el British Museum de Londres y el Museo del Prado en España, entre otros, como museos públicos. En toda Europa comienza a desarrollarse la tendencia de convertir las colecciones reales en museos públicos, por esta razón se considera el siglo XVIII como el creador del concepto del museo moderno, que llegara a su consolidación en el siglo XIX y su máximo desarrollo en el XX.

Es una larga y compleja trayectoria la efectuada desde el *mouseion* griego hasta la aparición y consolidación del museo tal y como lo conocemos 24 o 25 siglos después. Sin duda alguna, el origen de los museos se debió en gran parte a dos hechos importantes: el Coleccionismo y la Ilustración.

El Coleccionismo con sus inicios en el saqueo por los elamitas en Babilonia y en Europa, se desarrolló de forma privada con exponentes importantes como Holanda y Gran Bretaña. De esta misma manera sucedió en los primeros museos

²³ *L'encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, en español «La enciclopedia, o diccionario razonado de las ciencias, artes y oficios». Obra enciclopédica voluminosa en francés a cargo de Denis Diderot y Jean d'Alembert. Considerada un típico exponente del proyecto de la Ilustración.

²⁴ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) pp. 56-57

americanos donde la iniciativa privada promueve la inquietud por satisfacer el vacío cultural.



Ilustración 5: Ashmolean Museum, Oxford.

Por su parte, la Ilustración impulsó la creación de museos, que culmina con la Revolución Francesa y da lugar al primer museo con carácter público, el Museo De Louvre (1793). Sin embargo, previo a esta apertura se inaugura en 1683 el Ashmolean Museum, dependiente directo de la Universidad de Oxford. Se crea a partir de colecciones privadas de diferentes temáticas: Historia Natural, Arqueología, Numismática, etc., con la doble función de educar y conservar.²⁵

A partir de la Segunda Guerra Mundial, el museo como Institución ha pasado por una serie de transformaciones que han afectado su estructura. Pero esto ha beneficiado en gran medida a una nueva concepción de esta Institución como depositaria del acervo cultural de la Humanidad, cuya finalidad es ser vehículo de transmisión del mismo a las generaciones futuras.

²⁵ Francisca Hernández, *Revista General de Información y Documentación*, Vol. 2 (Universidad Complutense, Madrid, 1992)

1.3 Antecedentes históricos de los Museos en México

En Latinoamérica las primeras experiencias en la construcción de museos son clasicistas y eclécticas.²⁶ Presentan en su estructura variaciones a los establecidos modelos europeos, como interpretaciones latinoamericanas del Art Decó, el racionalismo y el llamado estilo internacional.



Ilustración 6: Museo de Historia Natural, Ciudad de México

En México la historia de los museos comenzó en 1790, año en que se inauguró en el centro de la capital el Museo de Historia Natural, primer museo público dedicado a la flora y fauna de la Nueva España y a instrumentos científicos de la época. Lo que sobrevivió a los saqueos de la Independencia quedó bajo la custodia del Colegio de San Ildefonso.²⁷

Posteriormente se inauguró en 1825 el Museo Nacional Mexicano, primer museo nacional, creado mediante decreto por el presidente Guadalupe Victoria,

²⁶ Sachie Hernández, *Revista Cultura y Desarrollo*, No.8 (UNESCO)

²⁷ Gerardo Ochoa Sandy, "Los museos en México", *Revista Este País* No. 235. 19/11/2010

ubicado en la Universidad donde se resguardaron piezas arqueológicas, documentos del México antiguo, colecciones científicas y obras artísticas.

El tercer museo se creó en la ciudad de Morelia en 1886, el Museo Regional Michoacano, Doctor Nicolás León Calderón. En esta ocasión un sitio distinto a la capital del país. Prosiguió de esta misma manera en Guadalajara, Oaxaca, Mérida y Saltillo, y ya para la primera década del siglo XX, México contaba con un total de 38 museos.²⁸

El crecimiento de las colecciones y secciones del Museo Nacional derivó en su división en dos: el Museo de Historia Natural, creado en 1909, y el Museo Nacional de Antropología, Historia y Etnografía, creado en 1910. Una nueva reestructuración ocurrió en 1940, año en que el segundo de estos museos fue bautizado como Museo Nacional de Antropología y se trasladaron las colecciones de historia al Castillo de Chapultepec. El actual Museo Nacional de Antropología fue inaugurado en 1964 y al año siguiente abrió el Museo Nacional de las Culturas, en la Antigua Casa de Moneda, que había sido sede del primer museo nacional.²⁹

En México surge un gran movimiento museológico alrededor de 1966, con el conjunto de museos construidos en el bosque de Chapultepec: Museo Nacional de Antropología, Museo de Arte Moderno, Galería de Historia y Museo de Historia Nacional de las Culturas, mismos que se encuentran situados en el centro de la Ciudad de México, además del Museo del Virreinato en Tepotzotlán.³⁰

De la primer década del siglo XX hasta el 2002, se reporta un crecimiento masivo en el orden museológico, pues según datos del Sistema de Información Cultural del CONACULTA, se tenían 1,058 museos en el territorio nacional, que se incrementó a lo largo de nueve décadas, habiendo de todo tipo: nacionales, estatales, regionales, comunitarios, de sitio, públicos, privados; de distintas

²⁸ Raquel Tíbol, *"Mexico en sus museos"*, en El Ángel de Reforma, 19/VIII/2001

²⁹ Gerardo Ochoa Sandy, *"Los museos en México"*, Revista Este País No. 235. 19/11/2010

³⁰ Museos de México. *Revista Museum* (Unesco, París) Vol. XXXII, No. 3, 1980

temáticas: antropología, arte virreinal y del siglo XIX, arte moderno y contemporáneo, ciencia, momias, economía, figuras de cera, vidrio, plumas y de lo increíble.³¹

La descentralización de los museos públicos es verificable. 447 museos, el 78.33%, están bajo la tutela de los gobiernos estatales y municipales. El restante 21.67% (132) es coordinado por el CONACULTA a través del INAH (112), el INBA (17), EL Centro Cultural Tijuana (2) y el área de Culturas Populares (1).³²

El objetivo principal de los organismos gubernamentales o privados, es descentralizar y promover la actividad de museos en el interior del país y con esto preservar el patrimonio cultural de cada región y, sobre todo, hacer retornar las colecciones a su lugar de origen. De esta manera tanto las piezas arqueológicas como las obras de arte son devueltas, a través de los museos regionales, a su propia área. Otro de sus objetivos ha sido también rescatar edificios que se consideran monumentos históricos para la realización de museos y con esto preservar el patrimonio cultural.

En cada uno de los estados del país, según datos reportados por el Atlas,³³ hay al menos cinco museos. En siete estados de la República, la cantidad de museos oscila entre 5 y 18 (Campeche, Baja California Sur, Quintana Roo, Tlaxcala, Aguascalientes, Tamaulipas y San Luis Potosí). En seis estados va de 19 a 26 museos (Tabasco, Querétaro, Colima, Baja California, Sinaloa e Hidalgo). En otros 6 más, se incrementa de 27 a 33 (Sonora, Nayarit, Coahuila, Guanajuato, Oaxaca y Chihuahua). En 7 estados va de 34 a 41 museos (Zacatecas, Michoacán, Nuevo León, Durango, Veracruz, Morelos y Guerrero). Y en los 7 estados restantes la

³¹ Gerardo Ochoa Sandy, "Los museos en México", Revista Este País No. 235. 19/11/2010

³² *Ibíd.*

³³ *Atlas de infraestructura cultural* (CONACULTA, México, 2003)

cantidad de museos va de 42 a 127 (Puebla, Chiapas, Yucatán, Jalisco, Estado de México y la Ciudad de México).³⁴

Actualmente, la Ciudad de México es la que más museos tiene en el país, sin embargo, ocupa el décimo lugar en número de habitantes por museo. Esto quiere decir que atiende a menos personas por museo que ciudades como Colima, Nayarit o Yucatán, quienes cuentan con más equipamiento museístico por número de habitantes. Aun así, se reconoce que la gran mayoría de los museos de la capital cuentan con una mejor infraestructura, con programas de exposiciones a nivel internacional, y por otro lado los museos de Colima, Nayarit y Baja California Sur desarrollan en su mayoría programas expositivos de contenidos locales, estatales y regionales.³⁵

1.4 Creación del ICOM / Internacional Council of Museums (Consejo Internacional de los Museos)

Después de la Segunda Guerra Mundial desapareció la Oficina Internacional de los Museos. El director del museo de ciencias de Búfalo, Estados Unidos, Mr. J. Chaucey Hamlim creó en 1946 e impulsó bajo el patrocinio de UNESCO otra sociedad de profesionales de los museos, el Internacional Council of Museums (ICOM), Consejo Internacional de los Museos, que tuvo su primera reunión en París en 1947, y luego fijó allí su sede sustituyendo a la anterior. Su órgano de expresión es la revista trimestral *Museum*, continuadora de *Mouseion*, que se publica desde 1948. El ICOM difunde las informaciones que le conciernen de interés museológico y museográfico por medio del boletín ICOM News, Noticias del ICOM, que también se publica en español.

La institución del ICOM constituida por los diferentes comités nacionales, se pone de manifiesto en la organización de reuniones y congresos internacionales, en los estudios y trabajos técnicos realizados por comisiones especiales, en la

³⁴ Gerardo Ochoa Sandy, “Los museos en México”, Revista Este País No. 235. 19/11/2010

³⁵ *Ibíd.*

publicación de obras especializadas, además de la revista y el boletín de noticias citados. Es importante destacar la ayuda del Comité Internacional del ICOM para la Museología (ICOFOM), que a través de los documentos que produce, titulados *Museological Working Papers* (MuWoP), se ocupa de sus orígenes y del problema fundamental de su existencia.³⁶

En el impulso de la museología y los museos durante ese amplio periodo que va desde la creación y afiliación del ICOM a la UNESCO en 1946 hasta prácticamente los primeros años de la década de los ochenta, no sólo han influido como determinantes las innovaciones técnicas en las áreas de la conservación, la presentación o la investigación de las colecciones. Tampoco han sido exclusivas a este fin, aunque sí muy importantes, las realizadas y exportadas por los museos norteamericanos y canadienses en materia de nuevos modelos, instalaciones o funciones socioculturales y didácticas; o la renovación teórica y práctica de los nuevos museos alemanes, británicos, franceses, holandeses o italianos; o las indagaciones en torno a nuevos enfoques y funciones del museo realizadas — teóricamente, sobre todo— por escuelas museológicas de los desaparecidos países socialistas del Este europeo, etc.

En el progreso de la museología y los museos han sido determinantes asimismo la propia “crisis de la institución museística” y su cuestionamiento como entidad e instrumento cultural. Estos factores han producido, paradójicamente, avances sin precedentes en la ciencia del museo.

³⁶ Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013) p. 10

1.5 Museología y Museografía

Atendiendo a lo que expresa el término en su doble origen etimológico griego, Museología es la ciencia del museo. El ICOM la define como una ciencia aplicada, la ciencia del museo que estudia la historia del museo, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de búsqueda, conservación, educación y organización. La Museología se ocupa del buen funcionamiento del museo en el aspecto teórico y, por el contrario, la Museografía se ocupa del edificio, en el aspecto técnico y práctico. La Museografía es entonces la infraestructura en la que descansa la Museología, por consecuencia se complementan y se apoyan mutuamente.³⁷

La Museología tradicional, centraba su función en el estudio histórico del museo y sus colecciones. Los primeros programas de formación estuvieron vinculados a las disciplinas tradicionales como el estudio de la historia del arte. Posteriormente con la fundación del ICOM, la Museología recibió un gran impulso formando a la par el Comité de Museología (ICOFOM). Con nuevos planteamientos, se renovaron instalaciones y presentaciones en salas de exposición, adaptando edificios antiguos y creando nuevos edificios con un mayor equipamiento técnico.

Dentro de su evolución, en la Museología se han desarrollado dos posturas: por un lado, los que la consideran como una ciencia general del museo con sus propios objetivos, teorías y un campo de actividad y método propio. Por otra parte están los que tienen una visión más amplia del museo, donde la Museología debe entenderse como una ciencia global de lo que es museable, considerando Universo y Sociedad. La tensión sujeto-objeto ha sido el factor más importante en la dinámica museística, cuyo constante replanteamiento garantiza su progresión.³⁸

La Museología y la Museografía se complementan mutuamente, tanto que en la práctica es difícil separar problemas específicos que les afectan a una y otra, aunque en muchos de los casos la Museografía se restringe a los problemas relacionados con las instalaciones o presentaciones. La Museología y Museografía

³⁷ Francisca Hernández, *Manual de Museología* (Universidad Complutense, Madrid) 1994

³⁸ *Ibíd*

tienen tantos puntos de contacto y de intersección que, finalmente, pueden ser consideradas como una sola materia.³⁹

1.6 La nueva museología

El término de nueva museología se utiliza para denominar un movimiento internacional en busca de un nuevo lenguaje y expresión, y de una mayor apertura, dinamismo y participación sociocultural. La “nueva museología” impulsa una tipología distinta de museo. Apareció esta denominación a principio de los años ochenta y desde entonces ha sido empleada con significaciones variables y puntos de definición diferentes, según diversos autores.⁴⁰

“La ‘nueva museología’ ha sido propiciada e impulsada, en realidad, por una serie de circunstancias de carácter técnico y museográfico, y por una evolución de apertura en la mentalidad de los museólogos”.⁴¹ Surge la nueva museología y con ella, el interés centrado sobre el objeto se desplaza ahora hacia la comunidad, dando lugar a un nuevo concepto de museo que ahora en estos términos es entendido como un instrumento necesario entre el objeto y la comunidad. A este tipo de instituciones se le conoce con el nombre de “ecomuseo”, por sus referencias al entorno natural y social.⁴²

La creación de este museo surge entre 1971 y 1974, resultado de una reflexión que pretende asociar la ecología y la etnología regional para conseguir un nuevo tipo de museo más participativo y de autogestión, logrando conformar una especie de laboratorio “*in situ*”, realizado por la propia comunidad y dirigido por tres Comités: usuarios, administradores y personal especializado. De forma paralela tiene lugar en Santiago de Chile (1972) la mesa redonda organizada por la Unesco sobre “la

³⁹ La Museología y la Museografía en la facultad de Arquitectura de Milán, *Museum 156*, (París, 1987) pp. 261-264

⁴⁰ Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013) p. 11

⁴¹ *Ibíd.*

⁴² Francisca Hernández, *Manual de Museología* (Universidad Complutense, Madrid) 1994

función del museo en América Latina de hoy”, de la cual surge el nuevo concepto de “museo integral”, que guarda semejanzas con el concepto del “ecomuseo”.⁴³

En 1984, con la Declaración de Quebec se proclaman los principios básicos de la nueva museología, reafirmando la proyección social del museo sobre sus funciones tradicionales, apoyándose en las distintas disciplinas y los actuales medios de comunicación. El movimiento aspira a ofrecer un enfoque global de los problemas desde el punto de vista científico, cultural, social y económico. La idea principal de la nueva museología es el museo visto como ente social y adaptado, por tanto, a las necesidades de una sociedad en rápida mutación. Desde este punto de vista, se ha intentado desarrollar un museo vivo, participativo, que se define por el contacto directo entre el público y los objetos mantenidos en su contexto. Es la concepción extensiva del Patrimonio, que hace salir el museo de sus propios muros.⁴⁴

1.7 Tipologías museísticas, clasificación del ICOM

Desde la *colección* o *gabinete de curiosidades*, hasta la evolución del museo moderno, han surgido un sin número de temáticas entorno a los museos, y ha sido necesario el clasificarlos para su buena apreciación y de acuerdo con la nueva museología, para el disfrute e interrelación del visitante con los objetos ahí exhibidos.

Las clasificaciones nacen a principios del siglo XIX como herencia de la Ilustración y el Enciclopedismo, y es de esta manera como se han ido agrupando en categorías encaminadas con la terminología y las disciplinas que integraban las colecciones. La propia evolución del museo irá aportando otras taxonomías o clasificaciones. La investigación museológica ha mantenido un importante interés desde décadas pasadas, en la clasificación científica de los museos, su codificación y fijación tipológicas. La museología ha impulsado esta actividad por medio de

⁴³ *Ibíd.*

⁴⁴ *Ibíd.*

expertos e instituciones reconocidas, como el ICOM, con el fin de lograr una mayor especialización y funcionalidad de los museos, teniendo en cuenta instrumentos de conservación, investigación y difusión del patrimonio cultural.⁴⁵

El Sistema de Clasificación de museos que actualmente utiliza el ICOM atiende a la naturaleza de las colecciones, agrupándolos del modo siguiente:

- MUSEOS DE ARTE (conjunto: bellas artes, artes aplicadas, arqueología).
- MUSEOS DE HISTORIA NATURAL EN GENERAL (comprendiendo colecciones de botánica, zoología, geología, paleontología, antropología, etc.).
- MUSEOS DE ETNOGRAFÍA Y FOLKLORE.
- MUSEOS HISTÓRICOS.
- MUSEOS DE LAS CIENCIAS Y DE LAS TÉCNICAS.
- MUSEOS DE CIENCIAS SOCIALES Y SERVICIOS SOCIALES.
- MUSEOS DE COMERCIO Y DE LAS COMUNICACIONES.
- MUSEOS DE AGRICULTURA Y DE LOS PRODUCTOS DEL SUELO.⁴⁶

En el actual proyecto de investigación nos enfocaremos básicamente en los museos de arte y específicamente en los Museos de Arte Contemporáneo.

⁴⁵ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) pp. 107-109

⁴⁶ Ver diagrama en el ANEXO I

1.8 Museos de Arte

En esta división de los museos según la clasificación del ICOM, quedan comprendidos los museos arqueológicos, de bellas artes, de arte contemporáneo, centros de arte y de artes decorativas. Entendiéndose por museos de arte aquellos cuyas colecciones están compuestas por objetos de valor estético y han sido conformadas para mostrarlas en este sentido.

Esta división de museos se refiere a los que albergan y exponen pintura, escultura, artes decorativas, artes aplicadas e industriales, y las que fueran denominadas en otros tiempos artes menores, como dibujo, grabado, etc. A esta misma división se integra una nueva gama de nuevos procedimientos de expresión (fotografía, cine, video, historietas o cómics, instalaciones y montajes interdisciplinarios, etc.), la mayor parte pertenecientes a la etapa contemporánea.

La historia del arte ha influido en gran parte en las tipologías de museos dividiéndolos en cuatro etapas: clásica, medieval, moderna y contemporánea, situando el contenido de esta primera en los museos arqueológicos; el patrimonio medieval y moderno conforma (incluyendo el del siglo XIX) las colecciones de los museos de bellas artes y el arte plástico producido en el siglo XX se integra en los museos de arte contemporáneo.

1.8.1 Museos de arte en México

Retomando lo que se abordó en un tema anterior, fue antecedente en México el Museo Nacional Mexicano en 1825, primer museo nacional, creado mediante decreto por el presidente Guadalupe Victoria, ubicado en la Universidad, donde se resguardaron piezas arqueológicas, documentos del México antiguo, colecciones científicas y obras artísticas.

En 1939 el presidente de la República, el general Lázaro Cárdenas del Río, decretó que el Castillo de Chapultepec se convirtiera en sede del Museo Nacional de Historia. Se realizaron labores de readaptación para incorporar a los muros y columnas del edificio una de las colecciones más ricas y variadas del patrimonio cultural de nuestro país. Dichas labores se prolongaron por cinco años, hasta que el 27 de septiembre de 1944, el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec, abrió sus puertas a mexicanos y extranjeros para dar a conocer la historia y arte de México. En 1964, los acervos de arqueología y de historia natural se trasladaron a sus recintos actuales, cuando en el Bosque de Chapultepec se construyeron los modernos espacios destinados al Museo Nacional de Antropología y el Museo de Historia Natural.

En este apartado presentaré los recintos más representativos para el arte y las manifestaciones culturales de los mejores museos en nuestro país, que representan la diversidad y multiculturalidad que habita en cada estado del país y que son refugios inamovibles del pasado y de las expresiones artísticas contemporáneas.

Museo del Palacio de Bellas Artes MPBA, CDMX

Inaugurado el 29 de noviembre de 1934 bajo el nombre de Museo de Artes Plásticas, fue el primer museo de arte en México dedicado a exhibir objetos artísticos para su contemplación. En su acervo se incluían desde piezas del siglo XVI, hasta los murales realizados en 1934 por Diego Rivera y José Clemente Orozco, así como una sala de escultura mesoamericana, otra de estampa mexicana y un museo de Arte Popular que albergaba la colección de Roberto Montenegro.

Indagando en su sitio web <http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/historia-mpba/>, menciona que, a partir de 1968, las salas de exhibición del Palacio se conocen como Museo del Palacio de Bellas Artes. Actualmente exhibe de forma permanente diecisiete obras murales de siete artistas nacionales, ejecutadas entre 1928 y 1963; mantiene un intenso programa de exposiciones temporales, cuenta con un sello editorial que difunde las investigaciones más relevantes en torno al arte nacional e internacional y ofrece una gran cantidad de actividades para todo tipo de público.



Ilustración 7: Palacio de Bellas Artes en Ciudad de México

Museo Nacional de Arte MUNAL, CDMX

La misión del Museo Nacional de Arte es la de conservar, exhibir, estudiar y difundir obras de arte producidas en México entre la segunda mitad del siglo XVI y la primera mitad del siglo XX, con lo cual ofrece una visión global y sintetizada de la historia del arte mexicano de este periodo.

El inmueble, que antiguamente fungía como Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas, está situado en el corazón del Centro Histórico de la Ciudad de

México y es considerado una de las obras arquitectónicas del país más importantes de principios del siglo XX.⁴⁷

Antiguo Colegio de San Ildefonso, CDMX

El Antiguo Colegio de San Ildefonso es una de las edificaciones coloniales más importantes del Centro Histórico de la Ciudad de México. El edificio se remonta al siglo XVI y ha sido sede de distintas funciones: colegio, seminario, cuartel, escuela de medicina y escuela nacional preparatoria.

Hoy, después de una importante restauración que se realizó en 1991, uniendo los esfuerzos de la Universidad Nacional Autónoma de México, los entonces Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y el Departamento del Distrito Federal, albergó una importante exposición: México: esplendores de 30 siglos y desde entonces fue transformado para ser sede de exposiciones temporales de relevancia.

A partir de marzo de 1994 es un proyecto permanente, cuya nueva vocación como centro cultural le ha permitido llegar a ser un lugar de excelencia y de primera importancia en la vida de nuestra sociedad. Desde el inicio de esta nueva etapa, el Antiguo Colegio de San Ildefonso ha presentado importantes exposiciones nacionales e internacionales que han logrado una exitosa participación del público, así como una significativa aportación a la difusión de la cultura y el arte.⁴⁸

Museo de Arte Moderno MAM, CDMX

Inaugurado en 1964, como parte del programa de institucionalización de la cultura que caracterizó al gobierno de Adolfo López Mateos, adquirió la calidad de emblema oficial de la modernización del país. En un principio, las salas del MAM tenían un perfil historicista, pero tras la renovación y actualización se logró obtener una imagen actualizada de la identidad nacional mediante la primera gran exposición dedicada a Rufino Tamayo.

⁴⁷ Museo Nacional de Arte (Munal). Acceso el 24 de mayo de 2020 <http://www.munal.mx/en>

⁴⁸ Antiguo Colegio de San Ildefonso. Acceso el 25 de mayo de 2020 http://www.sanildefonso.org.mx/acerca_de.php

Desde su fundación, el MAM ha desempeñado un papel decisivo en la consolidación y la difusión de un patrimonio público, en virtud principalmente de su excepcional colección que abarca un arco temporal de largo alcance (de la década de 1920 al presente) pero que, por su misma configuración evolutiva, implica una vocación retrospectiva y a la vez prospectiva.⁴⁹

1.9 Museos de Arte Contemporáneo

Estos museos, en general siguen la misma estructura que los museos del siglo XIX, solo que ahora se han introducido dos cambios importantes. Primero que nada, el concepto de museo ha evolucionado y ha tenido que seguir un programa complejo, de forma tal que se han convertido en centros activos. Segundo, las características de las obras propias del siglo XX han cambiado con respecto a los cuadros convencionales del siglo anterior tanto en tamaño, forma y cualidades, exigiendo algunas veces espacios específicos para una obra concreta como en el pop-art, minimal, y otras veces la realización de infraestructuras especiales de alto nivel tecnológico como en el video-art. La imposibilidad de establecer colecciones cerradas ha obligado a las instituciones museísticas a pensar en edificios adaptables con espacios amplios y pequeños.⁵⁰

Los museos de arte contemporáneo debido a su complejidad, reclaman una adecuación de sus funciones. A las características y contenidos generales de los museos de bellas artes, los de arte contemporáneo, añaden elementos de definición, estructura, contenido y funcionamiento muy específico y complejo, que les hacen aparecer como uno de los instrumentos socioculturales de mayor repercusión en la sociedad actual.

Desde el punto de vista de su concepción y diseño, el museo de arte contemporáneo ha venido soportando las tensiones normales de una sociedad en

⁴⁹ Museo de Arte Moderno. Acceso el 24 de mayo de 2020 <https://mam.inba.gob.mx/el-museo>

⁵⁰ Francisca Hernández, *Manual de Museología* (Universidad Complutense, Madrid) 1994

constante transformación, como las numerosas crisis y replanteamientos, especialmente en el período de entreguerras (1919 a 1939).

Es también la multiplicidad de sus contenidos, lo que hace del museo de arte contemporáneo una institución compleja a la cual se añaden las nuevas expresiones dentro de las artes visuales, nuevas propuestas y comportamientos artísticos de carácter interdisciplinario (después de las propuestas del conceptualismo de finales de los 60 y primeros 70, las instalaciones y montajes de los 80, etc.).⁵¹

A finales de los años 60 surgen las primeras reacciones contra el cubo blanco y la asociación del museo con un mausoleo. Por el contrario, el museo debe dejar de ser un templo, un lugar elitista y ser ahora un museo de masas, un lugar espectacular para una puesta en escena. El ejemplo más enigmático de este momento es el Centro Pompidou inaugurado en 1977, con un nuevo estilo arquitectónico a la par del edificio orgánico del Guggenheim de Nueva York y el minimalismo del MoMA. El Pompidou es un claro ejemplo de museo posmoderno y museo global; de hecho, se le conoce como el símbolo del final del museo moderno.⁵²

El ritual mismo, la complejidad del museo de arte contemporáneo, han inducido a la experimentación, a una práctica museográfica diferente en el tercero de los tipos citados. La reutilización de un edificio construido para otro uso diferente al que ahora se le destina constituye el común denominador de estos museos de la significación experimental, que destacan sobre todo por sus exposiciones de los nuevos comportamientos artísticos.⁵³

⁵¹ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) pp. 115-117

⁵² Isaac Bayon, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013) p. 35

⁵³ Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía* (Barcelona, Ediciones del Serbal, 1999) pp. 115-117

1.9.1 Museos de Arte Contemporáneo en México

Entre los años 1997 y 2000, se construyen alrededor del mundo diversos museos vanguardistas tanto en diseño como en contenidos, logrando exposiciones de todo tipo. En Latinoamérica, Brasil es el país que cuenta con mayor número de centros de ciencia, con más de 70.

México no podía ser la excepción, debido a diversos movimientos que se estuvieron dando a finales del siglo XX comenzaron a construirse edificios vanguardistas adaptándose así a las nuevas manifestaciones artísticas.

A continuación, se mencionan los museos más relevantes de nuestro país en el arte contemporáneo.

Museo Tamayo, CDMX

Fundado en 1981, el Museo Tamayo produce innovadoras exposiciones de lo más representativo del arte contemporáneo internacional, de su colección de arte moderno y contemporáneo, así como de la obra de su fundador, el artista Rufino Tamayo, con el objetivo de enriquecer la experiencia estética y sentido crítico de los distintos públicos del museo a través de la investigación y la interpretación de su programación.

Desde finales de los años sesenta, Rufino Tamayo (Oaxaca, 1899 – Ciudad de México, 1991) comenzó a adquirir obras para conformar una colección de arte contemporáneo internacional. El artista donó esta colección con el objetivo de facilitarle al público mexicano un acercamiento al arte del siglo XX y, con la misma meta, impulsó la creación del Museo Tamayo, el cual albergaría dicha colección. Trabajó de cerca con los arquitectos Abraham Zabludovsky y Teodoro González de León en el diseño y construcción del museo. El edificio, desde el comienzo, se planeó y consideró como una pieza más de la colección. El 29 de mayo de 1981 se inauguró este recinto cultural con el patrocinio de Grupo Alfa y de la Fundación Cultural Televisa.

Cinco años más tarde, el museo pasó a formar parte del patrimonio nacional bajo la administración del Instituto Nacional de Bellas Artes, con una reinauguración realizada el 9 de septiembre de 1986. En 1989, con el propósito de apoyar al museo para su óptimo funcionamiento, Olga y Rufino Tamayo crearon la fundación que lleva sus nombres: Fundación Olga y Rufino Tamayo. Rufino Tamayo falleció a los pocos años, en 1991, dejando al museo en manos de una unión de actores tanto públicos como privados que han garantizado la continuidad del proyecto a través de los años. La vocación de contemporaneidad y de apertura al mundo que alentaron a Tamayo permanece vigente en el compromiso de mantener la presencia del museo en el panorama del arte contemporáneo internacional.

Museo de Arte Carrillo Gil, CDMX

Según su sitio web <http://www.museodeartecarrillogil.com>, este museo es un espacio museístico ubicado en el barrio de San Ángel, de la Ciudad de México. Su construcción fue con la finalidad de albergar la colección del Dr. Álgar Carrillo, quien fue adquiriendo obras a partir de la década de los treinta del siglo XX.

En 1969, Carrillo Gil encargó a los arquitectos Fernando Gamboa y Augusto H. Álvarez, el proyecto para la creación del museo a fin de albergar toda su colección. Fue inaugurado en agosto de 1974, cuenta con una colección de arte contemporáneo con más de 300 obras en las que figuran dibujos, pinturas, grabados, litografías, collages, fotografías, instalaciones, libros, esculturas, videos y más.

Museo Universitario del Chopo, CDMX

En su sitio web <http://www.chopo.unam.mx/historia.html>, encontramos que la historia del recinto es una de sus características más importantes. El museo fue construido hace más de 100 años en Alemania y trasladado a México en 1903. Desde su inauguración en 1975, el Chopo fue un centro promotor del arte contemporáneo caracterizado por su vocación innovadora, su carácter incluyente y plural, y muy pronto su trabajo lo posicionó como un referente obligado del arte de vanguardia.

Museo JUMEX, CDMX

Ubicado en la Plaza Carso de Polanco en la Ciudad de México, exhibe una de las mayores colecciones de arte contemporáneo en América Latina. El Museo es la plataforma principal de la Fundación Jumex Arte Contemporáneo.

Obra del arquitecto británico David Chipperfield, abre sus puertas en noviembre de 2013 como institución dedicada al arte contemporáneo, con el objetivo principal de estimular la sensibilidad y el poder crítico de sus distintos visitantes a través de sus programas públicos y educativos, ampliando el compromiso de la institución de acercar el arte contemporáneo al público a través de herramientas críticas y pedagógicas, además de convertirse en un laboratorio de experimentación e innovación en las artes

Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), CDMX

Forma parte del Centro Cultural Universitario de la UNAM. Obra del arquitecto Teodoro González de León, inaugurado el 26 de noviembre de 2008, desde entonces ha sido un referente de la cultura visual nacional e internacional. Su imagen renovada y dinámica cristaliza su vitalidad acorde con el espíritu actual y de vanguardia de un espacio universitario. Desde su apertura ha recibido a más de 5 millones de visitantes.

Sus salas han albergado alrededor de 150 exposiciones con artistas de talla internacional, lo que sitúa al MUAC dentro del circuito de las mejores instituciones y museos a nivel global. Además de sus salas de exhibición cuenta con una sala de experimentación sonora y un laboratorio de conservación.

El MUAC colecciona, preserva, investiga, exhibe y difunde arte contemporáneo. Es un espacio donde se producen experiencias sensibles, afectivas y de conocimiento, que ofrecen a los públicos una diversidad de posibilidades de exploración de su propia individualidad, y además construye una

colección y archivo referenciales de la producción del arte en México a partir de 1952 y hasta la actualidad.⁵⁴



Ilustración 8: Museo Universitario de Arte Contemporáneo MUAC, Ciudad de México

⁵⁴ Museo Universitario de Arte Contemporáneo MUAC, acceso el 25 de mayo de 2020 <https://muac.unam.mx/>

1.10 Museos Interactivos

A diferencia de los museos de Colección, como se puntualizó en el apartado 1.7, surge otro tipo de museos que propone a sus visitantes la interacción con las piezas. Los museos interactivos se crearon con propósitos pedagógico-didácticos. En estos museos el valor no está necesariamente en los objetos sino en la acción de interactuar y lograr algún objetivo de comunicación o de transmitir un conocimiento a sus usuarios. Dicha interacción se lleva a cabo mediante el uso de equipamientos, módulos o exhibidores, diseñados especialmente con este fin. Los museos interactivos se abrieron para atender a un público más amplio compuesto principalmente por los niños, los jóvenes y sus familias.

El origen de este tipo de museos se remonta al siglo XVIII, con la creación del Museo del Conservatorio de Artes y Oficios de París, cuyo objetivo era proporcionar una instrucción profesional a quienes se dedicaran a las actividades mecánicas.⁵⁵ Hoy las propuestas de museos interactivos oscilan desde museos planetarios, astronómicos, exposiciones de arte, historia y otras ciencias sociales, aunque son más las propuestas en museos de ciencia y tecnología.

Después de la Segunda Guerra mundial, estos museos se desarrollaron con más vigor en Estados Unidos y se debió al impulso que se dio en ese país a la enseñanza de la ciencia, luego de que la Unión Soviética llevara adelante pruebas nucleares y lanzara en el año de 1957, el *Sputnik* al espacio. Muchos concluyeron que los soviéticos habían superado a los Estados Unidos en tecnología militar. Por eso, una de las acciones del presidente Eisenhower, fue convocar a los científicos para pedirles consejo sobre los programas militar y espacial, y así asegurar la supremacía de la ciencia y tecnología norteamericanas. El 60% de los museos científicos y técnicos estadounidenses, fueron creados después de 1960.⁵⁶

⁵⁵Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011) p. 66

⁵⁶ Sánchez Mora, *La divulgación de la ciencia como literatura* (Dirección General de Divulgación de la Ciencia UNAM, México, 1998)

Fue el físico Franz Oppenheimer quien creó el paradigma de los museos interactivos de ciencias. El *Exploratorium* de San Francisco, abrió sus puertas en el año 1969 e imprimió sus principios y características a los del mismo estilo, que surgieron con posterioridad en otros países. Otro museo ejemplo en este tipo, es el *Ontario Science Centre* de Toronto, Canadá, cuyo objetivo fue, originalmente, mostrar los principios y fenómenos básicos de la ciencia y la tecnología.⁵⁷

Algunos de estos museos se formulan mediante las expresiones *hands on* o “prohibido no tocar”, sin embargo, existen varios autores que cuestionan la relación entre interacción y aprendizaje debido a que existe una confusión común que equipara manipulación o acción motriz con aprendizaje. Lo cual sería una perspectiva conductista, según la cual el aprendizaje ocurre a partir de la acción directa sobre el mundo exterior y de su interiorización, en donde el sujeto es considerado como una especie de hoja en blanco, cuya actividad se reduce a interiorizar la realidad externa como una copia. Este modo de concebir el aprendizaje es coherente, además, con una concepción inductivista de la ciencia, para la cual a partir de la observación neutral de algunos sucesos pueden realizarse generalizaciones, que explican la naturaleza de los hechos observados.⁵⁸ A diferencia, la teoría constructivista del aprendizaje se centra más en los procesos mentales que en las conductas de los sujetos. Los aportes de Jean Piaget⁵⁹ son centrales en este sentido. Sus aportes sobre la teoría constructivista arrojaron luz sobre los procesos de asimilación y percepción de la realidad, y de ajuste de las estructuras de pensamiento que se ponen en marcha en el encuentro con objetos y fenómenos de la realidad.

A continuación, se nombran algunos ejes centrales vinculados al aprendizaje constructivista que los educadores de museos deberían tener en cuenta:

⁵⁷ Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011) p. 66

⁵⁸ García Ferreiro, *Procesos Psicológicos y museos de ciencias: interacción y construcción del conocimiento* (Tesis inédita presentada en la Facultad de Psicología, UNAM, México, 1998)

⁵⁹ Jean Piaget (1896-1980) Psicólogo constructivista suizo cuyos estudios sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño ejercieron una influencia trascendental en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna.

- *La acción fundamental de la construcción de significado es mental.* Las acciones físicas y la experiencia práctica pueden ser necesarias para el aprendizaje, pero no son suficientes. Es importante ofrecer actividades que ocupen la mente (*minds on*) y las emociones (*hearts on*), tanto como las manos (*hands on*).⁶⁰
- *El aprendizaje es una actividad social,* inseparable de las relaciones con los otros, por lo tanto, la conversación y la interacción son experiencias centrales en la construcción del conocimiento. Todo aprendizaje está social y contextualmente condicionado. Así pues, según Vigotsky,⁶¹ el nivel de comprensión de un niño se vuelve posible cuando realiza una tarea con la ayuda de un adulto (o incluso un compañero) que sabe más que él sobre cierto tema. Así, hay investigaciones que muestran cómo el aprendizaje en los museos es mayor cuando los padres ayudan a sus hijos mediante acciones, preguntas, observaciones y explicaciones.
- *El aprendizaje es contextual;* es decir, se aprende en relación con saberes, temores, prejuicios, experiencias y conocimientos previos. En la opinión de Hein,⁶² cuando se abusa de un lenguaje académico y los guías en los recorridos no dejan lugar a la expresión de dudas, interrogantes y saberes de los visitantes son ejemplos de un tipo de experiencia que no les ofrece “ganchos” o enlaces con sus propias vidas.

El concepto de interacción se amplía gracias a las tecnologías de la información y la comunicación, ya que implican una redefinición de los tiempos, espacios y modos en que se aprende y conoce. Hoy son cada vez más los museos que ofrecen recorridos virtuales a través de su exposición, en que podemos recorrer pasillos y salas, contemplar objetos, obras y exhibidores, bajar materiales educativos para diferentes públicos, consultar la agenda educativa y cultural, observar videos sobre

⁶⁰ Wagensberg, J. , *Principios fundamentales de la museología científica moderna*, en Museos de México y del Mundo , No. 1, (México, 20049)

⁶¹ Lev Vigotsky, (1896-1934) psicólogo y teórico ruso que investigó sobre las etapas del desarrollo humano y el aprendizaje.

⁶² G. Hein, *Educational Concepts, en Memorias del Congreso Internacional*, ICOM-CECA (2003, Oaxaca, México)

diversas temáticas relacionadas con los contenidos y funciones del museo (conservación, educación, recreación), acceder a sus documentos y publicaciones especializadas y hasta comprar objetos de las tiendas, entre otros usos.⁶³

Por otra parte, los museos también incorporan multimedia en función de sus recursos y con variados objetivos. Pueden ser dispositivos que formen parte de la exposición o algunos otros que puedan ser manipulados por los visitantes. En la opinión de Salgado,⁶⁴ uno de los usos más atractivos de los dispositivos interactivos, es el que corresponde a la inclusión y creación de contenidos por parte de los visitantes. Para esta autora, involucrar a la comunidad como parte de una exposición proporciona nuevas y mayores oportunidades de aprendizaje.

Es importante entonces considerar la interacción en un museo hasta el punto en que la misma proporcione a una persona una experiencia significativa en la cual le permita pensar, sentir y actuar al relacionarse individual y colectivamente con situaciones de conocimiento. Desde esta manera, el concepto de espectador también se modifica y en esta perspectiva se le considera como alguien que, con su mirada particular, construye aquello que se le presenta.

Es esencial considerar el cómo las personas conocen para poder diseñar experiencias para ellas, mediante diversas clases de muestras, exposiciones y actividades educativas en los museos. Para este efecto, Prat Armadans⁶⁵ propone una clasificación de dispositivos interactivos de ciencia y arte, según sus objetivos de contenido:

- *Potenciar la observación.* Centrar la atención de los visitantes sobre algún detalle en particular, utilizando lentes de aumento o colores, que permitan mirar una pieza con “ojos nuevos”.

⁶³ Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011) p. 69

⁶⁴ M. Salgado, *Enlaces entre accesibilidad y participación. Múltiples voces en el Museo de Diseño de Helsinki*, Informativo del Sistema Territorial del Museo de Ciencia y Tecnología de Cataluña (2008)

⁶⁵ Prat Armadans, *Los interactivos en los museos. Del museo de ciencia al museo de arte*, Museografía Didáctica en Historia. Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, No. 39 (Barcelona, 2004)

- *Facilitar la lectura.* Aportar información que permita al público profundizar el conocimiento de una pieza. Por ejemplo, un documento que invite a la “traducción”, introduciendo datos para interpretar un dibujo o texto antiguo.
- *Establecer diálogos con el contexto.* Sorprender y situar a los sujetos en el contexto de producción de aquello que observan. Ejemplo, audio de un diálogo entre los personajes de un cuadro explicando el contexto histórico en que se originó una vanguardia artística o un acontecimiento tecnológico.
- *Explicar fenómenos y procesos.* Dar a conocer a los visitantes ciertos fenómenos o procesos naturales, sociales o artísticos. Dispositivos lúdicos, multimedia que expliquen el modo en que la luz se descompone, mostrar las técnicas y tecnologías utilizadas para pintar un cuadro o hacer una escultura.

Según las características que presenta cada museo interactivo se les puede clasificar como propone Paulette McManus,⁶⁶ una tipología de museos de ciencias según la generación a la que correspondan. La tipología describe las características que asumieron determinado tipo de museos, centros y exhibiciones en sus orígenes. Actualmente es común encontrar museos y exposiciones que combinan elementos y experiencias de diversas generaciones.

- *Primera generación.* Representada por aquellos museos en los que se exhiben colecciones. El rol de los visitantes consiste en observar los objetos que forman parte de la exposición. Las funciones principales de este tipo de museos son las de conservación y preservación de su patrimonio, con fines de exhibición e investigación (Museo de Ciencias Naturales de la Universidad Nacional de la Plata o el Museo Argentino de Ciencias Naturales Bernardino Rivadavia del Conicet, Argentina).
- *Segunda generación.* Caracterizada por el carácter demostrativo de sus exposiciones, que fueron creadas con el fin de mostrar los productos históricos de la ciencia y el avance de la tecnología. El rol de los visitantes consiste en “poner en marcha” los aparatos que forman parte de la

⁶⁶ Paulette McManus, *Topics in Museums and Science Education*, (Studies in Science Education, 1992), No. 20 pp. 157-182

exposición. La función de este tipo de museos aparte de la conservación y preservación, incluye además la divulgación de su patrimonio (*Deutsches Museum* de Munich, Alemania; *Science Museum* de Londres, Inglaterra; *Ingenium*, el Centro de Cultura Tecnológica de Córdoba, Argentina; Museo Tecnológico Ingeniero Eduardo Latzina, de Buenos Aires, Argentina).

- *Tercera generación.* Exhibiciones interactivas en museos de niños, de ciencias o *science centers*. Las muestras o exhibiciones son diseñadas con fines específicos y tienen, en su mayoría, un final cerrado. El propósito de estos museos o exposiciones es que los visitantes participen activamente, aunque pueden contener también elementos de carácter expositivo y demostrativo. (Museo de la Ciencia y el Juego de la Universidad Nacional de Colombia, Universum de la Universidad Nacional Autónoma de México, Museo Participativo de Ciencias y Puerto Ciencia de la Universidad Nacional de Entre Ríos, Argentina, y Ciencia Viva, de Uruguay).
- *Cuarta generación.* Similares a los anteriores en cuanto a los recursos utilizados, pero difieren en cuanto al enfoque y la forma en que el visitante interactúa con la exhibición. Se caracteriza por la utilización de tecnología de punta y por promover una participación más creativa de parte de los visitantes, quienes tienen la posibilidad de elegir entre diferentes opciones de interacción. Las exhibiciones son de final abierto; es decir, no tienen una respuesta única (*Science Museum Nemo* de Ámsterdam, Holanda).

En su mayoría esta categorización se refiere a los museos de ciencias, sin embargo resulta útil integrar experiencias interactivas en museos y muestras de arte que se pueden ofrecer a los visitantes. En muchos casos, los museos de colección fueron incorporando salas y espacios en los que se ofrecen actividades interactivas. La Tate Modern de Londres o el Museo del Traje de Madrid son algunos de ellos.

En los pasillos de la Tate, los visitantes se encuentran con equipamientos interactivos que los invitan a participar y proponen diferentes caminos para pensar y mirar el arte moderno (juegos para pensar, tocar, observar y armar historias, al

estilo de una máquina tragamonedas o de un cadáver exquisito dadaísta). Algunos son de exploración individual y otros de interacción colectiva.

En el Museo del Traje, además de las colecciones de indumentaria, se encuentran una serie de dispositivos lúdicos y multimediales preparados para la interacción, donde es posible probar los modos en que funcionan diferentes tipos de cierres usados a lo largo de la historia (nudos, botones, presillas, lazos, abrojos), observar los detalles de las tramas de las telas con lupa, sentir el aroma de los distintos tipos de fibras utilizados para hacerlas, probarse un par de chapines (zapatos con plataforma de gran altura creados en el siglo XIV), ponerse un verdugado (pieza para aumentar la falda inventada en España a finales del siglo XV), entre otras tantas actividades.⁶⁷



Ilustración 9 y 10: MIDE, Museo Interactivo de Economía, Ciudad de México

El MIDE es el Museo Interactivo de Economía,⁶⁸ ubicado en la Ciudad de México. Es un museo concebido como espacio educativo, que “anhela” el diálogo con el público y está diseñado en función de esa premisa. Su misión principal es invitar al visitante a descubrir una nueva forma de entender la economía. Según palabras de su directora general, el museo “es el resultado de una intensa búsqueda en torno a la educación, una propuesta museológica que piensa en sus visitantes,

⁶⁷ Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011) p. 73

⁶⁸ Museo Interactivo de Economía: www.mide.org Ganador en 2007 en la categoría de “Innovación en el campo de la experiencia de los visitantes” del Roy L. Schafer Leading Edge Award.

un espacio de transformación constante”.⁶⁹ La institución ofrece a sus visitantes la posibilidad de expresar sus ideas, las cuales quedan registradas y pueden ser revisadas más tarde por otros visitantes.

En su catálogo dice Singer Sochet (2006):

Los museos son lugares de memoria colectiva en donde las sociedades se ven reflejadas. Sus visitantes se encuentran ante la posibilidad de comprender, de reflexionar, de crear certidumbres. En el caso del MIDE, asumimos el reto de tomar un tema poco común y buscar la forma de comunicarlo por medio de estímulos para la curiosidad y el conocimiento. Se trata de un espacio abierto en donde nos atrevemos a enfrentar el análisis de temas controvertidos para crear bases sólidas y que la mirada del visitante se haga más amplia y profunda, promoviendo así la formación de opiniones críticas de la realidad.⁷⁰

Para cerrar este tema es importante mencionar la actual situación de los museos debido a la pandemia del COVID-19, ya que, desde principios del año 2020, y en México a partir del mes de marzo, todos los museos y recintos culturales han tenido que cerrar sus puertas como medida de prevención ante el contagio. Este hecho ha sido un detonante para que los museos evolucionen e innoven en la manera de acercar a su público. Muchos de ellos, si no es que la gran mayoría, han optado por los medios virtuales, alimentar sus páginas con nuevos contenidos y saturar las redes sociales para no perder vigencia entre sus seguidores, ya que de lo contrario, este sería un motivo para el cierre definitivo como lo ha sido con muchos que dependen del ingreso en sus entradas y en los eventos que organizan. Esto pudiera marcar una **5ª. Generación de museos**, que no necesariamente tengan un espacio físico, si no bastaría en tener una buena base en sus contenidos y tenerlos en constante circulación e interacción en la red.

⁶⁹ Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011) p. 74

⁷⁰ *Ibíd*

CAPÍTULO 2

Arte y apreciación



Habr  quien ni siquiera pesta ee ante la Gioconda, pero se sienta profundamente conmovido ante una caja de jab n Brillo, al menos en el debido contexto. S lo con mirarla, una pintura de Rafael, de Rembrandt o de Rubens puede interpelarnos directamente, pero tambi n es posible que no nos diga nada. Esa pintura, sin embargo, es un documento hist rico, y cuando contemplamos las obras a trav s de la historia, cuando sabemos qu  intentaban decir los artistas, a qui n y por qu , nuestra experiencia, eso que llamamos *experiencia est tica*, se enriquece.

Martin Kemp, "*El Arte en la Historia*"

Para comprender esta parte de la investigaci n, en la que se refiere al Arte y apreciaci n, me serv  de varios autores integrados y analizados en la obra *Textos de Est tica y teor a del Arte*, de Adolfo S nchez V zquez, en la cual hace un recorrido por el pensamiento cr tico abordando entre otros temas la experiencia est tica, los valores est ticos, arte y sociedad entre otros. Mismos que apoyar n para lograr los objetivos de mediaci n en museos.

2.1 Experiencia est tica

Adolfo S nchez V zquez en su obra *Antolog a de Textos de est tica y teor a del arte*, hace referencia a Kant con su definici n de lo bello como aquello que place universalmente sin concepto, es decir, sin necesidad de tener un conocimiento previo (un concepto) del objeto.⁷¹ "La belleza junta y enlaza los estados opuestos, sentir y pensar; y sin embargo, no cabe en absoluto t rmino medio entre los dos. Aquello lo asegura la experiencia; esto lo manifiesta la raz n".⁷² Estas dos visiones son completamente distintas, pero a su vez se encuentran enlazadas por la belleza,

⁷¹ Adolfo S nchez V zquez, *Antolog a Textos de est tica y teor a del arte* (Universidad Nacional Aut noma de M xico, 1978) p. 15

⁷² Federico Shiller, *La educaci n est tica del hombre*, (Col. Austral, Espasa-Calpe Argentina, Buenos Aires, 1943), pp 86

aunque nunca pueden unificarse; no obstante, como los dos estados permanecen eternamente opuestos, no hay otro modo de enlazarlos que suprimirlos.

El objeto que acaricia los sentidos en la sensación inmediata, abre nuestro espíritu tierno y movedizo a toda impresión nueva; pero en igual proporción nos hace menos aptos para el esfuerzo. El objeto que pone en tensión nuestras potencias intelectuales, invitándonos al manejo de conceptos abstractos, da energía a nuestro espíritu para toda especie de resistencia; pero también lo endurece en igual proporción, y cuando nos hace ganar en indiferencia nos hace perder en sensibilidad.⁷³

En este texto vemos la correlación entre la materia y la energía plástica, es decir, entre el objeto y lo que nos transmite, que en ambos casos nos llevan al agotamiento puesto que ninguna puede prescindir de la otra. Por otro lado si nos hemos permitido el goce de la verdadera belleza, seremos dueños en igual proporción de nuestras potencias activas y pasivas, es decir con el mismo ímpetu nos entregamos a lo serio y al juego, al reposo y al movimiento, a la condescendencia y a la reacción, al pensamiento absoluto y al instintivo. Y es esta sensación precisamente, la que debemos experimentar al contemplar una verdadera obra de arte.⁷⁴

En cada una de las artes, sea la música, la escultura, la poesía, la plástica, etc., la perfección del estilo consiste en saber borrar las limitaciones específicas, sin suprimir y emplear sabiamente las cualidades específicas, lo característico en cada una de ellas, imprimiendo a la obra un sentido universal.

En una obra de arte verdaderamente bella, el contenido no es nada, la forma lo es todo. Pues la forma es lo único que actúa sobre el hombre entero, mientras que el contenido actúa sobre algunas potencias en particular. El contenido por

⁷³ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) pp. 23, 24

⁷⁴ *Ibíd.* p. 24

muy sublime y amplio que sea, opera siempre sobre el espíritu, limitándolo; sólo de la forma puede esperarse una verdadera libertad estética.⁷⁵

El adjetivo *estético* no tiene para nosotros una significación objetiva, sino en primer término, una significación de estado, funcional. Designa un determinado punto de vista, un tipo de percepción, una manera de concebir la vivencia de la captación de los valores y del comportamiento cultural-espiritual.⁷⁶

Ante la apreciación de una obra de arte puede haber tres experiencias o percepciones: *visión teórica*, viendo las cosas tal y como son en sí mismas y a detalle; *visión práctica y económica*, tratando de sacar el mejor provecho; y por último la *visión contemplativa*. Esta última visión es la que facilitaría una experiencia estética, ya que no preocupa ni la morfología detallada de la obra ni el sentido práctico o económico de la misma. Esta visión contemplativa disfruta despreocupadamente del objeto u obra artística que se le presente.

El punto de vista estético es el reverso completo del comportamiento práctico. Pero también se distingue esencialmente del punto de vista teórico, aunque tenga con éste, sin embargo, ciertos puntos de contacto.⁷⁷

El comportamiento estético debe entregarse al objeto en actitud de pura contemplación, no debe trascender de él, exceptuando las asociaciones necesarias, es decir, las impuestas por el objeto mismo y debe hallarse, sobre todo, libre de todos los pensamientos egoístas inspirados por el afán de posesión o el sentimiento de la repulsión.⁷⁸

⁷⁵ *Ibíd.* p. 25

⁷⁶ Friedrich Kainz, profesor de estética de la Universidad de Viena después de la Segunda Guerra Mundial. En su obra fundamental, *Estética*, publicada en 1948 y traducida al español estudia los problemas de la definición, métodos y rasgos científicos de la estética.

⁷⁷ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 29

⁷⁸ Friedrich Kainz

2.2 Qué es el arte

Según el pensamiento sobre el arte bello de Immanuel Kant (fundador de la filosofía clásica alemana 1724-1804) en su obra *Crítica del Juicio*,⁷⁹ es importante señalar varios puntos:

- A. El arte se distingue de la naturaleza, por el hacer, producir y como efecto de una obra, fundando su trabajo en la razón.
- B. El arte como habilidad del hombre se distingue también de la ciencia, como facultad práctica, como técnica de teoría.
- C. También se distingue arte de oficio, el primero se considera libre como ocupación agradable y al segundo se le considera un trabajo u ocupación desagradable o impuesta por la fuerza.

Ante estas tres aseveraciones, Kant nos plantea, su definición de Arte bello: “es un modo de representación que por sí mismo es conforme a fin, y aunque sin fin fomenta, sin embargo, la cultura de las facultades del espíritu para la comunicación social”.⁸⁰

“El arte estético, como arte bello, es de tal índole, que tiene por medida el juicio reflexionante y no la sensación de los sentidos”.⁸¹

El arte está reconocido como una creación del espíritu. Tiene su origen en el principio en virtud del cual el hombre es un ser pensante, que tiene conciencia de sí; es decir, que no solamente existe, sino que existe para sí. Ser en sí y para sí, es reflexionar sobre sí mismo, tomarse por objeto de su propio pensamiento y por ello desenvolverse como actividad reflexiva; he aquí lo que constituye y distingue al hombre, lo que le hace espíritu. Esta conciencia de sí mismo la obtiene el hombre de dos maneras: teórica la una, práctica la otra; una, por la ciencia; la otra por la acción. Por la ciencia, cuando se conoce a sí mismo en el despliegue de su propia naturaleza, o se reconoce en lo exterior, en lo que

⁷⁹ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) pp. 67-70

⁸⁰ *Ibíd.*, p. 69

⁸¹ *Ibíd.*, p. 69

constituye la esencia o razón de las cosas. Por la actividad práctica, cuando una tendencia le empuja a manifestarse en lo exterior, en lo que le rodea, y así a reconocerse en sus obras.⁸²

Para sobresalir en las artes es preciso tener un talento determinado, el cual se revela en la adolescencia bajo la forma de una inclinación viva e irresistible, acompañada de una cierta facilidad para manejar los materiales del arte. Esto es lo que ha hecho al pintor, al escultor, al músico.

¿Cuál sería entonces el fin del arte? Analizando los distintos postulantes y las aseveraciones antes expuestas, podemos deducir y complementar bajo las siguientes opiniones sobre el fin del arte:

1. La *imitación* es en el fondo lo que abordan casi todas las teorías de arte. En donde lo importante no sería en sí la propia imitación sino la creación, aunque esta se sirva de emplear en sus composiciones las formas de la naturaleza.
2. La *expresión* donde el fin del arte ya no sería representar las formas de la naturaleza, ahora es más importante el representar las ideas, los sentimientos, las pasiones y los estados del alma.
3. El *perfeccionamiento moral* en este punto se asegura que desde siempre se ha visto al arte como un instrumento de civilización, como un maestro de los pueblos. Es decir, el arte es un medio de instrucción para los sujetos incapaces de comprender la verdad más que por medio de símbolos e imágenes que les comunican algo a través de sus sentidos.⁸³

Lo anterior lo expone Hegel como una teoría para comprender el fin del arte, sin embargo no es la definitiva y tiene sus errores con respecto al efecto moral del arte con su verdadero fin, ya que lo expone como si fuera una doctrina, una ley que deba seguirse y no siempre es así. Como lo expuso Pablo Picasso “el arte es una mentira que nos hace ver la verdad”.

⁸²Ibíd., p. 74

⁸³Ibíd., pp. 77-79

Hegel asegura también que existe una íntima armonía entre la religión, la moral y el arte, cada una de ellas formas diversas de la verdad y cada una con su propia independencia. El arte por su parte, se rige bajo el sentido de lo bello al cual se dirige, para la producción de obras puras.

En resumen, el verdadero fin del arte es representar lo bello, revelar esta armonía, lo cual sería su único destino, independientemente de la moral, de la edificación o instrucción, los cuales se utilizan de alguna u otra manera como accesorio o consecuencia. Por ende, la contemplación de lo bello produce en nosotros una satisfacción, goce o deleite y enaltecimiento del alma por encima de sus pensamientos y la predispone a nobles acciones que van afines entre el bien, lo bello y lo divino.⁸⁴

2.3 Valores Estéticos

Antes de proceder al estudio de los valores estéticos es importante enunciar a la obra de arte, ya que es el objeto en el cual se pondrán en juicio dichos valores.

Según el pensamiento de Max Bense,⁸⁵ se sostiene que al hablar de un objeto estético, este se manifiesta con un poema, un cuadro, una escultura, una frase musical, etc., y se refiere a la actividad de creación de un determinado ser humano. La creación de una obra de arte, sólo interesa si satisface la percepción estética, en que el objeto estético se haga visible. El carácter de único e irreplicable en el tiempo de una obra de arte, corresponde a la percepción de un objeto estético que con ella se hace visible y que con ella se elaboró experimental y sintéticamente. En este sentido, las obras de arte tienen realidad, materia, espacio y tiempo. Además de estas cualidades, la obra de arte se define también por la belleza. El término estético de belleza, está determinado en el plano teórico del ser, por el concepto ontológico

⁸⁴ *Ibíd*, p.80

⁸⁵ Max Bense, filósofo alemán contemporáneo. Obras principales: *Metafísica de la literatura*, 1950; *El mundo del cartel*, 1952; *La teoría de Kafka*, 1952; *Estética*, 1954

de correalidad. De manera que la definición y el análisis de lo bello tienen por finalidad una indagación de la correalidad.⁸⁶

Lo bello, entonces, es aquello en lo cual la obra de arte supera, trasciende la realidad. Pero este trascender no es un acto ético ni religioso, es exclusivamente un acto estético. La expresión belleza, se comporta en consecuencia como modalidad que abraza la condición particular del ser de las obras de arte. La estética es un análisis del ser que se hace patente en las obras de arte.⁸⁷

En el juicio de Samuel Ramos,⁸⁸ el concepto de belleza tiene dos sentidos. En una acepción amplia se comprende bajo ese nombre toda multiplicidad de los valores estéticos: la belleza de lo trágico, lo sublime, lo gracioso, lo elegante, etc. En una acepción restringida significamos por belleza un cierto valor estético concreto.

Por otro lado, Kant señaló que nuestros juicios estéticos son emitidos con la convicción de que tienen una validez general. La validez universal de los juicios estéticos se funda en las condiciones del objeto. Si un cuadro es considerado de manera unánime como bello, debe ser que en él residen cualidades objetivas, que a todo sujeto preparado para sentir las le obligue a reconocerlas como bellas.⁸⁹

Posterior al juicio de belleza aparecen a detalle los valores parciales de la obra, valores de la forma, del contenido, del material expresivo, de la técnica, y además de éstos, los valores de la personalidad del artista. “Desde el punto de vista del arte, lo bello no es una especie, sino un género, que abarca una pluralidad de valores

⁸⁶ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 128

⁸⁷ *Ibíd.* pp. 129-130

⁸⁸ Samuel Ramos, *Filosofía de la vida artística*, (Col. Austral, Espasa-Calpe, Argentina, Buenos Aires, 1950) pp. 98-108

⁸⁹ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 170

estéticos, como por ejemplo, lo dramático, lo trágico, lo cómico, lo gracioso, lo elegante, etcétera”.⁹⁰

Cuando miramos un cuadro, podemos permanecer indiferentes, pero, si nos conmueve en algo, podemos decir: “me gusta” o “no me gusta”. Y acertamos o nos equivocamos, pues la preferencia individual está fuera de discusión. Al formarnos un juicio en el arte, la preferencia individual no puede evitarse. Por lo tanto, la cualidad de una obra de arte no depende por completo de la atracción que ejerza en nosotros, puesto que es una cualidad relacionada con la obra misma y no con nuestro gusto o disgusto. Es una cualidad objetiva, una cualidad en sí misma y esta cualidad se llama *arte*.⁹¹

La declaración: “Esta es una obra de arte” o “esta no es una obra de arte”, constituyen la primera y la última conclusión de la crítica de arte. Una conclusión crítica debe ser correcta o equivocada, pues se basa en la cualidad objetiva de una obra: en la declaración de que es una obra de arte o de que no lo es. No todas las declaraciones pueden probarse mediante el razonamiento, pero todas deben estar fundadas en cierta prueba, sin la cual son declaraciones falsas.⁹²

⁹⁰ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 174

⁹¹ Lionello Venturi. *Cómo se mira un cuadro. De Giotto a Chagall* (Ed. Losada, Buenos Aires, 1954) pp. 17-27

⁹² *Ibíd*

2.4 Función social del arte

Los grandes poetas y los grandes artistas tienen como función social renovar sin cesar el aspecto que adquiere la naturaleza a los ojos de los hombres. Sin los poetas, sin los artistas, los hombres se hastiarían pronto de la monotonía de la naturaleza. La idea sublime que ellos tienen del universo se desplomaría con rapidez vertiginosa. El orden que aparece en la naturaleza, y que no es sino un efecto de arte, se desvanecería en seguida. Todo se desharía en el caos. No más estaciones, no más civilización, no más pensamiento, no más humanidad, no más tampoco vida, y la imponente oscuridad reinaría para siempre.

G. Apollinaire, *La peintrescubistes*

Desde el punto de vista de la plástica, las obras de arte son lo más enérgico que produce una época, y es esta energía la medida plástica de una época que se impone a los hombres. Todo hombre que se burla de los pintores nuevos, se burla así de su propia época, de su propia apariencia, ya que la humanidad futura se imaginará a la humanidad de hoy según las representaciones que los artistas nuevos más sobresalientes y enérgicos habrán dejado.⁹³

En todas las épocas, es muy posible que se haya dado el predominio de una o de algunas de las artes sobre las demás, o bien, que en cada periodo histórico se haya configurado un medio expresivo peculiar, pero es más posible confirmar cómo cada arte depende de manera esencial del elemento técnico que se vale y cómo este mismo puede identificarse casi siempre con el medio expresivo.⁹⁴

En los museos de arte se preservan y exhiben una gran cantidad de obras plásticas, en las distintas disciplinas, como pueden ser pintura, escultura, fotografía, y actualmente la instalación y los medios audiovisuales. Todas estas obras nos hablan de emociones, ideas, y expresiones de una época, de una generación o bien de una sociedad. El museo, y la mediación en museos nos permitirán el observar

⁹³ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 250

⁹⁴ *Ibíd.*, p. 303

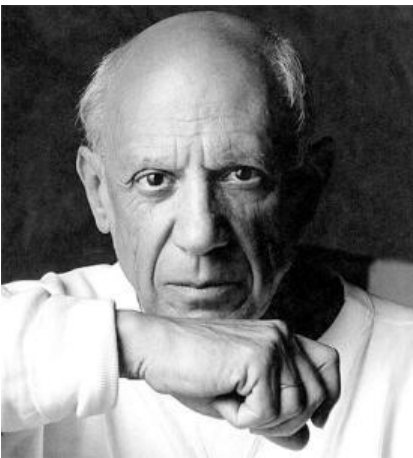
cada una de estas piezas para nuestro gozo y aprendizaje para lograr de esta manera el tener una experiencia estética.

2.5 El arte en el siglo XX

A partir del siglo XX, el arte mantiene viva su potencia de ruptura, por un lado, y de innovación y creación, por otro. Pero esta potencia de ruptura, no es sino la culminación de un proceso que hunde sus raíces en el siglo XIX y que, además, no es puramente artístico. Surge de una crisis de valores de la sociedad burguesa. La Segunda Guerra Mundial vendrá a acentuar la crisis de valores de la sociedad burguesa y a fortalecer aún más la conciencia de rebeldía y autosuficiencia del arte.

Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estética y teoría del arte*

A continuación, expondré distintas aportaciones de artistas, filósofos, historiadores y críticos, reconocidos por su enérgico papel en el mundo del arte, en una determinada época:



PABLO PICASSO

Artista español (1881-1973)

El arte no es la verdad, es una mentira que nos hace ver la verdad, al menos aquella que nos es dado comprender. El artista debe saber el modo de convencer a los demás de la verdad de sus mentiras. Si en su trabajo sólo muestra que ha buscado y rebuscado el modo de que le creyeran sus mentiras, nunca conseguiría nada.⁹⁵

⁹⁵ Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 404

Es opinión del mismo Picasso que en el arte no hay formas concretas y abstractas: sólo hay formas que son mentiras más o menos convincentes. Y tales mentiras son necesarias para nuestra mente, pues a través de ellas formamos nuestro punto de vista estético de la vida.⁹⁶

El cubismo se ha mantenido dentro de los límites y limitaciones de la pintura, sin que jamás pretendiera llegar más lejos. En el cubismo se practica el dibujo, la composición y el color con el mismo espíritu y de la misma manera que los comprenden y practican las demás escuelas. Tenemos en nuestros temas la alegría del descubrimiento, el gozo de lo inesperado.⁹⁷



ANDRÉ BRETON

Poeta francés, principal teórico del surrealismo (1896-1970)

Surrealismo, automatismo psíquico puro, a través del cual una persona se propone expresar, ya sea verbalmente, por escrito o de cualquier otra forma, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, del cual está ausente cualquier control de la razón, y ajeno a toda preocupación

estética o moral.⁹⁸

En opinión de Breton, el surrealismo no permite a aquellos que se entregan a él abandonarlo cuando mejor les plazca. Todo induce a creer que el surrealismo actúa sobre los espíritus tal como actúan los estupefacientes; al igual que éstos crea un cierto estado de necesidad y puede inducir al hombre a tremendas rebeliones.

⁹⁶ Pablo Picasso, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 404

⁹⁷ Pablo Picasso, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 406

⁹⁸ André Breton, *Primer manifiesto del surrealismo* en: Mario de Michelli, *Las vanguardias artísticas del siglo XX* (Ed. Unión, La Habana. 1967) pp. 328-361

El surrealismo es un paraíso artificial y la afición a este paraíso deriva del estudio de Baudelaire, al igual que la afición a los restantes paraísos artificiales [...] En muchos aspectos, el surrealismo parece un vicio nuevo que no es privilegio exclusivo de unos cuantos individuos, sino que, como la droga del hachís, puede satisfacer a todos los que tienen gustos refinados.⁹⁹



BERTOLT BRECHT

Poeta alemán, autor dramático y teórico del arte y la literatura (1898-1956)

“El hombre sabe demasiado poco acerca de su propia naturaleza. Y, precisamente, porque el hombre sabe tan poco acerca de sí mismo, su conocimiento de la naturaleza le ayuda muy poco”.¹⁰⁰

Bertolt Brecht expresó en su momento, que el arte no necesita brindar imágenes coherentes del mundo para cumplir su misión, es decir, provocar determinadas emociones, procurar determinadas vivencias, o exactas reproducciones de acontecimientos humanos. El arte, logra también sus efectos a través de imágenes defectuosas, engañosas o anacrónicas.¹⁰¹

El arte, además, logra el privilegio de construir su propio mundo a merced de un fenómeno muy particular, que es la identificación del espectador con el artista y, a través de este, con los personajes y sucesos del escenario.¹⁰²

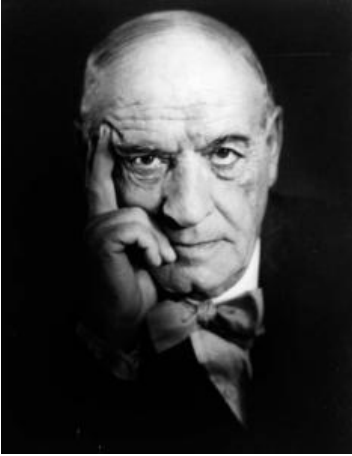
El dramaturgo afirma además, que es la identificación uno de los pilares en la estética, y define al arte como algo que libera, arrastra y eleva, considerando que si el arte no logra esos efectos no es arte.

⁹⁹ André Breton, *Primer manifiesto del surrealismo* en: Mario de Michelli, *Las vanguardias artísticas del siglo XX* (Ed. Unión, La Habana. 1967) p. 356

¹⁰⁰ Bertolt Brecht, *Escritos sobre el teatro*, (Nueva Visión, Buenos Aires, 1970) pp. 149-155

¹⁰¹ *Ibíd*

¹⁰² *Ibíd*



JOSÉ ORTEGA Y GASSET

Filósofo español (1883 – 1955)

“Todo el arte joven es impopular, y no por caso y accidente, sino en virtud de un destino esencial”.¹⁰³

El filósofo expone que todo estilo recién llegado sufre una etapa de lazareto, por lo tanto, es impopular, y tarda algún tiempo en conquistar la popularidad. “El romanticismo conquistó muy pronto al “pueblo”, para el cual el viejo arte clásico no había sido nunca cosa entrañable”.¹⁰⁴

Fue tan sólo una minoría selecta quienes se negaban al cambio del “antiguo régimen” poético. Asevera Ortega y Gasset que el romanticismo ha sido por excelencia el estilo popular y que además fue acogido de manera grata por la mayor parte del pueblo. Toda obra de arte suscita divergencias: a unos les gusta, a otros no.¹⁰⁵

Esta diferencia, explica el filósofo, no obedece a ningún principio, es el azar quien coloca a unos en una postura y a otros en la contraria, y lo que sucede es que en el arte nuevo la mayoría no lo entiende, y ésta característica por ende, divide al público en estas dos clases: los que lo entienden y los que no.

“El arte nuevo, por lo visto, no es para todo el mundo, como el romántico, sino que va desde luego dirigido a una minoría especialmente dotada”.¹⁰⁶

Afirma el filósofo que inician las disertaciones, cuando a uno no le gusta una obra de arte, pero la ha comprendido, se siente superior a ella. Por el contrario, cuando el disgusto que la obra causa es por su nula comprensión quedaría el espectador como humillado, por su falta de comprensión ante la nueva expresión.

¹⁰³ José Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*, (Col. El Arquero, Revista de Occidente, Madrid, 1956) pp. 1-13

¹⁰⁴ *Ibíd.*

¹⁰⁵ *Ibíd.*

¹⁰⁶ José Ortega y Gasset, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 431



JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

Ensayista y crítico peruano (1894-1930)

“No todo el arte nuevo es revolucionario, ni es tampoco verdaderamente nuevo. En el mundo contemporáneo coexisten dos almas, las de la revolución y la decadencia”.¹⁰⁷

Mariátegui asevera que la decadencia y la revolución son dos categorías que coexisten no sólo en el mismo mundo sino también en los mismos individuos y la comprensión de esta lucha escapa casi siempre al propio artista, pero finalmente una de las dos categorías prevalece y la otra cae. “La decadencia de la civilización capitalista se refleja en la atomización, en la disolución de su arte”.¹⁰⁸

En su análisis, Mariátegui sostiene que cada movimiento artístico como el cubismo, el dadaísmo o el expresionismo, al mismo tiempo que acusan una crisis, anuncian una reconstrucción. Y es pues que en cada movimiento no hay una fórmula, pero todos concurren ya sea aportando un elemento, un valor o un principio a su elaboración.

El sentido revolucionario de las escuelas o tendencias contemporáneas no está en la creación de una técnica nueva. No está tampoco en la destrucción de la técnica vieja. Está en el repudio, en el desahucio, en la burla del absoluto burgués. El arte se nutre siempre, conscientemente o no, del absoluto de su época. El artista contemporáneo, en la mayoría de los casos, lleva vacía el alma.¹⁰⁹

¹⁰⁷ José Carlos Mariátegui, *Revista Amauta*, (núm. 3, Lima, noviembre de 1926)

¹⁰⁸ José Carlos Mariátegui, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 437

¹⁰⁹ *Ibíd*



ERNST FISCHER

Filósofo marxista austriaco (1891-1972)

“Los esfuerzos de la literatura y el arte socialista por descubrir las realidades sociales nuevas fueron temporalmente inhibidos por la burocracia, y aún hoy día esos esfuerzos pueden encontrar, de tiempo en tiempo, la oposición burocrática”.¹¹⁰

Fischer argumenta que la tarea decisiva de la literatura y el arte socialistas se vincula íntimamente a otro problema contemporáneo: la entrada de millones de personas en la vida cultural.

El camino del arte al hombre, es a menudo un camino largo, nunca corto, que atraviesa muchos y variados experimentos de los artistas y una educación generosa y en gran escala en las masas. Lo que es alarmante en el mundo capitalista no es el “formalismo”, ni la pintura o los poemas abstractos, ni la música serial ni la antinovela. El peligro verdadero y terrible se encuentra en la producción muy concreta, pegada a la tierra, “realista” si se quiere, de películas y tiras cómicas idiotas, factores en la promoción de la estupidez, el vicio y el crimen.¹¹¹

El filósofo sostiene en su análisis que el hombre sencillo corresponde a las condiciones sociales primitivas que produjeron obras de arte mezcla de instinto, intuición y tradición. Este tipo de persona cada vez es menos común en nuestra civilización industrializada y urbana. Afirma además que en esta sociedad industrial el hombre está expuesto a muchos estímulos y sensaciones. Su gusto, ha sido afectado por todas las comodidades producidas en masa y que han inundado su vida desde la niñez.¹¹²

¹¹⁰ Ernst Fischer, *La necesidad de arte*, (trad. De Adelaida de Juan y J-Rodríguez Feo, Ed. Unión, La Habana, 1964) pp. 259-270

¹¹¹ Ernst Fischer, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 442

¹¹² *Ibíd.*, p. 443



JUSTINO FERNÁNDEZ

Crítico de arte e historiador de las ideas estéticas sobre el arte mexicano (1904-1972)

El arte mexicano del siglo XX y especialmente la pintura mural están estrechamente ligados espiritual e ideológicamente al movimiento político-social que renovó la vida en la segunda década del siglo: la Revolución Mexicana: más en verdad, supera el nacionalismo y es universal.¹¹³

Fernández afirma que los nuevos ideales en la política, la economía, la filosofía, la historia y el arte, agitaban las conciencias, que pugnaban por un orden nuevo y nuevas expresiones en todo. En México, la Revolución y el arte tuvieron acentos mexicanistas y populares que se fueron prolongando a lo largo del siglo XX.¹¹⁴

Toda esta expresión la podemos encontrar en la pintura mural a mediados del siglo XX, y basta con estudiarla y comprenderla para acercarse a los problemas espirituales y sociales del México de aquella época. “El resultado de tres o cuatro décadas de esfuerzo creador está patente en las grandes obras realizadas, que son de las más importantes contribuciones de México a la cultura universal”.¹¹⁵

Asegura Fernández, que el arte mexicano contemporáneo ha podido expresar su ser auténtico y universal por el humanismo que desborda toda limitación provinciana, puesto que su tema principal es el hombre, el pasado, presente y futuro de la existencia humana, por esto, tiene una gran calidad moral y una espiritualidad que se manifiestan en grandes y elevadas formas estéticas.¹¹⁶

¹¹³ Justino Fernández, *Arte mexicano. De sus orígenes a nuestros días*, (Ed. Porrúa, México, D. F., 1958) pp. 141-143

¹¹⁴ Justino Fernández, fragmento en Adolfo Sánchez Vázquez, *Antología Textos de estético y teoría del arte* (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978) p. 456

¹¹⁵ *Ibíd.* p. 457

¹¹⁶ *Ibíd.* p. 459



DOUGLAS CRIMP

Historiador, crítico, curador y activista estadounidense (1944-2019)

“El fin de la pintura”, así lo declaraba Douglas Crimp en octubre de 1981.

“A partir de hoy, la pintura ha muerto”: ha pasado casi un siglo y medio desde que, según se dice, Paul Delaroche pronunció esas palabras ante el testimonio abrumador del invento de Daguerre (la fotografía).¹¹⁷

Aunque esa sentencia de muerte se ha renovado periódicamente a lo largo de toda la época moderna, parece que nadie se ha mostrado demasiado dispuesto a ejecutarla [...], durante la década de 1960, finalmente, parecía imposible ignorar que la pintura se encontraba en estado terminal. Los síntomas se manifestaban por todas partes: en la obra de los propios pintores, cada uno de los cuales aparentemente reiteraba la afirmación de [Ad] Reinhardt de que estaba ‘haciendo los últimos cuadros [sus lienzos negros] que iba a hacer alguien’, o permitía que sus cuadros se vieran contaminados por fuerzas tan ajenas como las imágenes fotográficas.¹¹⁸

Muchos de los análisis teóricos en las artes visuales proceden de la transformación de la enseñanza del arte en un asunto académico. Las facultades de bellas artes se han visto invadidas por la historia, la estética y la “teoría” del arte. Los artistas, al igual que los críticos de arte profesionales, han aprendido muchos nombres: Theodor W. Adorno, Jürgen Habermas, Walter Benjamin, Michel Foucault, Jacques Derrida, Edward Said, Fredric Jameson y Douglas Crimp (que anunció prematuramente “el fin de la pintura” en 1981).¹¹⁹

¹¹⁷ Martin Kemp, *El arte en la historia*, (Ed. Turner, Madrid, 2014) p. 222

¹¹⁸ *Ibid* p. 223

¹¹⁹ *Ibid*, p. 224

A partir de todo lo anterior, podemos concluir que cada una de las posturas presentadas, nos hacen ver cómo el arte ha venido a revolucionar y a evolucionar junto con el pensamiento de la humanidad. Cada acontecimiento político, religioso o social ha tenido que repercutir en cada uno de los movimientos y rupturas del arte a través de los siglos.

El pensamiento artístico es siempre un precursor en cada momento histórico de la humanidad. El ser humano suele interrogarse acerca de todo lo que le rodea y a buscar respuestas a cada una de las cuestiones planteadas, así cada momento histórico-social contextualiza la versatilidad de estas búsquedas, las moldea y determina sus aspectos más particulares, que posteriormente serán reconocidos como las características o el pensamiento de determinada época.¹²⁰

Al observar las diferentes muestras de la plástica se puede apreciar el trabajo de mucha gente, así como el sentir del hombre en algunos momentos de la historia, su pensamiento, forma de vida, creencias y hasta temores, del mismo modo estas muestras reflejan lo más representativo de su época tal y como sucede con las obras plásticas en la actualidad. Así pues, el conjunto de piezas artísticas que habitan en un museo de arte se puede considerar como meros actos de comunicación presentándose entre el artista y los espectadores.

¹²⁰ Spravkin M. *La construcción de la mirada. Cuando los chicos dialogan con el arte* en Alderoqui S. *Museos y escuela. Socios para educar*. (Paidós, Argentina, 1996) p. 249

CAPÍTULO 3

Pedagogía en museos



3.1 Surgimiento de la Educación en museos

Retomando el contexto histórico, podemos observar que en el siglo XVIII, durante el Renacimiento se desarrolla un importante movimiento científico como centro de las instituciones museísticas, la actividad de investigación surge con la idea de “Museo público”, que según Mark Luca (1973),¹²¹ es la expresión del espíritu del siglo XVIII que generó el entusiasmo por el valor de la educación y difundió la idea de que las colecciones, que habían sido fuente de instrucción y placer para unos pocos, se tenían que hacer accesibles a todos. Pero es hasta finales del siglo XVIII y a lo largo del primer tercio del siglo XIX cuando las colecciones privadas y cerradas pasan a ser de dominio público. No obstante, la mayoría continuaban siendo elitistas y exclusivistas como antes de su apertura al público.

Del año 1900 hasta el comienzo de la Segunda Guerra mundial (1939), la constitución de los museos públicos no garantizó todavía su apertura y democratización real. Fue hasta después de la guerra (1945), cuando comenzaron a producirse algunos cambios sustanciales. Se comienza a dar una especialización en los museos y en su mayor parte podían visitarse, pero todavía existía una carencia del vínculo entre el objeto y el público.

En 1937 el museólogo inglés J. Rothenstein, apunta la necesidad de definir los objetivos del museo y afirma que sus más importantes funciones deberán ser las de hacer que el hombre de la calle sea consciente de su patrimonio y ayudarlo a comprenderlo y utilizarlo para su enriquecimiento.¹²²

En los Estados Unidos, durante el período de 1900 a 1930 se da un rápido desarrollo de las prácticas educativas en los museos. Según afirma Th. Low (1948)¹²³ se debatían tres posturas que guiaban la práctica educativa de los museos:

¹²¹ Mark Luca, *The Museum as Educator*, (UNESCO: The Organization of Museums. Museums and Monuments, XV, París)

¹²² A. Wittlin, *The Museum, Its History and its Tasks in Education*, (Londres, Roulledge and Kegan Paul, Ltd, 1949)

¹²³ Th. Low, *The Educational Philosophy and Practice of Art Museums in the United States*, (Columbia University, 1948)

- La primera se basaba en la creencia de que los principios estéticos y eruditos debían ser los decisivos en cualquier exposición.
- La segunda afirmaba que el museo era fundamentalmente, una institución educativa y que se debía a las necesidades y deseos de la comunidad a la cual servía.
- La tercera era una combinación de las dos anteriores e intentaba conseguir un equilibrio entre las pretensiones de “erudición” y las de “educación”.

A medida que el siglo avanzaba se fue notando un progresivo aumento a la segunda postura, en la que se destaca que el museo debía ser fundamentalmente una institución educativa.

A partir de la Segunda Guerra Mundial, existe un período de reconstrucción el cual llevó consigo una serie de cambios que marcaron el final de la concepción del museo como una institución aislada y elitista. Estos cambios, según R. Marcouseé (1973)¹²⁴, vienen dados por dos factores:

- La nueva actitud social hacia los museos, que son considerados como instituciones que deben ser accesibles, comprensibles, apreciadas y disfrutadas por toda la población.
- La aparición de un “nuevo público”, nuevo por sus opiniones y su procedencia, que es un producto del desarrollo político, social y económico que se produce tras la reconstrucción y expansión que sucede a la Segunda Guerra Mundial.

Comenzaron entonces a aparecer una serie de trabajos críticos que fijaban su atención en los objetivos y finalidades educativas hacia las cuales había de encaminarse el museo y en los medios y recursos para conseguirlas.¹²⁵

¹²⁴ R. Marcouseé, *Changing Museums in a changing world*, (UNESCO: museums, imagination and education, París, 1973)

¹²⁵ J. F. Karn, *The time are A-Changing or Marketing Museum Education in the 80s* (SEMC Journal, 1979) p. 15

En síntesis, los cambios sustanciales dentro de las instituciones museísticas a partir de la Segunda Guerra Mundial, especialmente en los años del gran *boom* económico, se pueden destacar básicamente dos logros:

- El cambio de una política museística *centrada en el objeto*, a una política *centrada en el público*, que se traduce en una atención preferente al montaje de exposiciones comprensibles, adoptando unos criterios didácticos y no exclusivamente estéticos.
- El incremento notable de la oferta educativa proporcionada a través de servicios educativos a los visitantes y la intensificación de los aspectos vinculados a la publicidad y a las relaciones públicas.¹²⁶

Este cambio de énfasis, que va de la adquisición a la utilización de los objetos para el disfrute y formación del público, ha significado, según Singleton¹²⁷, que los museos, de ser depositarios pasivos de unos objetos que eran todo lo que interesaba a sus custodios, pasaran a ser entidades activas gestionadas por profesionales que trabajaban con el objetivo de interrelacionarlos con el mundo exterior para el beneficio de la comunidad en general.

En el proceso de creación e institucionalización de los departamentos educativos, se ha pasado por diversas etapas de avances y retrocesos. La aparición de estos departamentos en muchos museos se produjo a partir de la década de los sesenta, pero especialmente, en la década de los setenta.¹²⁸ Las dificultades que tuvieron que vencer aquellos que comenzaron a trabajar en el campo de la educación museística, no fueron pocas, ya que a los primeros que tuvieron que convencer fue a los mismos colegas del propio museo que consideraban como más importantes otras actividades como coleccionar, preservar e investigar.

¹²⁶ G. W. Wengen, *The Relationship between Museum Display and Educational Activities*, (ICOM-Education, No. 10) pp. 3-5

¹²⁷ H. Singleton. *Interactions: The Museum at work in the community* (Museum Vol. 23, No. 2, 1970) pp. 108-117

¹²⁸ U. K. Olofsson, *Museums and children*, (Unesco, París, 1979)

Como referencia en los años setenta y en el tema de la conceptualización educativa del museo, se tienen varias figuras pioneras en este campo como Molly Harrison (Geffrye Museum de Londres),¹²⁹ quien afirmaba que los departamentos educativos en los museos debían considerar prioritaria la tarea de “traducir el significado de las exposiciones y buscar la manera de comunicar sus valores al público sencillo”.¹³⁰ En cuanto al ámbito de sus competencias, opinaba que tenían una clara responsabilidad hacia la comunidad en su totalidad, independientemente de la edad o capacidad intelectual de los usuarios.

Otra figura importante a principios de los años setenta, S. Prakash,¹³¹ refiriéndose a las posibilidades educativas de los museos de arte, manifestaba que “los departamentos educativos debían fomentar y dar respuesta a los intereses artísticos latentes en los públicos de todas las edades”.¹³² En la concepción de Prakash, el departamento de educación debe animar a la participación y estimular las posibilidades creativas del visitante en todos los ámbitos de su vida cotidiana.

En esta misma época, un informe británico sobre los museos provinciales fijaba su atención en el estatus de los departamentos de educación y afirmaba que debían regir su actividad con las siguientes funciones:

- Responsabilidad de los servicios de préstamo de materiales.
- Organización y/o participación en el servicio de conferencias.
- Organización de toda clase de visitas de grupo.
- Contacto con las instituciones educativas que utilicen el museo.
- Ofrecimiento de ayuda individual a estudiantes.
- Asesoramiento a la dirección del museo acerca de la naturaleza y extensión de la información que se debería ofrecer al público.

¹²⁹ M. Harrison, *Education in museums*, (The Organization of museums, Practical Advice, UNESCO, 1968)

¹³⁰ *Ibíd.*

¹³¹ S. Prakash, *Education Through Art Museums-A Review*, (Journal of Indian Museums, Vol. 27-28, 1971-1972)

¹³² *Ibíd.*

- Asesoramiento en cuanto a ayudas y recursos posibles a utilizar en el campo de la tecnología educativa.

En este informe se consideraba además que los departamentos de servicios educativos estuvieran integrados totalmente dentro de la estructura del museo, en vez de actuar separadamente bajo la responsabilidad de una autoridad educativa externa.

En España, también durante los años setentas, a partir de las posibilidades que daba la nueva Ley General de Educación de 1970, que en su artículo 12, apartado 3, contemplaba que las bibliotecas, archivos y museos tuvieran el acceso gratuito, se van formando grupos que integran personas sensibilizadas con la educación museística, como el GAIP (Grupd'Art i Pedagogia) de Cataluña. Además de Cataluña, se dan experiencias pioneras en este campo en Madrid, concretamente en el Museo Arqueológico Nacional, en el Prado, en el Museo Etnológico, así como en otras comunidades como Aragón y el País Vasco.¹³³

3.2 La Educación en Museos de Latinoamérica y México

En la actualidad, tomando en cuenta las competencias o funciones que deben asumir los servicios de educación en los museos podemos plantear las siguientes:

- Formación y constante capacitación en materia educativa de los miembros de los servicios de educación museística.
- Colaboración con otras instituciones educativas y sociales.
- Colaboración interna con las demás áreas del museo, en una línea de trabajo interdisciplinar y multiprofesional.
- Actualización de programas con actividades didácticas, adaptándolas a los distintos grupos de visitantes.

¹³³ M. I. Pastor, *Pedagogía Museística* (Editorial Planeta, Barcelona, 2011) p. 35

Una de las enseñanzas que los educadores de museo pueden derivar de su propia historia, es la comprensión de los conceptos de interpretación que albergan estrategias pedagógicas. Un buen instructor de museo utiliza varios recursos para su trabajo, entre ellos su propia experiencia con los objetos, la experiencia de los visitantes previos y el conocimiento de la historia del arte y la crítica. También tiene a su disposición un catálogo de posturas interpretativas y la comprensión de las relaciones históricas y lógicas entre ellas. Vistos en conjunto, todos estos recursos le permiten detonar en sus visitantes momentos interpretativos nuevos, dinámicos y de amplio alcance. Debe desarrollar una pedagogía que en verdad respete la voz de cada uno: del visitante, la suya propia, la de los curadores e historiadores y las voces de la tradición.¹³⁴

La tarea central de los educadores en sala parece sencilla: lograr que se reúnan las personas y las obras de arte. Sin embargo, esta interacción y qué hacer para que suceda no es tarea fácil. Conforme se adentran los educadores en el siglo XXI, siguen buscando un enfoque bien fundamentado de su trabajo, para estar preparados ante los nuevos retos de atención a los visitantes.¹³⁵

Entre los años 1969 y 1979, el Consejo Internacional de Museos (ICOM) actualizó su definición original acerca del museo y agregó en ella la palabra educación: “El museo es una institución sin fines de lucro abierta al público y al servicio de la sociedad, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con el propósito de educación y deleite, los testimonios materiales del hombre y su medio”. Esta definición incluye la educación como un propósito primordial.¹³⁶

La educación en museos se ocupa de las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes —sus sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos— cuando sus cuerpos, situados en posiciones fijas o en movimiento

¹³⁴ Kai-Kee Burnham, *La Enseñanza en el Museo de Arte* (INBAL, México, D. F. 2012) p. 51

¹³⁵ *Ibíd.* P. 52

¹³⁶ Alderoqui, Pedersoli, *La educación en los museos: de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, 2011) p. 30

en determinadas coordenadas de espacio y tiempo, son reclamados por ciertos objetos o dispositivos, que llaman su atención y los interpelan.¹³⁷

Como se puntualizó en el tema anterior, en el mundo anglosajón se les llama “educadores” a las personas encargadas de la mediación en museos, es decir, a los intermediarios entre las obras y los visitantes, a los facilitadores. En los museos de habla hispana se les conoce o se les llama “guías de museo”, y comienza a llamárseles “mediadores”.

Actualmente se ha visto con agrado una revalorización de las actividades que los departamentos educativos realizan en el contexto de la Nueva Museología, que otorga al visitante un papel importante en tanto que la significación de los objetos y de los espacios de exhibición se establece en relación con su vivencia. La experiencia en el museo se ha convertido en un motivo central.¹³⁸

La Nueva Museología, como se expuso en un punto anterior, se consagra en 1971 durante la IX Asamblea del Consejo Internacional de Museos (ICOM), en la Mesa Redonda de Chile de 1972 y en las declaraciones de Quebec y Oaxtepec en 1984. Esta postula que el museo debe constituirse como “un acto pedagógico para el desarrollo”, del que se desprenden tres nociones estructurales que la sustentan:

- El territorio sustituye al edificio. El museo no es más un repositorio que sólo conserva objetos, su función se extiende en un sentido histórico, geográfico y cultural en función de los actores del proceso.
- El patrimonio sustituye a la colección. Abre la reflexión colectiva sobre la elección de lo que es valioso y digno de exhibirse, y aporta criterios adicionales a los de los especialistas.
- La humanidad sustituye al público. Entran en juego vínculos entrañables entre los participantes, que se relacionan entre sí y con la exhibición desde lo emotivo.

¹³⁷Ibíd. p. 31

¹³⁸ Diego Martín, *Porque el disfrute es de quien lo trabaja*, (Gaceta de Museos, diciembre 2012, No. 51) p. 3

Esta postura a favor de un nuevo museo, centra su atención en las personas y su mirada, que propone “ubicar al público dentro de su mundo para que tome conciencia de su problemática como hombre individuo y como hombre social”.¹³⁹

Dentro del área de educación en museo se pueden definir tres perfiles que detallaré a continuación:

Guía de sala: educadores de museo que disponen y ofrecen el recurso de la visita guiada como lugar de negociación de los contenidos del museo con los visitantes. Es el área en la que se realizan los programas de investigación-acción para la apreciación e interpretación de la obra expuesta.

Coordinación de programas y departamentos educativos: coordina la formación y trabajo de los guías y se articula con los otros profesionales del museo. Define las modalidades de visitas guiadas y los programas destinados al público. Establece acuerdos con las escuelas y otras instituciones culturales. Diseña actividades anexas con las exposiciones, incluyendo la participación cultural de las comunidades.

Curaduría educativa: integra la función de los educadores en la inclusión de grupos en el desarrollo de exhibiciones. Dicha inclusión presenta nuevos intereses y criterios e influye en el proceso de la toma de decisiones. Es el área más compleja y menos desarrollada, la que genera más resistencias y en la que se disputan cuestiones de poder y autoridad con los curadores, conservadores, especialistas y demás miembros que trabajan en los museos.¹⁴⁰

Francisca Hernández, en su Manual de Museología dice que, a las funciones tradicionales de conservar, exponer e investigar las colecciones, deben considerarse otras, dirigidas al público de los museos. Comunicación, difusión, el carácter educativo y el sentido lúdico, deben formar parte de la esencia y el sentido

¹³⁹ *Ibíd*

¹⁴⁰ *Ibid*, p. 32

último del museo, ya que de otra manera se perdería la función primordial, que apunta al encuentro directo con el público.¹⁴¹

Lo que debe gustar al visitante no es el museo en sí mismo, sino la experiencia en el museo, la experiencia de los públicos dentro del museo. La creación de espacios que faciliten el diálogo, la interpretación de los visitantes y la construcción de sentido se convierten en acciones pertinentes en la labor museística.¹⁴²

El origen de los servicios educativos en el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) se remonta al año 1952, con el establecimiento del departamento de acción educativa en el antiguo Museo Nacional de Antropología, antes Casa de Moneda.

Este departamento de acción educativa, se creó con el propósito de complementar la educación escolar e integrarlo con el discurso histórico vigente del estado nacional. Los ideales de José Vasconcelos se ven reflejados en este proyecto educativo, quien hizo de los maestros rurales un ejército de paz y de cada profesor un “apóstol de la educación, según su propia metáfora de raíz católica, inspirada en el sacrificio de los misioneros del período colonial”.¹⁴³

Los fundadores de los departamentos educativos, desde hace más de 50 años, han trabajado en favor de la educación y el fortalecimiento de la identidad nacional. Sin embargo, su trabajo ha sido limitado, tanto internamente como con el resto de las áreas del museo (investigación, conservación y dirección), al ámbito del apoyo a la educación formal o escolarizada, lo cual se sigue padeciendo hasta nuestros días cada vez que se les pide realizar proyectos “para los niños” o para vincular los programas educativos con los contenidos de los museos.

¹⁴¹ Francisca Hernández, *Manual de Museología* (Editorial Síntesis, España, 1998)

¹⁴² Diego Martín, *Porque el disfrute es de quien lo trabaja*, (Gaceta de Museos, diciembre 2012, No. 51) p. 4

¹⁴³ Diego Martín, *Ways to enjoyment of heritage. Education at INAH museums*, en memorias del *Simposio Internacional en Educación en Museos (2008): The role and prospecto of exhibition related education program*. Seúl, Museo Nacional de Corea

Es importante considerar a dichos públicos, pero también lo es generar estrategias para atender a otros públicos (estudiantes de educación superior, familias, personas con capacidades diferentes, personas de la tercera edad, grupos indígenas y grupos marginales, entre otros), quienes tienen también necesidades de comunicación específicas y de encontrar goce y recreación en estos espacios.¹⁴⁴

Es por esto que el museo debe dar atención al público tanto en el ámbito de una educación formal como espacio para la educación no formal, entendida como la educación desarrollada en aquellos contextos en los que existe una intencionalidad educativa acompañada de una planificación de las experiencias de enseñanza-aprendizaje, pero fuera del ámbito escolar obligatorio, con la finalidad de transformar la visión que los visitantes tienen del museo como espacio sacro o templo del conocimiento sólo accesible para los especialistas.

Felipe Lacouture, el desaparecido museólogo mexicano, plantea un modelo de museo que se modifica con base en la recepción y experiencia del visitante, quien a su vez modifica su visión sobre el museo en un diálogo permanente de relectura y reaprendizaje sobre la experiencia de visita. Propone a través de la crítica y diálogo con la comunidad, los medios de apropiación para fomentar una cultura de visita más cercana a una exploración desenfadada que pueda borrar recuerdos menos gratos —como las visitas obligatorias para hacer la tarea en el museo, la copia de cédulas o el largo peregrinar por las salas con los compañeros de clase—, más cercana a una experiencia disfrutable, perdurable y enriquecedora para el individuo en su vida cotidiana, y un alivio ante la perspectiva de horizontes banalizados, hipersimplificados y achatados por la cultura de masas en la que el ciudadano promedio vive inmerso.¹⁴⁵

Durante años, la tendencia de los museos de mantener fuertes vínculos con el sistema educativo nacional ha sido muy marcada, se ha visto el surgimiento de otras

¹⁴⁴ Diego Martín, *Porque el disfrute es de quien lo trabaja*, (Gaceta de Museos, diciembre 2012, No. 51) p. 4

¹⁴⁵ Ibid p. 5

actividades que marcan una diferencia notable con respecto a la vinculación curricular y el papel del museo, tan sólo como un complemento para la educación formal. Este cambio ha sido el resultado de la presión del público no escolar y del cambio paradigmático que describió Lauro Zavala en su texto “*El paradigma emergente en educación y museos*” en el que presenta un diálogo entre el paradigma tradicional y el emergente en los estudios y las prácticas de la educación museográfica, y en el que también se destaca el uso y conceptualización de los espacios museísticos desde la experiencia del visitante, al poner en juego la subjetividad, la intersubjetividad y el diálogo.

Según la opinión de Lauro Zavala en su ponencia sobre el paradigma emergente en educación y museos (Universidad de Zulia Maracaibo, Venezuela, 2006) existen dos posturas ante el modelo de museos:

Paradigma Tradicional

1. El museo es un apoyo que complementa la educación formal.
2. El objetivo de la visita es la obtención de conocimientos.
3. Lo esencial de una exposición es su contenido.
4. El museo aspira a presentar el significado natural de las cosas.
5. Las exposiciones aspiran a la objetividad.
6. La experiencia educativa se produce al ofrecer al visitante una representación del mundo clara y convincente.
7. La experiencia educativa durante la visita se reduce a la visión y el pensamiento.
8. La experiencia educativa se apoya en la autoridad de los expertos.
9. El museo es una ventana para conocer otras realidades.
10. La experiencia museográfica consiste en recorrer la exposición dentro del museo.

Paradigma Emergente

1. El museo ofrece una experiencia educativa independiente de la educación formal.

2. El objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta.
3. Lo esencial de una exposición es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita.
4. El museo debe mostrar el contexto social que produce el significado.
5. El museo debe dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad.
6. La experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita.
7. La experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales.
8. La experiencia educativa se apoya en la participación activa del visitante.
9. El museo ofrece al visitante la construcción particular de una realidad simbólica autónoma.
10. La experiencia museográfica consiste en dirigir una mirada museográfica a cualquier espacio natural o social.

Zavala concluye que la misión de los procesos educativos dentro y fuera de los espacios museográficos se resume en la posibilidad de que el visitante aprenda a reconocer esta forma de ver cualquier espacio y convertir cualquier experiencia cotidiana en una oportunidad para poner en juego su capacidad de sorpresa y sus estrategias de recreación.¹⁴⁶

Los estudios y las prácticas de la dimensión comunicativa y educativa en los espacios museográficos pueden ser estudiados al reconocer la distinción entre las tesis del paradigma tradicional y el paradigma emergente en la conceptualización de los espacios museográficos.

En mi propia experiencia ha sido más efectiva la apreciación cuando un grupo tiene un recorrido con un guía de museo quien interactúa con ellos y los estimula con herramientas necesarias para lograr el objetivo.

¹⁴⁶ Lauro Zavala, *El paradigma emergente en educación y museos* (Revista Opción, Universidad de Zulia, 2006 No. 50, Maracaibo, Venezuela)

Del 2002 al 2006, María Engracia Vallejo (del equipo de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y exposiciones del INAH), cambia el nombre y la línea de trabajo del Programa Nacional de Servicios Educativos al transformarlo en el Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE), que tiene el propósito de “fomentar la atención diferenciada a los visitantes de los museos, a partir del conocimiento de sus características, expectativas, experiencias y opiniones, así como mediante la diversificación de actividades y servicios culturales y educativos.”¹⁴⁷

Este Programa estableció una serie de acciones pedagógicas novedosas dirigidas a los educadores del museo para que diversificaran sus métodos de atención y propiciar la construcción del conocimiento de sus diferentes públicos. Era necesario modificar la experiencia de visita y pasar de una dedicada solamente a la obtención de información, a otra enriquecedora y participativa que facilitara un aprendizaje significativo.

Estas acciones provienen de distintas fuentes, que van desde los proyectos y sesiones de trabajo realizadas durante el Encuentro Nacional de Servicios Educativos y del evento conmemorativo de los 50 años de la fundación de los Servicios Educativos en el INAH, hasta la compilación de materiales didácticos y productos de talleres realizados en la red de museos del INAH.¹⁴⁸

En este momento el PNCE estableció siete líneas de acción que delimitaron los proyectos referentes a la función museo-pedagógica atendiendo a diferentes públicos, entre ellos adultos, familias, personas con capacidades diferentes, adultos mayores, grupos de amigos. Dichas líneas son las siguientes:

- Materiales de divulgación, información e intercambio.
- Publicaciones educativas.

¹⁴⁷ Lineamientos Generales de Trabajo para Museos 2001/2006. Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones. México, CONACULTA-INAH

¹⁴⁸ Esta iniciativa fue parte del proyecto para presentar una exhibición de los trabajos más destacados de las áreas educativas de los museos del INAH durante algún momento del 2002 como parte de los festejos del 50 aniversario de la fundación de los servicios educativos.

- Eventos académicos.
- Proyectos didácticos para apoyar exposiciones temporales y reestructuraciones.
- Proyectos educativos con otras instituciones.
- Programa de capacitación.
- Asesorías.

Los objetivos del PNCE se cumplirán en medida de que los trabajadores educativos diversifiquen las modalidades de atención y de los públicos a los cuales se dirigen las distintas prácticas, fortaleciendo el aspecto del museo como espacio para la educación no formal y también para la experimentación de vivencias significativas, insistiendo en la necesidad de transformar la visita guiada convencional en una experiencia participativa, confiando en la autogestión como alternativa de corresponsabilidad entre la institución y la ciudadanía; sin embargo, no siempre ha sido fácil el desarrollo de esta actividad.

Es muy conocida la situación de las áreas educativas en los museos: los retrasos en la entrega de información para la preparación de proyectos educativos, el recorte de presupuestos o las restricciones dentro de las salas de exhibición para realizar dinámicas con grupos, son sólo algunos de los problemas que es necesario sortear.

Las líneas de acción antes mencionadas han servido hasta la fecha para la planeación del programa anual de trabajo de la Subdirección de Comunicación Educativa y eventualmente para la redacción del Manual de Lineamientos Generales para las Acciones Pedagógicas en los Museos del INAH, publicado en 2010 por la SCE con el propósito de recopilar distintas herramientas didácticas y de unificar criterios en torno a la planeación y realización de los proyectos educativos.¹⁴⁹

¹⁴⁹ Diego Martín, *Porque el disfrute es de quien lo trabaja*, (Gaceta de Museos, diciembre 2012, No. 51) p. 9

En la actualidad, nuestro “socio para educar”, el sistema educativo, debe colaborar con nosotros en una forma activa, de tal manera que concilie los objetivos curriculares y el desarrollo de competencias para la formación de ciudadanos preparados para solucionar problemas conscientes del papel que juegan en la construcción de una nación más justa y fraternal.

El presente reto para las áreas educativas es generar una visibilidad especial por la publicación de sus actividades en línea y de esta manera es necesario que se hagan conscientes del papel que les toca desempeñar frente a un mundo que se mueve a alta velocidad a través de las computadoras y los dispositivos móviles, ansioso por las comunicaciones instantáneas; de que pueden contribuir, a pesar de la seducción que presenta la virtualidad, a rescatar la riqueza de las vivencias reales e interpersonales.

3.3 Arte y Educación a partir de la imagen museística para población adolescente.

Una experiencia pedagógica, para ser fecunda, debe asumir sus propios riesgos, desafiar permanentemente a los artistas, cuestionar sus paradigmas y a partir de ese cuestionamiento permitir que se desarrollen y evolucionen, resguardando y cualificando sus primeros impulsos: el impulso de dar, de probar, de ver más allá, de transformar, aceptando la inestabilidad como una condición para crecer; el impulso de transgredir, de descubrir y experimentar, y también, el impulso de diferenciación, el derecho a la diversidad, a la rebeldía y a la no-estandarización de las ideas, caminos, corrientes, metodologías y concepciones para la vida y práctica artística.

Willi Pinto, La Pedagogía del Arte, una experiencia de creación e intercambio

Recientes investigaciones en psicología del aprendizaje y de la educación, destacan la importancia de la interacción con el objeto o los objetos a conocer como condición necesaria para la construcción del conocimiento. Esto es relevante en el ámbito escolar y en el campo específico de las ciencias sociales, donde ni el desarrollo de

conceptos, ni la comprensión de procesos, ni la formación de competencias y actitudes prosperan si los alumnos no perciben al hombre y a los hombres que se hallan en el centro de cada disciplina, si no logran recrear el escenario en que se desarrolla o desarrolló su drama.¹⁵⁰

Puntualizando en la opinión de Silvia Alderoqui (1996) en la que plantea al museo como una institución educativa con base en nuevas tendencias para apuntar a brindar espacios participativos y diseñar propuestas para el público escolar, que será definitivamente el que perpetúe su nuevo rol en tanto los aprecie: “Parece claro que ambas instituciones, escuela y museo, se necesitan mutuamente. Sin embargo existen diversas dificultades a la hora de ponerse a trabajar en tal sentido. Por otra parte, cada una se encuentra revisando internamente sus objetivos, metodologías, contenidos, función social”.¹⁵¹

El museo

Con base en las obras: “*Conceptos claves de museología*” (2007), del Consejo Internacional de Museos, ICOM y *Los museos* de Rodrigo Witker (2001), se puede decir que el museo es: una institución que opera con financiamiento gubernamental, privado o mixto, al servicio de la sociedad y de su desarrollo. Está abierto al público y sus objetivos son adquirir, conservar, estudiar, exhibir, transmitir y comunicar el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente, con el fin de interpretar hechos ausentes; también es un espacio para la educación y el deleite.

De lo anterior se puede inferir que el museo actual tiene propósitos de investigación, conservación, difusión y educación. Y para poder cumplir con su labor educativa, el personal de Servicios Educativos requiere considerar conceptos relacionados con el proceso de comunicación educativa y tenerlos presentes para la construcción de sentido.

¹⁵⁰ Aisenberg, Alderoqui, *Didáctica de las Ciencias Sociales* (Paidós, Buenos Aires, 1994)

¹⁵¹ S. Alderoqui, *Museos y escuelas: socios para educar* (Paidós, Buenos Aires, 1996) p. 19

Componentes y funciones del museo

Entre los elementos que se conjuntan al realizar una visita al museo, podemos contar con: un espacio, el público, el objeto de conocimiento y un proceso comunicativo. Todos ellos ubicados en alguno de los componentes esenciales del museo. La sociedad es a quien está dirigida la actividad del museo y tiene su representación en el público. Como parte de la planificación en el museo, se encuentran las áreas que en él participan y los procesos comunicativos que se llevan a cabo. El espacio es el lugar o edificio en el que se ubica el museo y corresponde a lo que se menciona como continente. El contenido lo encontramos no sólo en las colecciones, sino en los objetos de estudio y los conocimientos que se desprenden de las investigaciones realizadas.¹⁵²

La institución museística ha pasado de ser un contenedor y conservador de bienes culturales a ser un ámbito productivo, influido por la generalización de la “cultura de masas”,¹⁵³ ya que busca informar, experimentar y demostrar, de ahí su conexión con la educación. Ha ido asumiendo su rol educativo contando poco a poco con los niños y adolescentes e interesándose por sus características y las características de su aprendizaje para una mejor adaptación a su contexto físico social y personal. Todo ello se ha realizado a través de la búsqueda de metodologías activas, la elaboración de material y la formación de un personal lo más cualificado posible. Esta adaptación también se ha querido llevar a su política expositiva, estableciendo objetivos educativos en su diseño (actitudes, habilidades y conocimientos a desarrollar) e intentando crear entornos donde se puedan dar aprendizajes significativos.

Este interés por la labor educativa del museo ha sido desigual. Hay museos que han considerado dicha labor como una simplificación y trivialización del

¹⁵²S. Mentado, *Un puente entre el museo y su visitante escolar, actividad educativa significativa*. Acceso el 27 de julio de 2020 <https://entretnejidos.iconos.edu.mx/thesite/un-puente-entre-el-museo-y-su-visitante-escolar-actividad-educativa-significativa/>

¹⁵³ Domínguez, Estepa y Cuenca; *El museo. Un espacio para el aprendizaje* (Universidad de Huelva, 1999) p. 18

conocimiento científico y otros en cambio, han encontrado en esta función educativa la clave para su supervivencia.¹⁵⁴

Desde los años sesenta, los museos han operado como instancias colaboradoras con la tarea de aprendizaje en las escuelas. El poder educativo de los museos viene de su capacidad para poner en diálogo a la sociedad con los objetos que representan a una cultura concreta, que de alguna otra forma serían lejanos o inaccesibles, surgiendo interrogantes que pueden llevar a la construcción de un conocimiento social, con la ventaja de que es capaz de ofrecer diferentes niveles de acción y comprensión.

La escuela y la familia, serían otras dos instituciones educativas por excelencia, que deben proporcionar al individuo las herramientas necesarias para formar una conciencia crítica sobre la realidad que les rodea. El museo en su función educativa general, cobra mayor sentido al intentar responder a las demandas de la escuela.¹⁵⁵

En general, las ventajas que ven los profesores en los museos son ámbitos de gran potencial educativo, aunque reconocen que sigue siendo un universo desconocido para ellos. Desde luego, los docentes deben tener interés en conocer al museo y sus posibilidades, pero el museo también debe comprometerse a capacitar al docente para interactuar con la institución, lo que exige un trabajo organizado y planificado alcanzable a través del compromiso de ambas partes. Unos y otros han tenido claro cómo y hasta dónde puede llegar su colaboración.

Una de las líneas de colaboración entre museo y escuela ha sido la lucha contra el visitante casual y esporádico, al intentar crear con las visitas escolares experiencias positivas y lúdicas que creen una verdadera “museofilia” entre las nuevas generaciones. Sin embargo, en los últimos años han surgido algunas voces que desconfían de esta solución: por las mismas características de la visita escolar, el niño que acude desde la escuela concibe la visita como una “actividad de la

¹⁵⁴ S. Alderoqui, 1996

¹⁵⁵ P. Sacchetto, *Museo in Pubblico. Qualitá pubblica e ruolosociale del museo*. (Actas del Congreso, Modena; Museidella Provincia di Modena, Assessorato alla Cultura, 2002) pp. 82-94

escuela” obligatoria, por lo que es desechada, aunque sea divertida, no ocurriendo así con aquellos que acuden libremente al museo.

La escuela debe aprovechar las ofertas culturales que le ofrece el museo y exigir que sean variadas y estén disponibles y el museo debe tener una clara conciencia de su función educativa, diseñando estrategias divulgativas adaptadas a distintos públicos, incluido el escolar, sin renunciar a otras funciones específicas.

La evolución de la función educativa en los museos

La actividad difusora realizada fundamentalmente por los museos, en relación con el público escolar, ha sido desempeñada por los departamentos de servicios educativos de los propios museos. Así, estas secciones dentro de la institución museística han servido como intermediarias. La evolución de estos servicios y sus funciones, nos acerca también al desarrollo de la actividad difusora y su panorama actual.

La creación e institucionalización de los departamentos educativos en los museos ha pasado por diversas etapas, pero su origen está en la creciente conciencia de los museos de su función educativa y la consideración de todos los públicos.

En la mayoría de los museos el trabajo se ha concretado en la relación con las visitas guiadas (con diversos enfoques teóricos y como complemento del programa educativo de los alumnos), la elaboración de material dirigido a los profesores y alumnos, las experiencias de visitas con temática concreta y la creación de laboratorios didácticos.¹⁵⁶

Hemos observado, en los museos que utilizan como estrategia metodológica la visita guiada exclusivamente, una tendencia hacia un enfoque educativo a medio camino entre el tradicional, de tipo disciplinar y memorístico y el tecnológico, con el planteamiento de unos objetivos muy rígidos a los que responden las actividades

¹⁵⁶ C. Gabrielli, *Apprendere con il museo* (Franco Angeli, Milán, 2001)

realizadas en los materiales. En algunos museos se plantean la solución del laboratorio didáctico, complementario a las visitas, como método para realizar experiencias donde se dé un disfrute activo. Estos laboratorios están ligados a conocimientos técnico-artísticos, con actividades muy manipulativas, a través de las cuales también se pueden transmitir conocimientos de tipo histórico-social, iconográfico, etc. En muchos casos se consigue una verdadera construcción del aprendizaje a través de un enfoque educativo investigador, que parte de los esquemas cognitivos presentes en los visitantes y que son puestos en crisis a partir de las experiencias vividas de forma activa y lúdica.¹⁵⁷

Es necesario asegurarse de que el patrimonio o exhibición dialogue con el público. El museo puede complementar a la escuela porque tiene distintos modos de comunicar. No hay únicas estrategias de construcción de conocimiento y el aprendizaje.

3.4 Adolescentes y museos: experiencias en México y otros países

En el ámbito de los museos en México, el segmento de los jóvenes y adolescentes ha sido poco explorado, desde la década de 1980 y hasta la fecha, en el área de estudios de públicos se establecen algunas líneas y ejemplos sobre la importancia de atenderlo.¹⁵⁸

Estudios de público en museos llevados a cabo con adolescentes, nos indican que en México este sector asiste con regularidad principalmente por motivos escolares y merece una especial atención por ser un tipo de visitante potencial que se encuentra en pleno desarrollo y por lo tanto está ávido de opciones de aprendizaje y recreación.

¹⁵⁷ S. Alderoqui, 1996

¹⁵⁸ Melissa Lara Flores, *Los adolescentes en los museos* (Estudios sobre públicos y museos, Vol. I, Revistas INAH, 2010) p. 280

El término *adolescencia* se refiere tanto a la pubertad como estado orgánico de cambio entre los caracteres sexuales primarios y secundarios como a la construcción que la sociedad occidental ha hecho de la etapa transitoria entre la infancia y la adultez, con implicaciones educativas, psicológicas y culturales.

La *adolescencia* es un proceso de modificación en el desarrollo de la personalidad y de búsqueda de identidad que se lleva a cabo por medio de la práctica y puesta a prueba de experiencias nuevas. En este momento se acentúan las capacidades intelectuales, como el pensamiento abstracto y el poder de simbolización: ambas posibilitan una visión más amplia y compleja de las situaciones. Los adolescentes distinguen la fantasía de la realidad y tienen conciencia de sí mismos en relación con otros. Y es en esta etapa, según el filósofo y pedagogo José Antonio Marina (2015), con recientes estudios desde la neurociencia, que han descubierto que a los 13 años de edad se realiza un nuevo y completo rediseño del cerebro.

En cuanto a la parte psicológica y social, es necesario destacar la crisis de identidad que caracteriza a los adolescentes, así como las repercusiones conductuales que conlleva esta transición, pues constantemente ponen a prueba las reglas, los límites y los parámetros sociales que les trasladaron sus padres en la niñez. Esta circunstancia, como también el contexto histórico, local y social, ha generado un sentido de pertenencia y cohesión en donde los adolescentes se acompañan unos a otros en el rito del paso a la adultez.

La etapa de la adolescencia, como un tema vasto y complejo, en México se da principalmente en la educación secundaria y media superior (bachillerato), es decir, de los 13 a los 18 años aproximadamente.

En este apartado se mencionarán experiencias de atención a adolescentes en algunos museos de México y de países extranjeros. En México por lo regular se les cataloga como un tipo de visitante difícil, al cual se le ha descuidado por la complejidad que implica adentrarse en sus terrenos. A este tipo de público que tiene aún mucho de niño y poco de adulto, se les rechaza algunas veces con calificativos

que van desde insoportable, hasta rebelde, desde problemáticos, hasta desubicados, a fin de cuentas... “adolescentes”, término que en muchas ocasiones ha adquirido una carga peyorativa.

1er. Experiencia: Museo Nacional de las Culturas CDMX

En los años noventa, María Engracia Vallejo, pilar fundamental de la educación en museos del INAH e impulsora de los departamentos de servicios educativos en esas instituciones en México, refiere su experiencia en el campo por medio de un proyecto impulsado por el Museo Nacional de las Culturas en la Ciudad de México, que buscaba interesar a los jóvenes en temas de corte antropológico, lo que se logró con una selección de contenidos con la que se sintieran identificados, atrayendo adolescentes de entre 13 y 18 años de edad al mundo de la antropología, hablando de cómo diversas culturas del mundo viven la pubertad, la sexualidad, el noviazgo, el matrimonio, el embarazo y la familia.¹⁵⁹

2ª. Experiencia: Antiguo Colegio de San Ildefonso, CDMX

En el Antiguo Colegio de San Ildefonso se desarrolló también un proyecto con este tipo de público, basándose en sus gustos, intereses y hábitos, en el cual combinó lo lúdico con los audiovisuales, es decir, juegos interactivos de cómputo elaborados con el apoyo del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (Cenart), con temas prehispánicos enfocados en los intereses de los adolescentes. Las expectativas del proyecto se superaron de una manera considerable, pues la meta inicial era de 8,000 participantes y la asistencia real fue de 17,000 jóvenes de secundaria, preparatoria, vocacionales y de los Colegios de Ciencias y Humanidades (CCH). Algunos de los comentarios de los visitantes que disfrutaron de los juegos interactivos fueron: “es una manera divertida de conocer la cultura, es maravilloso ver la fusión histórica y la tecnología”.¹⁶⁰

¹⁵⁹ María Engracia Vallejo, *Museos: adolescentes y sexualidad. ¿Cómo atraer un público difícil?* (Gaceta de Museos, INAH, 1996) P. 8

¹⁶⁰ Marcia Larios Morales, *Los jóvenes, ¿un público olvidado en los museos?* (Gaceta de Museos, INAH, 1996) P. 13

3ª. Experiencia: Museos Ciudad de México

La asociación civil Lab Expresión Independiente (LEI), durante los años 2009 a 2012, puso en marcha el programa *Los museos van a la correccional*, consistente en llevar contenidos de los museos de la Ciudad de México y estados cercanos a los adolescentes en conflicto con la ley penal, privados de su libertad, mediante visitas virtuales y materiales audiovisuales generados por el equipo de la asociación. Se intentó romper las barreras entre los jóvenes y los museos para que los consideren como una opción de recreación y aprendizaje, así como generar espacios para la crítica y la reflexión a través de la resignificación plástica. En el 2009 se comenzó el proyecto y los jóvenes se mostraron entusiastas y perceptivos hacia temas relacionados con ver la calle por medio del video, ya que llevar los museos implicaba hablarles de la zona en que se ubicaban, mostrarles el paisaje externo que lo rodea y la ruta para llegar en transporte público.¹⁶¹

4ª. Experiencia: Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), CDMX

El departamento de Enlace y Mediación del MUAC, muestra en su página web: muac.unam.mx, junto con la Escuela Nacional Preparatoria, el programa *El MUAC en tu casa*, que busca involucrar a los jóvenes con el arte contemporáneo, los procesos museales y el acercamiento con artistas y a la vez fortalecer la educación artística de los jóvenes, tomando en cuenta las artes para el desarrollo integral de las personas. El ejercicio consiste en la instalación y exhibición de una obra de arte del museo en la casa de algún participante. Los chicos se involucran en procesos museográficos y comunicativos para recibir visitantes en su casa. Las experiencias se han subido a la página web del MUAC y a redes sociales.¹⁶²

¹⁶¹ Melissa Lara Flores, *Los adolescentes en los museos* (Estudios sobre públicos y museos, Vol. I, Revistas INAH, 2010) pp. 288-291

¹⁶² Ibid p. 291

5ª. Experiencia: Museos de Ciencias, Boston, Massachusetts, E. U.

En Estados Unidos los museos de ciencia fueron pioneros en el desarrollo de propuestas dedicadas a jóvenes y adolescentes. El estudio *In their Own Words: Voices of Teens in Museums*, en Boston, Massachusetts, durante las décadas de 1970 a 1990, consistió en un programa de voluntariado titulado *Youth ALIVE* en diversos museos de ciencias, en los que adolescentes de comunidades marginadas y de migrantes en su mayoría, participaron en atención al público y como mediadores en talleres. Las experiencias de los voluntarios, externaron que tras este programa cambiaron su forma de ver el mundo y adquirir conciencia de su relación con la sociedad, la política, etc.¹⁶³

6ª. Experiencia: Museo Walker Art Center, Minneapolis, Minesota, E. U.

El Museo Walker Art Center, logró consolidar en 1996 el *Walking Art Center Teen Art Council* (WATAC), que consiste en una serie de proyectos y actividades para adolescentes que deriva en la creación de su propia agenda en torno al arte: noches para jóvenes, talleres, conciertos, pláticas, intervenciones, creación de material didáctico impreso y digital, etc.¹⁶⁴

7ª. Experiencia: Museo Thyssen-Bornemiza, Madrid, España

El Museo Thyssen-Bornemiza en su página educathyssen.org, incluye varios programas como noches de jóvenes, programas de verano, un taller titulado *¿Y tú qué miras?*, que se describe como un laboratorio creado desde el 2003 a partir de inquietudes y vivencias de los jóvenes, y el Proyecto Nubla Art Game, que invita a jóvenes a colaborar con especialistas de tecnología educativa en la creación de un

¹⁶³ B. Lynn, E. George, y M. S. Heinand, *Adolescence, growing up in museums*, (The Journal of Museum Education, 25, Maney Publishing, 2000) pp. 9-14

¹⁶⁴ Walking Art Center Teen Art Council, Acceso el 12 de agosto de 2020
<https://walkerart.org/magazine>

videojuego, ya sea en la gestión, desarrollo de guiones, ilustración, animación, programación, marketing o la telecomunicación.¹⁶⁵

8ª. Experiencia: Museo Nacional de Arte Reina Sofía, España

El Museo Nacional de Arte Reina Sofía, expone en su página museoreinasofia.es/actividades/equipo-0, un menú educativo para adolescentes destacando la actividad de “Equipo”, en la que se reúnen jóvenes de 16 a 20 años interesados en la cultura contemporánea, el arte y la educación para colaborar con los educadores, quienes proponen diversas actividades y temas de reflexión en torno del museo con la finalidad de que sean los jóvenes quienes diseñen y organicen actividades para los demás jóvenes, convertidos así, en educadores del museo y además colaboran con otros recintos.¹⁶⁶

Para concluir este tema, se puede observar que hay en México una necesidad de reconocer en la juventud un público clave y por ende, que requiere propuestas atractivas y específicas. Vale la pena conocer a fondo cada uno de estos proyectos para lograr una sistematización en la creación de un programa de actividades de aproximación al público adolescente.

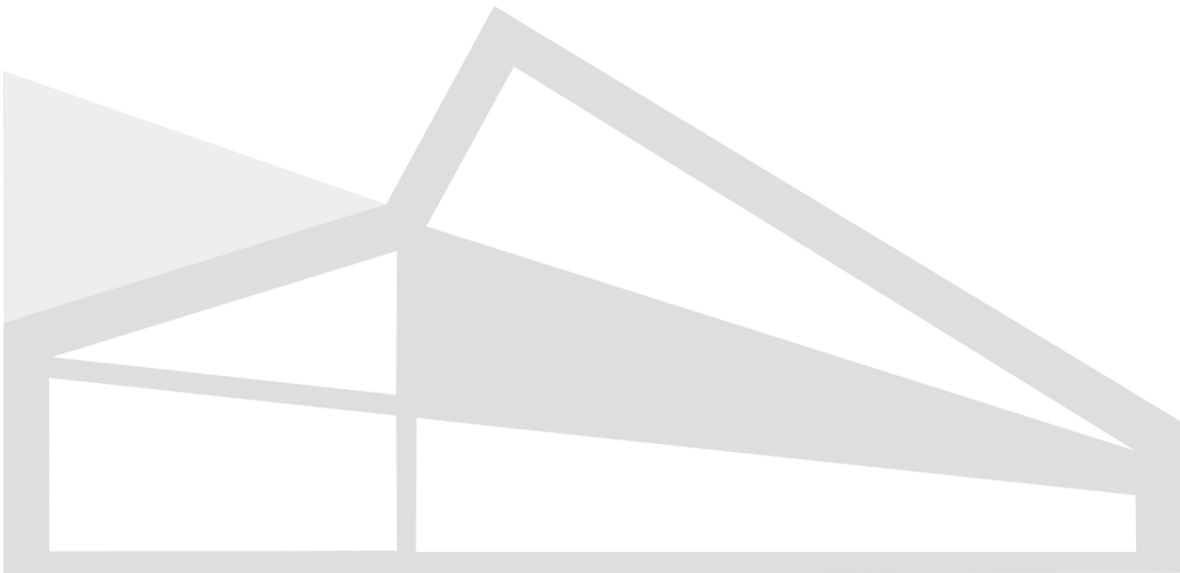
Los museos, como espacios libres para la manifestación y el progreso de su creatividad, deben contribuir en su proceso de desarrollo, aprendizaje y socialización. Por esto, es importante fomentar su capacidad inventiva proporcionándoles una serie de recursos para explorar y expresar sus emociones, y finalmente disfrutar los beneficios del aprendizaje no formal desde el museo.

¹⁶⁵ Melissa Lara Flores, *Los adolescentes en los museos* (Estudios sobre públicos y museos, Vol. I, Revistas INAH, 2010) pp. 288-291

¹⁶⁶ *Ibíd*

CAPÍTULO 4

Investigación del contexto



4.1 Mediación en museos de Aguascalientes: SEMUGA

Según información reunida por integrantes que hoy conforman la coordinación de Servicios Educativos de Museos y Galerías en Aguascalientes (SEMUGA), en el Instituto Cultural de Aguascalientes se trabajó en forma aislada la atención de públicos, el primer museo que comienza con los servicios educativos fue el Museo Aguascalientes en el año de 1989. A partir de 1996 el Museo de Arte Contemporáneo incorpora dicha área. Los cuales dependían directamente de los directivos de cada museo, realizaban esfuerzos aislados, sin una programación específica y dependían del presupuesto de los mismos.

Es hasta el año de 1999 cuando por iniciativa de la Mtra. María Antonieta Galindo Pérez se conforma un proyecto para unificar los Servicios Educativos de Museos y Galerías, formando una coordinación con personal y presupuesto dependiente de la coordinación, cuya modalidad fue que las personas contratadas estuvieran capacitadas para atender cualquier espacio de exhibición. Para ello se pensó en formar un equipo interdisciplinario de maestros guía con estudios de educación, conocimientos en técnicas grupales y didácticas y personas del área de artes plásticas. Todos con una inclinación personal por la promoción cultural.

Estos servicios fueron pensados para ofrecer a la comunidad un espacio diferente de aprendizaje y recreación, con la finalidad de crear una necesidad museística. El propósito fundamental es generar en los museos una teoría pedagógica que permitiera a los visitantes tener una interacción activa y significativa con la obra artística en exposición.¹⁶⁷

El trabajo formal de la Coordinación de Servicios Educativos de Museos y Galerías del Instituto Cultural de Aguascalientes comienza en el mes de marzo del año 2000. Con cuatro personas como maestro guía y una coordinadora, adhiriéndose a esta coordinación los servicios educativos del Museo Aguascalientes y del Museo de Arte Contemporáneo No. 8.

¹⁶⁷ María Patiño, *Manual de capacitación para guías*, (Instituto Cultural de Aguascalientes, 2006) pp. 53-56

Misión:

Establecer vínculos entre los espacios museísticos y el público visitante, ofreciéndole a éste líneas de acercamiento con los objetos de exposición y el museo, al mismo tiempo que se fomenta el acercamiento a los conceptos e ideas propuestos a través de los Museos y Galerías.

Visión:

La formación de un público que de manera permanente se muestre interesado en la actividad que se desarrolla en los museos y en las galerías.

Objetivos:

- I. Sensibilizar al visitante hacia los diferentes lenguajes plásticos y museales obteniendo experiencias significativas en el espacio.
- II. Contribuir a la educación artística en el Estado, entendiendo como educación: un proceso de sensibilización y adquisición de conocimientos que encuentran en el arte un instrumento esencial en la formación.
- III. Promover la valoración de las obras artísticas en exposición y acervo, como la expresión de una sociedad.
- IV. Ampliar las oportunidades de acceso de la comunidad a los espacios museísticos.
- V. Contribuir a la conservación del patrimonio que resguardan los espacios, a partir de la formación del visitante.
- VI. Incrementar gradualmente el tránsito de visitantes con la característica de ser público cautivo.
- VII. Crear la necesidad museística en el Estado.
- VIII. Proponer actividades que den vida al objetivo de los museos de difundir la cultura.

4.2 Primer museo de Arte Contemporáneo en Aguascalientes

El Museo de Arte Contemporáneo de Aguascalientes se inauguró el 14 de abril de 1991 en su primera sede, la casa ubicada en el número 222 de la calle Juan de Montoro, misma que fue el Centro de Investigación y Experimentación de Arte Gráfico de Aguascalientes, hoy Galería “El Obraje” en el centro de la ciudad.

El museo en su inicio albergaba 25 años de plástica nacional, desde sus inicios en 1966 como Concurso Nacional para Estudiantes de Artes Plásticas y luego a partir de 1981 como Encuentro Nacional de Arte Joven,¹⁶⁸ representados por las obras premiadas en los concursos.

Después de siete años, el 9 de junio de 1998, el Museo de Arte Contemporáneo estrenó instalaciones en lo que fuera el antiguo almacén conocido como “El Número 8”, el cual fue acondicionado para resguardar adecuadamente sus acervos.

De esta manera, en la esquina de las calles Primo Verdad y Morelos, una finca monumental de sobria fachada de cantera y característico acceso en ochave, proyectada y construida por el binomio Samuel Chávez–Refugio Reyes, significó para Aguascalientes un espacio de servicios culturales varios como un taller de enseñanza donde se atienden, entre otras actividades, las visitas guiada y cinco salas de exhibición para mostrar el acervo del Encuentro Nacional de Arte Joven (ENAJ), además de exposiciones temporales y, en forma permanente, la obra de Enrique Guzmán (1952 – 1986) pintor tres veces ganador del encuentro, ampliamente admirado y seguido en nuestro país y el extranjero.¹⁶⁹

¹⁶⁸ El Encuentro Nacional de Arte Joven (ENAJ), conocido bajo esta nomenclatura desde 1981, es convocado por el Patronato de la Feria Nacional de San Marcos y el Instituto Cultural de Aguascalientes. Por su trayectoria ininterrumpida (1966 a la fecha) ofrece, en su conjunto, un invaluable documento que muestra la historia y evolución de la plástica en México así como las inquietudes de los jóvenes creadores de nuestro país.

¹⁶⁹ Centro INAH Aguascalientes 1998

Hoy el Museo de Arte Contemporáneo cuenta con más obras premiadas dentro del ENAJ (éstas se van incrementando año con año) y su acervo se ha visto enriquecido con otras colecciones, como los premios de la Bienal de Dibujo y Pintura Enrique Guzmán (promovida por el propio Museo), fotografía de Tina Modotti, donaciones y adquisiciones hechas por parte del Instituto Cultural de Aguascalientes, otras dependencias gubernamentales, asociaciones filantrópicas, personas físicas y morales amantes del arte y artistas, todos comprometidos con el desarrollo artístico y cultural de nuestro estado.

Misión:

Vincular la cultura y las artes al proceso general de desarrollo de Aguascalientes a través de una mayor articulación y democratización de los servicios y derechos culturales ofrecidos por el Instituto de Cultura a la sociedad, tanto para estimular la creatividad social como para ampliar el disfrute de las prácticas artísticas, con el fin de contribuir al rescate, puesta en valor y difusión de las diferentes expresiones del arte y las culturas, a partir del reconocimiento a la tolerancia, el respeto a la diferencia y el énfasis en la cultura de paz.

Visión:

Consolidar al sector cultural como referente en la preservación de los acervos culturales y artísticos que se desarrollan en la entidad, bajo la premisa de un gobierno incluyente que propicia la participación activa de la población del Estado de Aguascalientes en la construcción de una cultura de la paz.

Programas, actividades y servicios

- Recorridos educativos impartidos por SEMUGA
- Promoción nacional de verano
- Taller de verano “De paseo por el museo”
- Sala virtual dedicada a Enrique Guzmán
- Servicio social y prácticas profesionales
- Domingos culturales

4.3 Estudio de caso: Museo Espacio



Ilustración 10: Fachada puerta principal del Museo Espacio

Dentro del portafolio del Museo Espacio, de la ciudad de Aguascalientes, al cual tenemos acceso los colaboradores del museo y público interesado, dice textualmente:

El Museo Espacio, de reciente creación en la ciudad de Aguascalientes, se inauguró el 29 de enero de 2016. Se encuentra ubicado en el complejo que forma parte de los antiguos talleres del ferrocarril, en los edificios 53 y 56, las naves que lo constituyen fueron en otro momento el taller de Carpintería Mecánica, en donde se construían moldes y modelos para la fabricación de zapatas.

El Museo Espacio es un recinto creado para el Arte Contemporáneo y sus diversas expresiones. Busca vincular a la comunidad con el arte ofreciendo a todo público programas diseñados especialmente para diferentes sectores sociales y rangos de edad. En el museo se encontrarán exposiciones de artistas con una trayectoria nacional e internacional, reconocidos en la esfera del arte actual.

4.3.1 Misión, Visión, Objetivos

Dentro de la carpeta oficial de presentación del Museo Espacio (documento inédito), a la cual tenemos acceso el área administrativa, pude consultar el Proyecto Museológico del cual extraje la siguiente información:

La misión del Museo Espacio es preservar el patrimonio arquitectónico e histórico de los antiguos talleres de locomotoras, así como acercar a la comunidad y difundir entre la misma la impronta para el desarrollo social, económico e industrial que representan, así como vincular a la comunidad con las diferentes prácticas artísticas contemporáneas, mediante exposiciones, exhibiciones, talleres, proyectos y actividades que permeen la apropiación social de un espacio diseñado para la interacción. Para, finalmente, consolidarse como un espacio incluyente donde toda la comunidad local, nacional e internacional encuentre un punto de unión con las prácticas artísticas en todas sus expresiones.

La visión que se tiene proyectada es atender a la comunidad mediante servicios y actividades de alta calidad que permitan al público apropiarse del Museo, logrando que éste represente socialmente un espacio de encuentro entre el Arte Contemporáneo y la sociedad hidrocálida, como un punto de convergencia, en el que los más renombrados en la escena del Arte Contemporáneo compartan su visión artística y sus diversas prácticas con el público.

El objetivo principal es vincular a la comunidad con las diferentes expresiones del arte contemporáneo, mediante las diversas prácticas artísticas contemporáneas, a fin de posicionarse en la escena del arte contemporáneo a nivel nacional e internacional.

Los valores que guían las acciones a emprender son:

- **Compromiso:** En ofrecer servicios culturales y artísticos de alta calidad.
- **Inclusión:** Dirigiendo sus proyectos a públicos diversos.
- **Tolerancia y respeto:** Ante la diversidad social y cultural.

Con el interés principal de aproximar el Arte Contemporáneo al público en general, el Museo Espacio ofrece diferentes actividades y programas que permiten a los visitantes tener una experiencia no convencional.¹⁷⁰

4.3.2 Proyecto Museológico Inicial

Al iniciar el proyecto del Museo Espacio (2016), las instancias involucradas como: Dirección General del ICA, Dirección del Museo Espacio y Departamento Académico, estructuraron un plan inicial a partir de teorías museológicas de vanguardia, desarrollando tres ejes de atención al público, que buscaron brindar herramientas de interpretación y subrayar la capacitación activa de los visitantes.

La siguiente información fue también extraída de la carpeta oficial de presentación del Museo Espacio (documento inédito), a la cual tenemos acceso el área administrativa.



¹⁷⁰Carpeta oficial de presentación del Museo Espacio (Departamento Académico, 2016)

MUSEO ABIERTO:

Programas de interpretación que recuperan las reacciones, emociones y pensamientos derivados del contacto con el arte, considerando al museo como ente social.

ACTIVIDADES:

<p>En tus cinco sentidos. Recorrer y conocer el museo con información y actividades lúdicas que cierran con un taller para toda la familia</p>	
	<p>Caja de sorpresas. Le permite al visitante la autoconducción, para que, por medio de pistas, resuelvan y completen el recorrido interactivamente.</p>
<p>Noches de museo. Instantes sensoriales, invitan al público a vivir de distintas maneras su visita al museo, convirtiéndolo en partícipe activo y generando una experiencia estética fuera de lo tradicional.</p>	



Aproximaciones.

Acercar a los adultos mayores al museo y hacer que se apropien de este; partiendo de actividades que sean de su interés para establecer un vínculo con el espacio museístico.

Talleres de Verano.

Talleres experimentales, multidisciplinares, lúdicos y de recreación, en unión con los programas de la Coordinación de Servicios Educativos de Museos y Galerías (SEMUGA).



Taller de Street Art.

Aprende a elaborar stickers urbanos con la técnica de serigrafía

El Cubo.

Sala audiovisual abierta al público visitante, con proyecciones que proporcionan información a la exposición en turno.



MUSEO FORMATIVO:

Programas que permiten el desarrollo del pensamiento a través del contacto con el arte. Con base en la teoría del aprendizaje mediado, considerando al museo centro de enseñanza.

ACTIVIDADES:

Recorridos educativos.

Para grupos escolares que van desde nivel preescolar hasta universitarios, adecuados para las necesidades particulares de cada uno de ellos.



Cápsula de los secretos.

Los grupos visitantes al museo tendrán una experiencia sensible por medio de los recuerdos propios y la obra en exposición. Taller dirigido a estudiantes de preescolar y primaria.

Diálogos contemporáneos.

Invitar a la comunidad al diálogo, reflexión y análisis de la presencia del arte en la actualidad. Con la presencia de artistas, líderes de opinión, intelectuales especializados y académicos.





Recolección.

Serie de laboratorios de producción artística que ofrezcan un espacio creativo mediante la práctica de recolección de objetos, conceptualización, investigación y documentación, bajo la tutoría de un artista con trayectoria.

Recorridos especializados.

Recorridos solicitados por grupos específicos, con objetivos específicos.



MUSEO EXPANDIDO:

Programas de vinculación entre el museo y la comunidad, considerando al museo como plataforma de interlocución y enlace para generar proyectos comunes de beneficio social.

ACTIVIDADES:

Conector.

Establece vínculos con instituciones, empresas, asociaciones y sociedad civil, abriendo el Museo Espacio a la realización de proyectos comunes.



Support.

Implementa programas, acciones y estrategias con la finalidad de denotar apoyos económicos o en especie, proporcionando la gestión, promoción y comercialización del Museo Espacio.

Taller de restauración.

Dedicado a la conservación y restauración de las piezas y documentos que por efectos del clima, antigüedad, manejo o almacenaje deficiente, sufren alteraciones y daños reversibles.

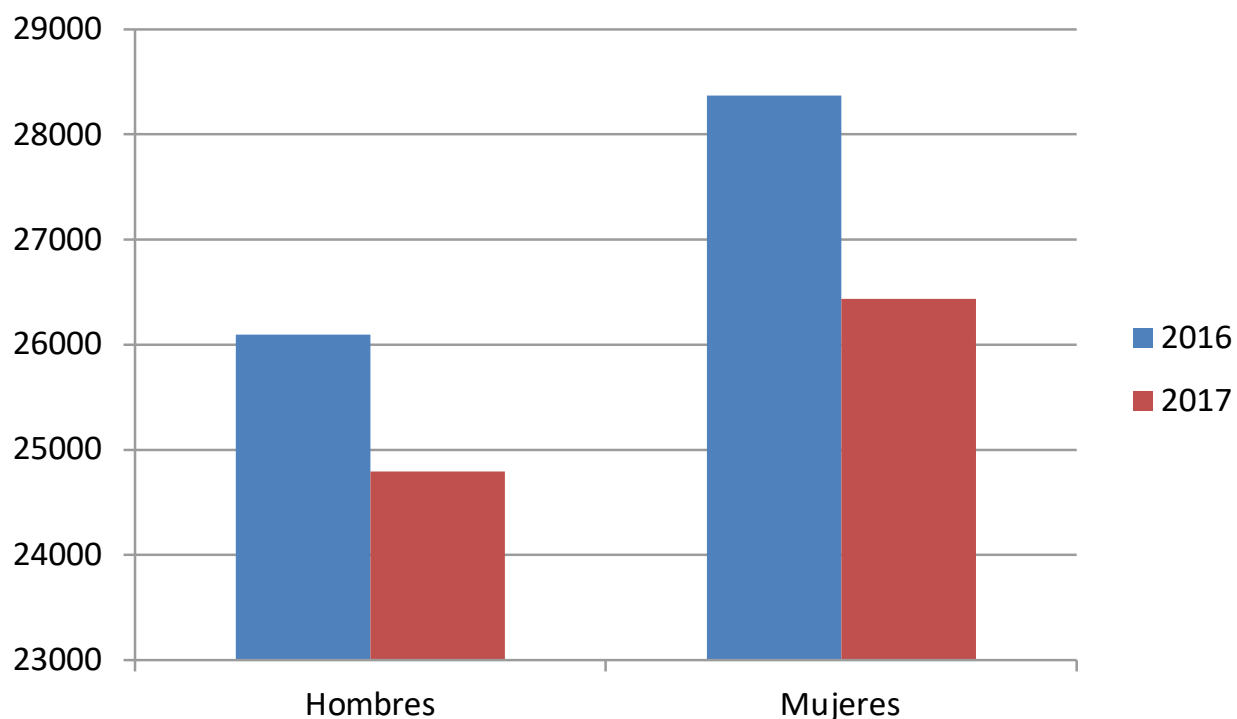


4.3.3 Estudio de público

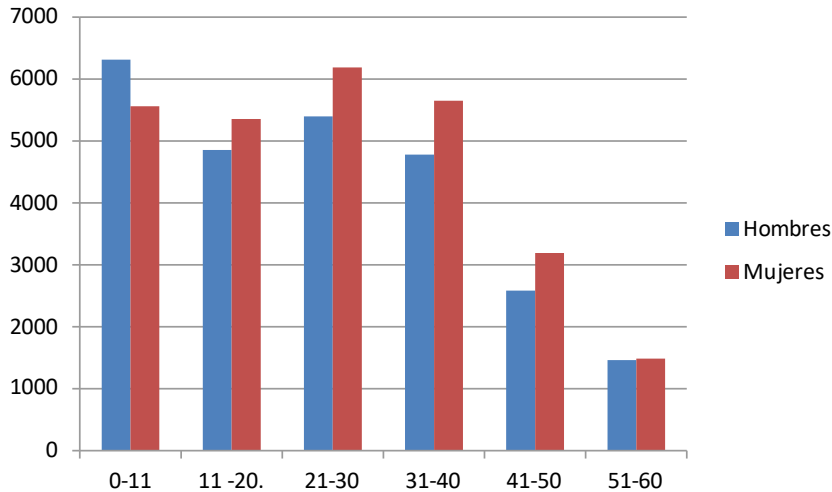
En junio de 2018 se realizó un estudio para verificar que la meta inicial que se trazó en el proyecto del Museo Espacio: atención al público de entre 18 y 35 años, jóvenes universitarios y adultos, se estuviera logrando

Dicho análisis lo realizó Andrés Dena Ortiz, practicante en museo de la Licenciatura en Mercadotecnia de la Universidad Autónoma de Aguascalientes; basado en modelos de estudios de público en museos, pero también desde una perspectiva mercadológica, para de esta manera conjugar una importante interdisciplinaria. El estudio se realizó tomando en cuenta las cifras que se recabaron en el Museo Espacio a partir de su inauguración en enero del 2016.

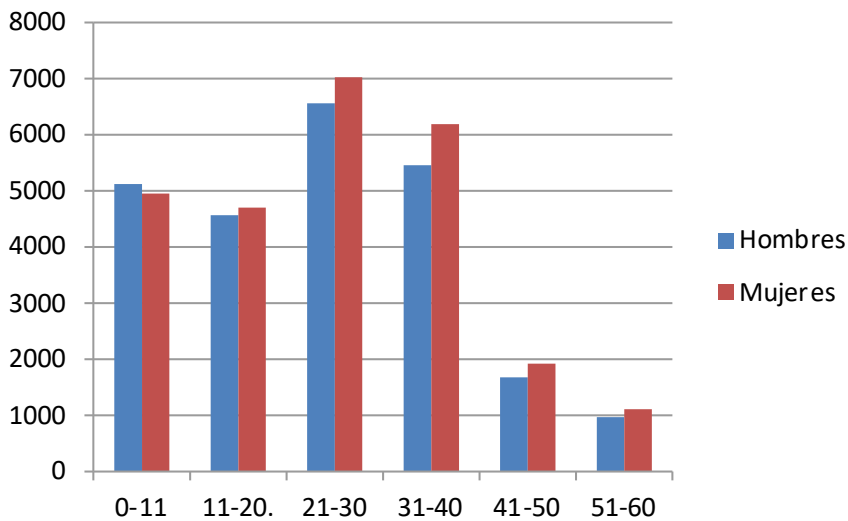
Los resultados del análisis son los siguientes:



Durante el período comprendido de 2016-2017 se tuvo un total de 105,694 visitantes, de los cuales más del 50% fueron mujeres.



Durante el año de 2016, del total de visitantes se puede observar que el rango de edad en hombres que más acuden al museo es de 0 a 11 años, seguido por varones de 21 a 30 años y en el caso de las mujeres, el rango de edad es el que va de los 21 a los 30 años quienes más acuden al Museo Espacio.



Durante el año de 2017 se mantuvieron los rangos de edad de 21 a 30 años como el rango que más visitó el Museo Espacio tanto en hombres como en mujeres.

Con los resultados del estudio se puede concluir, que la meta inicial que se trazó, se ha logrado.

CAPÍTULO 5

Diseño de experiencias museísticas.

Propuesta para adolescentes en el Museo Espacio



5.1 Esquema de trabajo y metodología

En la introducción de este trabajo se describe la situación inicial, el planteamiento del problema y los antecedentes del tema principal a tratar.

En los primeros cuatro capítulos se desglosaron los conceptos básicos, se elaboraron los fundamentos teóricos de Museología, Arte y apreciación, Pedagogía en Museos y los subtemas que aporten para tratar la Mediación en Museos.

En el quinto capítulo se define el contexto del campo de investigación, el sector de la población del caso en cuestión (público adolescente) y sus diferentes necesidades y características, después se muestran casos análogos: el desarrollo de estrategias de mediación en otros museos como ejemplos para partir de ellos y realizar lo propio en el ME.

En el presente capítulo se realizará una propuesta de mediación en el Museo Espacio, misma que partirá de las actividades ya existentes y se desarrollarán actividades de mediación en dos etapas: Virtual y Presencial, que servirán como apoyo en el acercamiento del público adolescente.

Finalmente se evaluará la viabilidad en la práctica de las dos etapas y se presentarán las conclusiones al proyecto.

5.2 Sustento Pedagógico

Tomando en cuenta que el grupo de estudio en el presente proyecto se encuentra en la etapa de las *operaciones formales* según como lo plantea Jean Piaget¹⁷¹ en su Teoría Psicogenética, el pensamiento de los adolescentes entre los once y quince años se caracteriza por ser más abstracto, idealista y lógico. Ellos desarrollan un sistema mental para controlar un conjunto de variables y trabajar con un grupo de posibilidades. Llevan a cabo un razonamiento hipotético-deductivo, diseñan planes para resolver problemas y prueban soluciones de manera sistemática. Desarrollan la habilidad de evaluar una situación hipotética y razonarla de manera deductiva para llegar a una conclusión; además se desarrolla el pensamiento inductivo, en el que por medio de observaciones específicas se pueden identificar principios generales.

Los adolescentes se caracterizan también por su egocentrismo, es decir, tienen la creencia de que los demás están totalmente interesados en ellos, además se concentran mucho en sus propias ideas. Según estudios de Woolfolk¹⁷² (2014), en esta etapa pueden imaginar mundos ideales, desarrollan interés por utopías, causas políticas o temas sociales, además surge un deseo por crear mundos mejores y en algunos casos se interesan por la ciencia ficción.

La naturaleza del entorno museístico permite potencializar las características del pensamiento de los adolescentes en esta etapa del desarrollo. Con las particularidades de las colecciones que exhibe cada recinto, se pueden encontrar elementos que permitan crear puentes con los jóvenes, alentando actividades que motiven el pensamiento hipotético, además que por su edad poseen ciertas experiencias de vida que se pueden vincular con los contenidos que se busca transmitir, haciendo comparaciones adecuadas y del tema de estudio con su realidad.

¹⁷¹ Jean Piaget (Suiza 1896 – Ginebra 1980) psicólogo constructivista suizo

¹⁷² Woolfolk, A. E. Psicología Educativa (Pearson, México 2014)

Lamentablemente en algunos espacios se tiene estigmatizado al público adolescente, considerando que por sus características de desarrollo es un grupo que muestra poco interés por las actividades dentro del museo, considero que generar este tipo de prejuicios resulta erróneo; por el contrario, el brindar una oferta educativa a este grupo de visitantes es una gran oportunidad de aportar elementos formativos, al brindarles actividades que promuevan el intercambio de ideas fomenta el aprendizaje de valores como el respeto y la tolerancia por otras formas de pensamiento o modos de vida, reforzando la empatía y la conciencia social.

Es importante considerar las aportaciones de Piaget en cuanto a las características de desarrollo en cada uno de los grupos de visitantes, para que su experiencia en el museo sea satisfactoria y genere un buen ambiente de aprendizaje.

Por otro lado, es también importante tomar en cuenta la aportación de Vigotsky, psicólogo de origen ruso, quien consideraba al individuo como el resultado de un proceso histórico y social en el que el lenguaje desempeña un papel esencial. Desde su perspectiva, el funcionamiento cognoscitivo tiene un origen social, por lo que el desarrollo del niño será inseparable de las actividades sociales y culturales.¹⁷³

Vigotsky definió el aprendizaje como un proceso de interacción entre el individuo y el medio en donde se desarrolla, su planteamiento refiere que el conocimiento se adquiere a través de la interacción que se tenga con otros en actividades cooperativas. Se aprende de forma más eficaz cuando se hace en un ambiente de colaboración e intercambio con los otros.¹⁷⁴

Las aportaciones de Vigotsky en cuanto al aprendizaje como una actividad social, son esenciales para la educación en museos, ya que es un espacio idóneo para el aprendizaje por medio de la socialización y el intercambio entre visitantes, mediadores y exposiciones. Es una tarea del área de servicios educativos, diseñar

¹⁷³ Santrock, *Psicología de la Educación* (Mc Graw Hill, 2ª edición, México 2006)

¹⁷⁴ Carretero, *Constructivismo y Educación* (Paidós, Buenos Aires 2009)

actividades que promuevan dicho intercambio, tomando en cuenta que este medio de socialización será importante para el aprendizaje.

Las actividades de tipo social que estimulan y favorecen el aprendizaje son una herramienta esencial en el trabajo museístico; por ejemplo, las discusiones en grupo que propicien argumentaciones e intercambio de ideas, deben ser fomentadas dentro de las visitas en sala o en las actividades complementarias. Dentro del museo se tiene una gran oportunidad para el desarrollo de este tipo de actividades, las cuales invitan al diálogo y a la reflexión y a la cooperación entre los integrantes de un pequeño grupo.

Es esencial no dejar de lado la actividad lúdica, ya que como se abordó en el segundo capítulo, el adolescente está en la etapa intermedia entre ser niño y adulto, y todavía resulta importante para ellos dar lugar al juego dentro de su aprendizaje. Para llegar al objetivo, es necesario que la actividad lúdica lleve una serie de reglas, lo cual exige al jugador poner a prueba su aptitud, sagacidad, ingenio y fuerza. En este juego, el más habilidoso puede ayudar al menor del equipo, es decir, no tiene que limitarse a lo que pueda hacer por sí mismo, sino a lo que pueden construir juntos.¹⁷⁵

Para el desarrollo de la propuesta pondré en práctica las aportaciones tanto de Jean Piaget como de Vigotsky, las cuales desarrollaré más adelante.

5.2.1 Oferta educativa en museos dirigida a niños y adolescentes

En los inicios de la actividad educativa en los museos, sin lugar a duda, los primeros beneficiarios han sido, desde entonces y hasta ahora, en gran parte los niños y adolescentes; y en mayor medida los grupos escolares han sido los principales destinatarios hacia los cuales han dirigido sus esfuerzos los responsables de los departamentos educativos en los museos.

¹⁷⁵ Ibid

Para plantear adecuadamente la oferta educativa dirigida a los grupos de niños y adolescentes es importante tomar en cuenta dos puntos de partida:

- a) La edad de los visitantes, sean escolares o no.
- b) El contexto en el que se encuentran, entre los cuales se pueden distinguir dos:
 - Grupos escolares o de características similares a los escolares.
 - Niños o adolescentes fuera del contexto escolar, (acompañados por sus padres o en época de vacaciones escolares, fines de semana o, simplemente, fuera del horario lectivo, como una actividad extraescolar).

Para el desarrollo de la oferta educativa es importante tomar en cuenta todos los contextos, ya que son igualmente importantes y su combinación permitirá hacer referencia a aspectos diferentes de la experiencia museística de los niños y adolescentes.

Es importante tomar en cuenta las distintas edades y, para el objetivo de la experiencia, se tomará en cuenta el siguiente segmento:

- Los de 12 a 15 años, educación secundaria.

Es importante tomar en cuenta lo que dicta la psicología del desarrollo para cada uno de estos grupos y trazar el programa educativo adecuado, que vaya acorde a sus intereses y conocimientos, y no está de más que como educadores tomemos en cuenta las siguientes cuestiones:

- ¿Qué nos gustaría que aprendieran los niños y adolescentes en el museo?
- ¿Cuáles deberían ser los rasgos esenciales de su experiencia de aprendizaje?
- ¿Qué es lo que realmente les gusta hacer a los niños en el museo?¹⁷⁶

En este contexto, la función de los educadores es precisamente estimular y mantener el crecimiento de las capacidades de pensar en el espacio museístico.

¹⁷⁶ Ma. Inmaculada Pastor Homs, *Pedagogía Museística* (Editorial Planeta, Barcelona 2011) p. 84

Así pues, en el museo, las ideas de los niños y jóvenes sobre el pasado, el arte, la ciencia, sobre el mundo en el que viven, se desarrollan y cambian a través de sus encuentros con otros lugares, tiempos y culturas representados a través de los objetos presentes en las exposiciones. Los museos tienen como objetivo favorecer el desarrollo del pensamiento en los niños a través de distintos procedimientos. Algunos, simplemente mediante la exposición convencional de las piezas, otros añadiendo a la exposición etiquetas o paneles informativos acerca de las mismas; otros, disponiendo las piezas en unos espacios que tratan de recrear el contexto original de las mismas e, incluso, ofreciendo la posibilidad a los niños de manipular y explorar algunas de ellas para favorecer sus intentos de reconstruir el pasado, otras culturas, etc., a través de la recreación imaginativa. Cada una de las estrategias didácticas utilizadas estimula un tipo diferente de aprendizaje, por ello, algunos educadores han tratado de establecer y de aumentar el potencial de aprendizaje que encierran diferentes estrategias que pueden ser utilizadas en el museo, así como la manera de encajarlas en un todo armónico.¹⁷⁷

Para alcanzar los objetivos anteriormente enunciados, debemos tener en cuenta que los niños y adolescentes que acuden al museo traen consigo una serie de ideas previas sobre el pasado y que estas ideas pueden influir en el trabajo educativo en el contexto museístico. Ellos traen consigo sus experiencias, sus propias ideas acerca de su mundo, sus conocimientos válidos, pero también sus conocimientos erróneos, así como un conjunto de suposiciones acerca del comportamiento de la gente.

Por lo tanto, el educador debe ayudarles en ese proceso de dar sentido a los objetos que ve en el museo y deberá tener en cuenta el hecho de que debe procurar dos tipos de aprendizaje en el educando: por una parte, la modificación de ideas o conocimientos existentes y por otra, la creación de nuevas ideas. También deberá tener en cuenta la manera específica en que los niños y adolescentes dan sentido a las colecciones que les son presentadas. Por ello, en el transcurso de las actividades educativas que proponga, deberá dar la oportunidad a los niños para

¹⁷⁷ Ibid, p. 87

que presenten sus propias interpretaciones acerca de los objetos, a fin de que puedan reestructurar sus concepciones previas, como resultado de su aprendizaje.

Se puede concluir entonces que los rasgos esenciales de la experiencia de aprendizaje de los niños y adolescentes en el museo se fundamentará en tres etapas para alcanzar el objetivo fundamental, facilitando la atribución de significados a los objetos de las colecciones:

- *La Observación.* Reacción personal ante el estímulo-objeto, facilitada por la observación, en las que el educador apoyará al niño o adolescente en su elaboración de ideas, concepciones, teorías, etc., acerca del significado que encierra dicho objeto.
- *La Contrastación.* Discusión en pequeño grupo para poner en común las ideas y compartir experiencias y sensaciones, para comparar con los demás su propia elaboración de significados.
- *El Debate.* En el grupo que permita desplegar y defender sus interpretaciones o corregirlas si fuera necesario.

En cualquier caso, se trata de partir de la experiencia del visitante para hacer crecer y desarrollar su capacidad de pensar de forma cada vez más objetiva sobre el mundo que se encierra en cada objeto del museo.

En un estudio realizado en 1990 en el Castle Museum de York por M. Ingle,¹⁷⁸ se llegó a tener en claro qué es lo que les gusta a los chicos hacer en el museo a partir de la experiencia acumulada, en cuanto a la aceptación por los niños de todas las edades:

- La manipulación de objetos.
- Las actividades relacionadas con disfrazarse, hacer una dramatización.
- Aquellas actividades que permitan la participación activa de los visitantes.

¹⁷⁸ M. Ingle, *Pupil's perception of museum education sessions*, (Hooper-Greenhill, E.: The Educational Role of the Museum, Londres, Roulledge, 1994) pp. 316-324

Para elaborar entonces programas educativos para niños y adolescentes, se pueden tomar en cuenta algunos principios o líneas de trabajo generales resumidas en los siguientes puntos:

- El aprendizaje tendrá en cuenta la experiencia previa que tengan ellos y su particular forma de entender el mundo que les rodea.
- Aprenderán contenidos relevantes para su vida real y no para la de los adultos.
- Serán los dueños de su propio aprendizaje con la ayuda y orientación que reciban de los educadores.
- Realizarán un proceso de aprendizaje basado en la actividad, la exploración y el descubrimiento.
- El objetivo principal de los programas educativos será apoyar y orientar a los niños y adolescentes en la búsqueda del significado atribuido a los objetos del museo.

A continuación, tomaremos en cuenta algunas características para nuestro grupo en cuestión:

ADOLESCENTES DE 12 A 15 AÑOS (EDUCACIÓN SECUNDARIA)

Quizá sea el grupo al cual se llega con mayor dificultad, por las características psicológicas propias de esta etapa o bien por los programas que se les ofrecen, que algunas veces todavía resultan infantiles y otras sólo son una versión para adultos.

Los adolescentes se muestran reacios a escoger las visitas a museos como parte de sus actividades de ocio, porque sienten que los servicios museísticos no comprenden sus intereses, su modo de entender la vida y sus necesidades. También, sus recelos hacia la educación (al menos, en su forma escolar), hacia las influencias u opiniones de los padres y, en general, hacia cualquier elemento establecido de la “vida adulta”, contribuyen a alejarles de los museos y su oferta educativa.

Sin embargo, existen museos en Europa, Estados Unidos y Canadá que ofrecen programas y actividades diseñados específicamente para ellos, con iniciativas avanzadas dentro del contexto general de la educación museística que, unas veces complementan a la educación formal, mientras que otras la sustituyen ofreciendo oportunidades de aprendizaje mediante actividades a corto plazo o programas formativos a largo plazo.

En un estudio de María Xanthoudaki y David Anderson¹⁷⁹ se analiza un significativo número de programas y políticas para adolescentes, deduciéndose cuatro tipologías diferentes:

- **Programas para favorecer el acceso al museo.** Se orienta a desarrollar, mediante actividades promocionales, la consciencia de los jóvenes respecto a la existencia de los museos y sus colecciones, mediante políticas iniciadas e implementadas por el personal del museo dirigidas a diferentes grupos de jóvenes y sus entornos y también, mediante actividades iniciadas por la institución, pero llevadas a cabo por jóvenes en un intento de usar la influencia de sus iguales para animar a más jóvenes a visitar los museos.
- **Visitas singulares.** Incluye múltiples actividades (simulaciones, talleres, dramatizaciones, juegos de descubrimiento, etc.) y sirven para profundizar en las posibilidades que nos ofrece el museo en su conjunto.
- **Proyectos educativos a corto plazo.** Exige que los jóvenes dediquen un cierto número de horas diaria, semanal o mensualmente, al mismo. Este tipo de actividad sirve para animar a los jóvenes a realizar visitas de forma regular y a desarrollar sus intereses y capacidades en distintos campos temáticos. Se procura que los temas estén relacionados con situaciones o problemáticas de la vida real en nuestros días.
- **Formación a largo plazo.** Exige mayor investigación y suelen requerir actividades tanto fuera como dentro del museo, por ejemplo, estudiar el barrio donde los jóvenes viven a lo largo de diferentes períodos históricos o a través

¹⁷⁹ M. Xanthoudaki, D. Anderson. *Museums, education and youth: lessons from the present*, (Journal of Education in Museums, No. 19, 1998) pp. 36-39

de la perspectiva de diferentes grupos de edad o de comunidades culturales distintas.

Todas estas actividades tienen como objetivo “enganchar” a los adolescentes, de estrechar lazos entre estos y el museo, y conseguir convertirlos en visitantes habituales.

Enseguida se enlistan algunas características que deberían tener los programas dirigidos a adolescentes:

- a) Hacerlos partícipes en la planificación de las actividades dirigidas a ellos para favorecer su implicación personal y hacerles sentirse “dueños” de su propia formación.
- b) Aprovechar las temáticas o exposiciones que han suscitado su interés para tratar de profundizar en ellas mediante proyectos de mayor duración y alcance.
- c) Procurar que los jóvenes tengan claros los objetivos de las actividades y programas que se les ofrecen y sus posibles beneficios para ellos mismos.
- d) Consolidar grupos de trabajo, eficaces y estables para llevar a cabo las actividades y programas y darles la posibilidad de continuar trabajando juntos en posteriores proyectos.
- e) Que el educador adopte el papel de animador, orientador, consejero y no un profesor más.
- f) Procurar que los jóvenes sean conscientes de la importancia y valor del trabajo que hacen en el museo, tanto para ellos mismos, como para su comunidad.

Tomando en cuenta el segundo aspecto de los que se nombraron en un principio, las diferencias a la hora de dirigirnos a un grupo previamente organizado o no, son fundamentalmente de tipo organizativo y temático.

Si nos dirigimos a un grupo organizado (escolar o de otro tipo), los educadores del museo podrán recabar una información importante acerca del grupo de niños o adolescentes, conocer su nivel de conocimientos respecto a lo que es un museo,

así como respecto a la temática concreta del programa educativo que llevarán a cabo, saber de sus características como grupo o las necesidades particulares de alguno de sus miembros, etc. Los profesores o monitores, con la información que les proporcionarán los educadores del museo, podrán entender mejor los objetivos y metodología de la visita, preparar actividades previas a la misma para motivar a sus alumnos, realizar actividades previas a la misma para motivar a sus alumnos, realizar actividades complementarias si, en algunos casos, se requiere un conocimiento más profundo acerca de la temática del programa que desarrollarán en el museo, etc. Esta colaboración convendría que se hiciera habitual y no sólo esporádica, mediante actividades formativas para profesores acerca de la labor educativa en el museo, que pueden realizarse en colaboración con instituciones de formación del profesorado, sindicatos, etc.

Otra diferencia organizativa sustancial es la relativa al calendario y horario de los programas educativos. En unos casos es ofrecer actividades en días y horarios lectivos, en otros, actividades en tiempo libre que tienen los niños, por las tardes o fundamentalmente, los fines de semana o períodos vacacionales.

Otro grupo de diferencias se refieren más al carácter que se dé al programa y a su temática. Si planteamos una oferta para grupos escolares, tendremos en cuenta los contenidos que los niños y adolescentes trabajan en los diferentes cursos académicos para adaptarnos a ellos, tanto en las temáticas elegidas para cada grupo de edad, como en el nivel de profundidad con que tratemos dichas temáticas. En cambio, si nos dirigimos a niños fuera del contexto escolar, hay que plantear programas acerca de temáticas distintas, más informales, lúdicas y relacionadas con la vida cotidiana de las personas, para que la actividad educativa en el museo no sea percibida por el niño como una especie de “escuela fuera de la escuela”.

Es importante resaltar que el realizar programas educativos en el museo fuera del horario lectivo nos permite plantear actividades más a largo plazo, puesto que los niños y jóvenes disponen de más tiempo.

Cuando trabajamos con niños fuera del contexto escolar, es importante disponer de una mínima infraestructura, de un espacio reservado para ellos, más o menos grande según las posibilidades del museo, pero que sea suficiente para que los niños dejen sus objetos personales, se sientan cómodos y puedan trabajar en sus proyectos también fuera de las salas de exposición. Esos espacios destinados expresamente a los niños y jóvenes contarán con los materiales y recursos necesarios para que puedan realizar sin dificultad talleres, pequeñas investigaciones, dramatizaciones, etc., que, quizá, no fuera posible llevar a cabo en las salas de exposición. También podrán servir de lugar de acogida en el momento de llegar al museo o de lugar para el debate y la recapitulación de lo hecho al final de la visita.

5.2.2 Experiencias exitosas

Después de haber revisado programas para atender al público adolescente en distintos museos, encuentro varios aciertos con respecto a lo que hemos ya realizado en el Museo Espacio para atender a este sector de la población:

- Vinculación con escuelas ofreciendo recorridos y talleres.
- Espacio para atender a un grupo específico mediante el programa Aproximaciones / Street Art.
- Evento especial Noche de Museo Street Art con charlas, intervención con pintas en lonas, participación de grupos de hip hop, ska, beatbox y batallas de rap.
- Acercamiento con docentes mediante el curso-taller “Interpretaciones”.

En este momento de la experiencia en que ya hemos logrado un posicionamiento en el Estado de Aguascalientes, atendiendo a varios sectores de la población con actividades de mediación, los grupos mayormente atendidos por el área de servicios educativos han sido sin duda los escolares, sobre todo los de educación básica y educación media básica (primaria, secundaria y bachillerato). Observando en ellos cómo se les puede facilitar la apreciación de la obra con el apoyo de herramientas

básicas como lo pueden ser las hojas de sala, descarga de fichas técnicas mediante el uso de códigos QR, la misma interacción con el guía de museo y previo a su visita los contenidos que se les puedan hacer llegar mediante su maestro(a) en clase.

5.3 Experiencia personal en el Museo Espacio

El Museo Espacio abre sus puertas al público el 29 de enero de 2016, el proyecto museológico se desarrolló durante la administración del entonces gobernador del Estado de Aguascalientes: Ing. Carlos Lozano de la Torre. El Museo Espacio forma parte del complejo cultural MECA (Macro Espacio para la Cultura y las Artes), que alberga además la Biblioteca Central Centenario Bicentenario, la Escuela de Danza Georges Berard, la Universidad de las Artes con cinco licenciaturas en las disciplinas de Música, Teatro, Danza y Artes Visuales.

Para conformar el equipo del Museo Espacio se publicó previamente una convocatoria donde se solicitaban los perfiles en las áreas de servicios educativos, custodios de sala, mantenimiento y apoyo administrativo. Fue entonces que apliqué para el puesto de coordinador de servicios educativos y desde entonces tengo la fortuna de colaborar en esta área.

La mayoría de los que integramos el equipo del museo, tuvimos la experiencia de trabajar en el Programa de Educación Artística en el nivel básico (PROARTE), integrado en la Dirección de Enseñanza del Instituto Cultural de Aguascalientes, el cual tuvo una duración del 2000 al 2014. En dicho programa, laboramos como talleristas en las cinco disciplinas artísticas (música, teatro, danza, literatura y artes visuales). Este antecedente nos facilitó el trabajo al tener la sensibilidad para apreciar las obras artísticas y para el manejo y la atención de grupos. El primer año de trabajo fue intenso, ya que el mismo proyecto de museo al ser innovador nos exigía constantemente estar nutriendo las propuestas en el plan museológico para la atención de los distintos públicos.

El programa de Servicios Educativos del Museo Espacio tiene el objetivo de integrar a la comunidad por medio de recorridos interactivos y talleres a grupos específicos con la experimentación de diversos materiales.

Para la atención de los visitantes se sugiere agendar una visita ya sea por medio de llamada telefónica o bien vía correo. Una vez agendado el grupo, el equipo de Servicios Educativos destina a uno de los guías para su atención por medio de un recorrido y/o taller, o bien haciendo una visita reflexiva o con intereses expuestos por el responsable del grupo.

Desde sus inicios se han atendido distintos públicos, desde preescolar, primaria, secundaria, bachillerato, universidad, así como también grupos con intereses definidos como empresarios, capacidades diferentes, grupos de la 3ª. Edad, etc.

Mediante un estudio de público (junio 2018) los marcadores indicaron un segmento de visitantes muy palpable: el de jóvenes de entre 18 a 35 años, siendo éste en un principio el público meta para el Museo Espacio.

Dentro de la oferta de actividades que ofrece el ME a sus visitantes, no sólo se encuentran los recorridos y talleres, también se tienen las siguientes:

- Noches de museo (1 por mes)
- Seminario (1 por año)
- Capacitaciones al personal (2 por año)
- Domingos culturales (cada semana)
- Talleres familiares (fines de semana)
- Programa Aproximaciones | Club de Tejido (todos los miércoles)
- Sala de lectura abierta en horario de museo

Es también el Museo Espacio una plataforma para apoyar proyectos de prácticas escolares en los niveles de bachillerato y profesional, quienes han visto en el espacio museístico un buen sitio para el desarrollo de sus propuestas.

5.3.1 Actividades de mediación en el Museo Espacio

Es cada una de las áreas del museo pieza importante para el logro y alcance de su misión y visión (dirección, museografía, servicios educativos, recepción, mantenimiento, custodios, etc.), pero la pieza clave para mediar precisamente la actividad entre el Museo y el visitante, es sin duda el área de Servicios Educativos, conformado actualmente como se planteó desde un inicio (plan museológico del Museo Espacio), una coordinadora y cuatro guías de museo, quienes se integraron al equipo desde que inició el proyecto, cumpliendo con el perfil indicado por SEMUGA (Servicios Educativos de Museos y Galerías), el cual señala deben ser: maestros guía con estudios de educación, conocimientos en técnicas grupales y didácticas. Todos con una inclinación personal por la promoción cultural.



Ilustración 11: Recorrido durante la exposición "Relámpagos sobre México"

A continuación, presento una breve descripción de cada una de las actividades de mediación que actualmente se realizan en el Museo Espacio.

RECORRIDOS:



Ilustración 12: Banner para difusión de recorridos en redes sociales

En cada exposición es importante generar una técnica previa de estimulación al grupo para dar apertura a la temática que se va apreciar dentro de salas de exhibición. El equipo de Servicios Educativos ha generado distintas experiencias a través ya de 9 exposiciones.

Para cada una de las exposiciones, se investigan las características principales de la obra que se va presentar, así como datos biográficos y formativos del autor, creando con esto un guion que servirá para dar recorrido a los visitantes abordando detalles de lo que han investigado, así como también interactuar con el grupo haciendo énfasis en los elementos concretos del arte (sustancia, forma y técnica) para su mejor apreciación. Ya teniendo preparado el guion, paralelamente el equipo de guías hace visitas a las instituciones (aprovechando el período de montaje) invitándolos a la nueva exposición y entregan a cada director una carta-invitación con un texto breve de la temática y un número de contacto para poder agendar posteriormente una visita. Siendo no sólo este el medio sino también por vía telefónica o correo electrónico la manera para generar una o varias visitas al museo.

TALLERES:



Ilustración 13: Banner para difusión de Taller Expresiones en redes sociales

En cada una de las exposiciones los visitantes interactúan, abordando la temática y características de la obra. Después de haber pasado a apreciar el contenido en las salas de exhibición por medio de un recorrido guiado, se procede con un taller interdisciplinario en donde los guías de museo trazan un objetivo previamente, con base en el tema de la misma exposición, logrando con éste fijar en el público un aprendizaje significativo, que no solamente cumpla con llevar un producto terminado a casa sino que a través del proceso, cada individuo pueda concretar el análisis de la obra y además sirva para resolver cuestionamientos que fueron surgiendo a través del recorrido que se les ofreció. El taller es un espacio de reflexión donde se conjugan distintas actividades.

Se tienen dos tipos de talleres:

- a) Los que ofrecen los guías de museo a grupos escolares previamente agendados o grupos específicos con fines definidos (ejemplo: 3^a. Edad, capacidades diferentes, etc.), que se imparten posteriormente al recorrido por la obra expuesta.

- b) Los que ofrecen custodios y/o guías de museo en fin de semana para el visitante casual que por lo regular son familias completas las que se reúnen a recorrer la exposición en turno y posteriormente pasan al taller.

APROXIMACIONES | Club de Tejido:



Ilustración 14: Banner para difusión de Club de Tejido en redes sociales

Hacemos comunidad con jóvenes y adultos, mediante un taller de crochet, con el fin de vincular una actividad de uso cotidiano con propuestas artísticas contemporáneas. Este grupo sesiona todos los miércoles de 17:30 a 19:30 hrs.

La actividad de tejido comenzó en marzo del 2016 con un grupo de 10 personas, a este grupo se han unido niños, niñas y jóvenes, siendo mujeres entre 30 y 60 años las más constantes en esta actividad.

Se han desarrollado varios proyectos a lo largo de cuatro años:

- Intervención de tejido en árboles del Museo Espacio
- Intervención de tejido en Casas de Cultura de Municipios del Estado
- *La manta de la vida*, que consiste en unir cuadros tejidos de 20x20cm, formando un lienzo gigante para ser exhibido y, posteriormente, dividido en

cobijas individuales que son donadas a personas vulnerables de comunidades marginadas en el Estado.

- Donación de gorritos tejidos a niños y adultos mayores enfermos de cáncer.

En este programa, el tejido ha sido sólo el pretexto para que las y los integrantes se apropien del espacio.

SALA DE LECTURA:



Ilustración 15: Banner para difusión de Sala de Lectura en redes sociales

11 A 18 h | Todos los días, excepto los martes

Disposición permanente a público de un espacio para la lectura.

Este proyecto se integra al programa nacional de Salas de Lectura y surgió por la inquietud de dos de los guías de museo: Enrique Hilario Martínez y Lucía Guerrero, quienes se inscribieron en un diplomado de apoyo a la lectura en el año de 2017.

Gracias al programa de Salas de Lectura nuestro espacio se ha ido nutriendo con varias colecciones de acervos bibliográficos y también donaciones por parte de los visitantes.

5.3.2 Tres experiencias significativas

Desde la inauguración del Museo Espacio, 29 de enero de 2016, hasta la fecha, hemos tenido ya ocho exposiciones, las cuales presento a continuación en orden cronológico, cada una de ellas con el título, el artista, las fechas de exhibición y el número de visitantes que se rescató de la información recabada por recepción, en conjunto con servicios educativos.

1. RELÁMPAGOS SOBRE MÉXICO

De Jannis Kounellis

Del 29 de enero al 30 de junio de 2016

19,568 visitantes

2. COMO UN JUEGO DE NIÑO

De Daniel Buren

Del 22 de julio al 2 de octubre de 2016

16,706 visitantes

3. WIRIKUTA (MEXICAN TIME SLIP)

Colectiva

Del 3 de noviembre del 2016 al 30 de abril de 2017

29,474 visitantes

4. AZUL DE PRUSIA

De Yishai Jusidman

Del 8 de junio al 3 de noviembre del 2017

27,234 visitantes

5. AKASO

Colectiva

Del 30 de noviembre de 2017 al 6 de mayo de 2018

30,483 visitantes

6. CLAROSCURO

De Javier Marín

Del 12 de julio de 2018 al 24 de febrero de 2019
53,152 visitantes

7. REVERBERACIONES

Colectiva

Del 24 de abril al 13 de octubre del 2019

20,982 visitantes

8. ANILLOS CONCÉNTRICOS

Colectiva

Del 12 de diciembre de 2019 al 31 de enero del 2021

Cada una de las exposiciones ha implicado distintos retos para todo el equipo de museo y de estas experiencias elijo tres que presentaré por el enriquecimiento y aprendizaje que cada una aportó.



RELÁMPAGOS SOBRE MÉXICO

De Jannis Kounellis

Propuesta inaugural
del espacio museístico.

Trabajo in situ.

Ilustración 16: Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Relámpagos sobre México"

TEMÁTICA:

La exposición Relámpagos sobre México, del artista griego Jannis Kounellis, es un trabajo artístico ex profeso, creado con materiales encontrados en el complejo ferrocarrilero. En él se hace un tributo a México y a Aguascalientes.

Por medio de una instalación, el artista rinde un homenaje a nuestra fuerza laboral y tras la apropiación de materiales que en otro momento pertenecieron a los obreros, dignifica su esfuerzo en un intento de recuperar la memoria histórica y el paso de los ferrocarrileros en el entramado social. Aquí se conjugan el pasado y la contemporaneidad. Un relámpago es tan sólo un instante de iluminación, pero que anuncia la llegada de infinitas posibilidades, como la que representa la escena del arte contemporáneo en México.

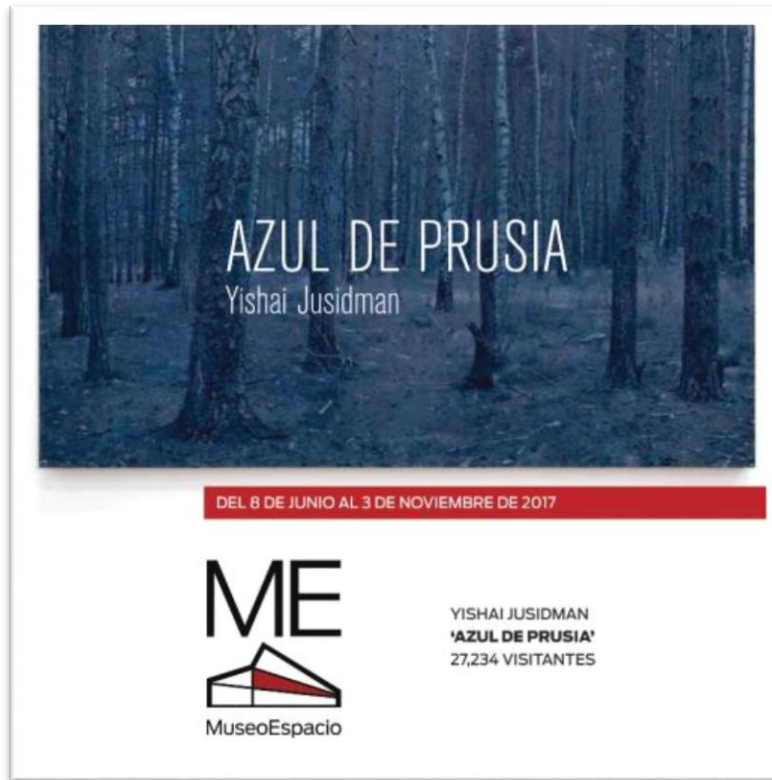


Ilustración 17: Recorrido a grupo de preescolar en la exposición "Relámpagos sobre México"

En esta exposición se atendieron 19,568 visitantes con actividades de recorridos, talleres, noches de museo, conferencias.

Fue un momento muy especial, ya que logró integrar piezas arqueológicas del sitio con un pasado memorable de la etapa del ferrocarril en Aguascalientes. Se logró tener una excelente comunicación y aceptación con el público local, regional, nacional e internacional, sin embargo, los primeros recorridos tuvieron el reto de involucrar a los distintos públicos con el lenguaje del artista: carbón, sacos, armarios, sillas viejas, vigas y ganchos, fueron algunos de los materiales que por sí solos nos hablaron del tiempo, del pasado, de la labor de los obreros que formaron parte de este espacio.

En esta etapa inicial, se consolidó el equipo de trabajo, teniendo como base el plan museológico de atención a los distintos públicos, no sólo dentro del espacio museístico sino también involucrando a la comunidad por medio de programas como Aproximaciones (club de tejido) y Museo Expandido con el programa de talleres en centros comerciales.



AZUL DE PRUSIA

De Yishai Jusidman

Primera participación
de un artista nacional
en el espacio
museístico.

Ilustración 18: Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Azul de Prusia"

TEMÁTICA:

Azul de Prusia, como expresa en el catálogo de la exposición, acentúa las relaciones y las tensiones entre color e historia, percepción y materialidad, imagen y pintura, son la materia de la serie que Yishai Jusidman ha dedicado al problema por demás espinoso de la visualidad del Holocausto, el evento que sitúa los límites de nuestra concepción de la política y la ética. El recurso a la pintura le permite sumergirnos en el laberinto de la memoria, ahondando el aplastante silencio y presencia que contiene ese imaginario.¹⁸⁰

¹⁸⁰ Cuauhtémoc Medina, Texto para el catálogo de exposición y hojas de sala (MUAC 2016, Museo Espacio 2017)

Por primera vez, un artista nacional en el Museo Espacio exhibe su obra por demás conmovedora por la temática con la que fue conformada, y logra reunir a 27,234 visitantes en el espacio museístico.



Ilustración 19: Recorrido a grupo específico en la exposición "Azul de Prusia"

Al ver el equipo de servicios educativos un reto especial al abordar el tema del Holocausto, y pensar en los distintos tipos de público, se dieron a la tarea de planear una actividad que fuera un parteaguas y que lograra atrapar a los visitantes con el discurso curatorial.

Fue entonces que iniciaron cada recorrido con el cuento: "Humo" de Fortes, que relata la experiencia de un niño y su familia en los campos de concentración. Con esta actividad cada grupo estaba atento y emocionalmente conmovido, lo cual propiciaba que durante todo el recorrido escucharan con atención e interactuaran con los guías de museo. Al término del recorrido, se les invitaba a un taller en el cual experimentarían una composición en tonos azules.



CLAROSCURO

De Javier Marín

Piezas monumentales,
escultura, pintura,
gráfica.

Ilustración 20: Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Claroscuro"

TEMÁTICA:

Javier Marín ha reunido a lo largo de los años una vasta colección de su propia obra. Lo ha hecho porque, como él mismo señala: "es importante mantenerlas a la vista, ya que darán origen a la evolución y generación de nuevas búsquedas". Esta selección incluye piezas medulares que materializan y complementan el discurso del artista y son obras que funcionan como un laboratorio de análisis y experimentación de sus preocupaciones formales y conceptuales.

Las piezas seleccionadas para *Claroscuro* son parte de su colección de autor. Así, en consonancia con el carácter personal de la muestra, Javier Marín prescinde de la figura de un curador externo y él mismo funge como tal, al integrar con un sentido crítico y analítico el corpus de la obra que nos presenta en el Museo Espacio; un lugar idóneo para albergar una exposición que es, en

sentido amplio, una antología personal; un testimonio de primera mano de sus motivos y procesos, un retrato del ser humano —juego de contrastes— a la vez único y universal.¹⁸¹



Ilustración 21: Recorrido a grupo especial en la exposición "Clarooscuro"

Esta exposición tuvo una gran aceptación en el público de todas las edades, el encontrarse con piezas monumentales relacionadas con la belleza del cuerpo humano, propiciaba un encuentro cercano al sensibilizarse con el manejo de los distintos materiales como el barro, resina, papel, tabaco, pintura, carbón.

La propuesta de Javier Marín permitió al equipo de servicios educativos tener una excelente conducción con los grupos durante los recorridos a los distintos públicos. Al finalizar la visita se les invitaba a participar en distintos talleres lúdicos y plásticos, logrando de esta manera una experiencia significativa al visitar la exposición.

¹⁸¹ Carmina Estrada, Cédula introductoria de la exposición Clarooscuro en Museo Espacio, Aguascalientes (2018)

5.4 Museos en cuarentena

Ante la contingencia que vivimos actualmente a nivel mundial a causa de la pandemia global por COVID-19 (Enfermedad respiratoria muy contagiosa causada por el virus SARS-CoV-2), los museos y las entidades culturales se han visto afectadas y han tenido que modificar sus dinámicas. La tecnología es parte de nosotros, pero se tuvo que adaptar para poder continuar con un espacio de exposición en el que se hable de arte, se exhiba el quehacer cultural y además, se traslade la labor del museo al espacio multimedia en la red de internet.

El museo es un espacio en constante movimiento que no puede perder de vista cuál es su propósito: *“producir experiencias significativas y de aprendizaje constante”* y esta experiencia estética tiene que trasladarse necesariamente a la red. El museo enfrenta retos muy importantes en los que tendrá que adaptarse, pero, sobre todo, tendrá que incorporar las tecnologías en sus exposiciones y pensar los recorridos mucho más allá del espacio, para trasladarlos al internet, como se realiza actualmente.

Hoy más que nunca, debemos demostrar que la comunidad y los públicos no sólo se forman dentro del espacio físico, sino que los lazos rebasan las fronteras y que el Museo es grande por la gente que trabaja para la sociedad. Ya que no es casualidad que el derecho a participar dentro de la vida cultural de un entorno, sea un Derecho Universal reconocido y que en estos tiempos difíciles hemos visto comprobado su necesidad.¹⁸²

Durante el periodo de confinamiento, la Coordinación Nacional de Artes Visuales del INBAL mantuvo un diálogo y trabajo colegiado con directores de los 18 museos y sus equipos, y han trabajado en la creación y consolidación de una Red de Museos, la cual tiene por objetivo compartir conocimiento y estrechar lazos de

¹⁸² Martha Espinosa, colaborador de contenidos en Museo Espacio, acceso el 22 de junio de 2020 <https://www.facebook.com/MuseoEspacio/videos/539797586897224/?t=3>

colaboración para reforzar la labor y la identidad de cada recinto y fomentar una mayor circulación de contenidos artísticos en beneficio de la población.

Este trabajo va encaminado a construir una Red Nacional de Museos que permitirá cimentar, reforzar y estrechar lazos institucionales con diversas instancias para el fomento de buenas prácticas y capacidades locales, bajo perspectivas nacionales e internacionales que contribuyan a la revaloración de los museos como agentes de transformación social.

La Red de Museos del INBAL se ha consolidado a través de la conformación de grupos de trabajo para el desarrollo de proyectos colaborativos y para el diseño de nuevos modelos de gestión. De la misma manera, se han creado espacios para el diálogo y la reflexión sobre el papel de nuestros recintos ante el contexto actual. La primera iniciativa fue el Foro de Museos del INBAL. En su primera edición, realizada en mayo de 2019, en el Museo de Arte Moderno debatieron y reflexionaron en torno a los siguientes temas: sostenibilidad de los museos, programas públicos y accesibilidad, gestión de colecciones y redes de colaboración. Este ejercicio permitió identificar retos y áreas de oportunidad para las cuales la Coordinación Nacional de Artes Visuales (CNAV) desarrolló un programa de trabajo que organiza las acciones a seguir, permitiendo orientar nuestros esfuerzos y potencializar las capacidades de cada uno y la generación de programas colaborativos entre museos.¹⁸³

Para su segunda edición, que tendrá lugar en el mes de junio, ya sea de manera virtual o presencial, el Foro de Museos organizará la discusión en respuesta a la situación que enfrentamos actualmente. La pandemia global del COVID-19 nos ha orillado a cerrar los museos como medida preventiva para evitar la propagación del virus. Esa situación nos enfrentó al reto de encontrar maneras creativas de interconexión con nuestros públicos a través del entorno digital, con el desarrollo de

¹⁸³ Red de museos del INBAL, acceso el 22 de junio del 2020.
<https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-inbal-trabaja-para-consolidar-su-red-de-museos>

más de 150 contenidos virtuales que se han difundido mediante la plataforma Contigo en la distancia de la Secretaría de Cultura, así como en sus propias redes sociales. Del mismo modo, se desarrollan estrategias para acercarse a nuevos públicos, además de conectar con personas que no han visitado los museos y que no conocen el patrimonio que resguardan, así como las manifestaciones artísticas que difunden.

El panorama actual nos ha producido un importante aprendizaje. El tránsito hacia la digitalización ha implicado un profundo replanteamiento de los contenidos a ofrecer y ha generado un arduo trabajo para mantener vigentes los programas de trabajo y llevar más allá las misiones de nuestros museos.

La Secretaría de Cultura y el INBAL trabajan ya en los protocolos respectivos para la apertura, buscando proteger la salud del personal, curadores, museógrafos, custodios y visitantes, al tiempo que retomen su labor en favor de los derechos culturales.

La pandemia de COVID-19 ha interrumpido las actividades de los museos en todo el mundo, amenazando su supervivencia financiera, así como el sustento de miles de profesionales de los museos.

Para reunir información sobre la forma en que el actual brote de COVID-19 está afectando y afectará al sector cultural a corto y largo plazo, el ICOM puso en marcha una encuesta mundial para analizar el impacto del confinamiento en torno a 5 temas: la situación de los museos y de su personal, el impacto económico previsto, la tecnología digital y la comunicación, la seguridad y la conservación de las colecciones, los profesionales independientes de los museos.

En el informe se analizaron más de 1,600 respuestas entregadas entre el 7 de abril y el 7 de mayo por museos y profesionales de los museos de 107 países y 5 continentes. Paralelamente, el informe de la UNESCO "Museos en el mundo frente

el COVID-19” (mayo de 2020) contiene los resultados de la encuesta mundial de la UNESCO sobre el impacto del COVID-19 en los museos.

En el informe se subraya la capacidad de resiliencia de los museos, así como los retos a los que se enfrentan en sus esfuerzos por seguir promoviendo el acceso a la cultura. ¹⁸⁴

Al respecto podemos resaltar los siguientes puntos:

- En abril de 2020, casi todos los museos del mundo permanecieron cerrados a causa de la pandemia de COVID-19, según el 94.7% de los encuestados.
- Durante el confinamiento muchos museos reforzaron sus actividades digitales. Aunque casi la mitad de los encuestados respondieron que su museo ya estaba presente en los medios sociales o compartía sus colecciones en línea antes del confinamiento, las actividades de comunicación digital aumentaron al menos en el 15% de los museos. En particular, más de la mitad de los museos decidieron reforzar sus actividades en las redes sociales.
- La mayoría de los profesionales de los museos siguen trabajando desde casa: en el 84% de los museos, al menos una parte del personal trabajó desde casa durante el confinamiento.
- La situación de los empleados permanentes parece relativamente estable. Aun así, en el 6% de los casos los contratos no fueron renovados o terminados.
- La situación de los profesionales autónomos de los museos es alarmante: el 16.1% de los encuestados fue despedido provisionalmente y al 22.6% no se les renovó su contrato. El sector de los autónomos es muy frágil: el 56.4% de los encuestados declaró que tendrá que suspender el pago de su propio

¹⁸⁴ Museos, profesionales de los museos y COVID-19: el ICOM y la UNESCO publican sus informes completos. Acceso el 22 de junio del 2020 <https://icom.museum/es/news/museos-profesionales-de-los-museos-%e2%80%a8y-covid-19-resultados-de-la-encuesta/>

salario como resultado de la crisis; el 39.4% dijo que se irá reduciendo el personal en sus empresas.

- Del mismo modo, casi todos los museos del mundo reducirán sus actividades a causa de la pandemia de COVID-19; casi un tercio entre ellos reducirá su personal y más de una décima parte se verá obligada a cerrar permanentemente. El 82.6% de los encuestados estima que se tendrán que reducir los programas de los museos y el 29.8% prevé recortes del personal. El 12.8% de los participantes teme que su museo pueda cerrar.
- Los cierres afectan especialmente a las regiones donde los museos son menos por cantidad y más recientes, con estructuras de gestión todavía frágiles: entre los encuestados de los países africanos, asiáticos y árabes, el 24, 27 y 39%, respectivamente, teme que los museos puedan cerrar, en comparación con sólo el 12, el 10 y el 8% de América Latina y Caribe, de América del Norte y de Europa.
- En general, la seguridad y la conservación del patrimonio de los museos continuó durante el confinamiento: alrededor del 80% de los encuestados dijo que se mantuvieron o incluso aumentaron las medidas de seguridad y conservación para hacer frente a la falta de personal in situ. Sin embargo, en África, en América Latina y en el Caribe estas medidas son consideradas insuficientes casi por el 20% de los encuestados.

Una vez más, el ICOM, en representación de la comunidad internacional de los museos, exhorta a los responsables políticos y de la toma de decisiones a que se asignen urgentemente fondos de ayuda para salvar a los museos y a sus profesionales, de modo que puedan sobrevivir a esta crisis y continuar su vital misión de servicio público. El proceso de restauración social y económica de nuestras sociedades después de COVID-19 será largo y complejo. Los museos, como lugares incomparables de encuentro y aprendizaje para todos, tendrán un

importante papel en la reparación y en el fortalecimiento del tejido social de las comunidades afectadas.¹⁸⁵

5.5 ACERCAMIENTO VIRTUAL: Agenda Digital

Retomando el tema de Museos en Cuarentena, en donde la situación actual por la pandemia del COVID-19 nos ha obligado a suspender actividades presenciales, fue necesario el poner en acción un programa de actividades a distancia como en varios museos del mundo.

Por medio de un análisis de contenidos en atención a los distintos públicos que acuden con regularidad al Museo Espacio (grupos escolares, jóvenes, adultos y familias), se hizo un listado para abordar en primer lugar la exposición en turno: “Anillos Concéntricos”, una colectiva que reúne el trabajo de siete artistas, cuatro de ellos nacionales y tres extranjeros.

En segundo lugar, noticias, datos interesantes y reflexiones relacionados con el arte contemporáneo. Así como también un espacio con transmisiones en directo, talleres y activación de la sala de lectura por medio de cuentos teatralizados.

5.5.1 Contenidos / Participación de las distintas áreas operativas

Tomando en cuenta la participación de las áreas que están involucradas en la atención de público, como Servicios Educativos, Custodios y Gestión, se elaboró una lista de los contenidos que nos permitieran involucrar a los distintos rangos de edades de los visitantes que hemos atendido a lo largo del servicio museístico, pero ahora vinculándolos por medios virtuales debido a la situación de la pandemia que nos obligó a cerrar las puertas del museo.

Entre los más importantes tomamos en cuenta los siguientes:

- Recorridos.

¹⁸⁵ Ibíd

- Noticias del arte contemporáneo.
- Datos curiosos de los artistas y las obras que han estado presentes en el espacio museístico.
- Recuento de los distintos montajes.
- Recuento de eventos pasados.
- Transmisiones en vivo.
- Cápsulas informativas sobre nuestra actividad en museo.
- Talleres.
- Cuentos (activación de la sala de lectura).

5.5.2 Programación / Periodicidad en las publicaciones

Tomando en cuenta la atención de los distintos públicos, habiendo enlistado los posibles contenidos y procurando involucrar a las distintas áreas del museo, nuestra programación quedaría de la siguiente manera:

LUNES

9 h | Recorridos virtuales

18 h | Notas Contemporáneas

MARTES

Datos Curiosos

9 h | Banners informativos sobre datos del Arte Contemporáneo

18 h | Cápsulas informativas sobre exposiciones del Museo Espacio

MIÉRCOLES

Reflexiones

9 h | “La experiencia tras bambalinas” / “El Espacio en una frase”

Museo Abierto

18 h | Selección de publicaciones del Instituto Cultural de Aguascalientes

JUEVES

TBT

9 h | Throwback Thursday (jueves de volver al pasado)

Sepultar el Pasado

18 h | PODCAST De temáticas de Historia del Arte con un enfoque contemporáneo.

VIERNES

Espacio en Directo

11 h | Transmisiones en vivo
Conócenos

18 h | Cápsulas informativas

SÁBADO

Talleres Virtuales

10 h | Actividades familiares lúdico-plásticas

DOMINGO

Cuento Teatralizado

10 h | Activación de la Sala de Lectura por medio de cuentos

5.5.3 Difusión / Publicación

Para lograr tener una mayor difusión en todos nuestros contenidos, cada mes se enviará la programación a la Dirección de Promoción y Difusión del ICA (Instituto Cultural de Aguascalientes), en donde se publicará periódicamente el listado de nuestra agenda digital desde la página oficial del Instituto.

A su vez en la página del Museo Espacio en redes sociales (Facebook, Instagram, twitter) se publicará cada semana una agenda detallada con cada uno de los contenidos programados en fechas específicas.

Es importante involucrar a las áreas antes mencionadas para facilitar la temática y que los contenidos estén listos en tiempo y forma durante cada semana que se deba hacer la publicación en cada una de las secciones.

ICA INSTITUTO CULTURAL DE AGUASCALIENTES Contigo al 100

#ICALTERNATIVO

Museo Espacio

AGENDA DIGITAL

Del 31 de agosto al 6 de septiembre 2020

<p>LUNES 31 #RecorridosVirtuales 9 h Exposiciones Museo Espacio Como un juego de niño Daniel Buren</p> <p>MARTES 1 #DatosCuriosos 9 h Información sobre Arte Contemporáneo Museos Contemporáneos JUMEX</p> <p>MIÉRCOLES 2 #Reflexiones 9 h El espacio en una frase</p> <p>JUEVES 3 #TBT 9 h Throwback Thursday (Jueves de volver al pasado) Recuerdos de exposiciones y actividades del Museo</p> <p>VIERNES 4 #EspacioEnDirecto 11 h Transmisiones en vivo Entrevista Anillos Concéntricos</p> <p>SÁBADO 5 #TalleresVirtuales 10 h Actividades familiares lúdico-plásticas Títere bocón</p>	<p>LUNES 31 #NotasContemporáneas 18 h Revisión del quehacer contemporáneo Publicación de notas de los diarios de circulación nacional e internacional.</p> <p>MARTES 1 #DatosCuriosos 18 h Cápsulas informativas sobre exposiciones de Museo Espacio ANILLOS CONCÉNTRICOS</p> <p>MIÉRCOLES 2 #MuseoAbierto 18 h Selección de publicaciones del ICA</p> <p>JUEVES 3 #SepultarElPasado 18 h PODCAST De temáticas de Historia del Arte con un enfoque contemporáneo</p> <p>VIERNES 4 #Conócenos 18 h Cápsulas informativas Presentación Rodolfo Alejandro González</p> <p>DOMINGO 6 #CuentoTeatralizado 10 h Activación de la Sala de Lectura El patito feo</p>
---	---

Síguenos:







Ilustración 22: Agenda semanal Museo Espacio



INSTITUTO CULTURAL DE AGUASCALIENTES
a través de la Dirección de Promoción y Difusión, te invitan:

MUSEO



ESPACIO

CONTENIDOS VIRTUALES

LUNES

#AnillosConcéntricos

9 h | Recorridos virtuales

#NotasContemporáneas

18 h | Revisión del quehacer contemporáneo

MARTES

#DatosCuriosos

9 h | Banners informativos sobre datos del Arte Contemporáneo

#DatosCuriosos

18 h | Cápsulas informativas sobre exposiciones de Museo Espacio

MIÉRCOLES

#Reflexiones

9 h | "La experiencia tras bambalinas" / "El Espacio en una frase"

JUEVES

#TBT

9 h | Throwback Thursday (Jueves de volver al pasado)

#SepultarElPasado

18 h | PODCAST De temáticas de historia del arte con un enfoque contemporáneo.

VIERNES

#EspacioEnDirecto

11 h | Transmisiones en vivo

#Conócenos

18 h | Cápsulas informativas

SÁBADO

#TalleresVirtuales

10 h | Actividades familiares lúdico-plásticas

DOMINGO

#CuentoTeatralizado

10 h | Activación de la Sala de Lectura por medio de cuentos

Todos los eventos, se llevarán a cabo a través de publicación en redes sociales del Museo Espacio (facebook y páginas institucionales).

Ilustración 23: Agenda Digital Mensual Museo Espacio

5.5.4 Pruebas y operación

Para gestionar las publicaciones en la página de cada uno de los contenidos, se cuenta con dos administradores, quienes llevan la estadística del alcance de cada una de las secciones por medio de un conteo mensual, ya que de esta manera nos podemos percatar del número de visitantes virtuales con los que cuenta el museo. Esta estadística a su vez debe enviarse con el área encargada en la Dirección de Promoción y Difusión del ICA.

Las publicaciones entran en vigor a partir del mes de abril del 2020 con la periodicidad antes mencionada.

Enseguida presento capturas de algunos de los contenidos publicados:

LUNES

#RecorridosVirtuales

9 h / Anillos Concéntricos

Recorrido por la exposición temporal y exposiciones pasadas.



Ilustración 24: Captura de pantalla de la publicación Recorridos Virtuales en Facebook

#NotasContemporáneas

18 h / Revisión del quehacer contemporáneo

Publicación de banner a partir de notas de los diarios de circulación internacional.



Ilustración 25: Captura de pantalla de la publicación Notas Contemporáneas en Facebook

MARTES

#DatosCuriosos

9 h | Banners informativos sobre datos del Arte Contemporáneo

Espacios Reconvertidos / Museos Contemporáneos /Arquitectura Contemporánea.



Ilustración 26: Captura de pantalla de la publicación Datos Curiosos con banners en Facebook

#DatosCuriosos

18 h | Cápsulas informativas sobre exposiciones del Museo Espacio



Ilustración 27: Captura de pantalla de la publicación Datos curiosos con cápsulas informativas en Facebook

MIÉRCOLES

#Reflexiones

9 h | “La experiencia tras bambalinas”



Ilustración 28: Captura de pantalla de la publicación "La experiencia tras bambalinas" en Facebook

9 h | “El Espacio en una frase”

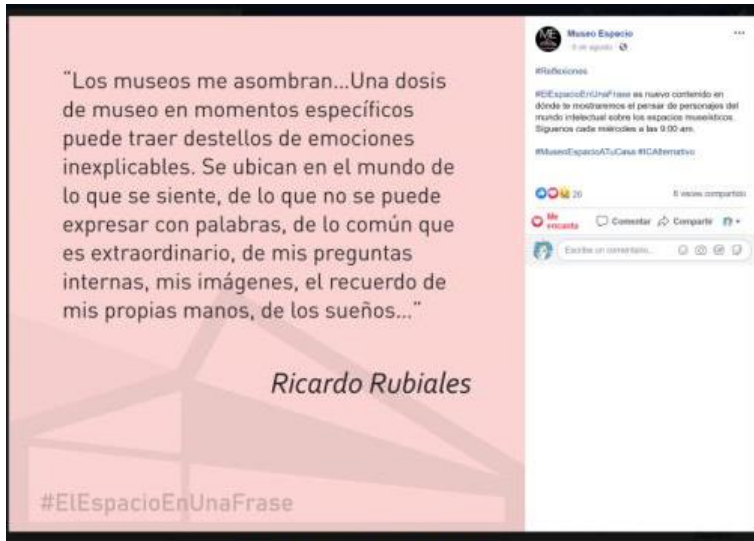


Ilustración 29: Captura de pantalla de la publicación El Espacio en una Frase en Facebook

MIÉRCOLES

#MuseoAbierto

18 h | Selección de publicaciones del Instituto Cultural de Aguascalientes



Ilustración 30: Captura de pantalla de la publicación Espacio Abierto (Noticias del ICA) en Facebook

JUEVES

#TBT

9 h | Throwback Thursday (jueves de volver al pasado) Recuerdos de exposiciones y actividades dentro del Museo



Ilustración 31: Captura de pantalla de la publicación jueves de TBT en Facebook

#SepultarElPasado 18 h | PODCAST

De temáticas de Historia del Arte con un enfoque contemporáneo.



Ilustración 32: Captura de pantalla de la publicación del Podcast "Sepultar el pasado" en Anchor

VIERNES

#EspacioEnDirecto

11 h | Transmisiones en vivo

Abordando distintas obras / Charla entre colegas / Presentación músicos locales



Ilustración 33: Captura de pantalla de la publicación Espacio en Directo | Entrevista con Pablo Boneu en Facebook

#Conócenos

18 h | Cápsulas informativas

Abordando las actividades del personal

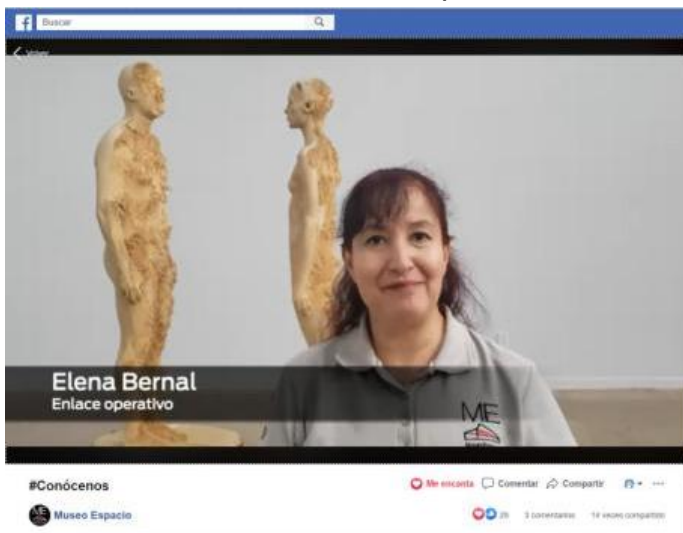


Ilustración 34: Captura de pantalla de la publicación Conócenos en Facebook

SÁBADO

#Talleres Virtuales

10 h | Actividades familiares lúdico-plásticas

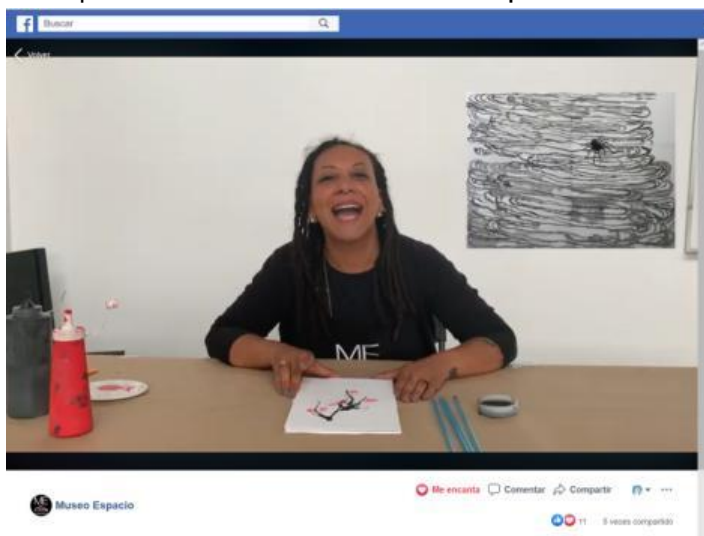


Ilustración 35: Captura de pantalla de la publicación Talleres Virtuales en Facebook

DOMINGO

#CuentoTeatralizado 10 h | Activación de la Sala de Lectura por medio de cuentos



Ilustración 36: Captura de pantalla de la publicación Cuentos Teatralizados en Facebook

La experiencia con esta actividad de mediación de tipo virtual, nos ha permitido tener contacto con los distintos públicos que han visitado el Museo Espacio y algunos otros dentro de nuestro país o incluso el extranjero, que aún no nos conocen físicamente pero que ya hacen un seguimiento de nuestros contenidos, los cuales se publican en Facebook, Instagram, Twitter, Youtube y Spotify.

La evaluación cuantitativa la presentaré a continuación con las estadísticas que cada mes se envían a la Dirección de Promoción y Difusión, con base en la respuesta medida por las interacciones, comentarios y reproducciones de los videos que presentamos cada semana.

Cifras reportadas en el mes de junio de 2020

- Visitas a la página: 1197
- Interacciones: 7078
- Publicaciones: 67
- Alcance: 99695
- Cantidad de seguidores: 202
- Países con más seguidores: México (16661), EUA (255), España (72), Argentina (54) y Canadá (49).
- Ciudades con más seguidores: Aguascalientes (13073), CDMX (911), Guadalajara (232), Zacatecas (173) y León (156).
- Porcentaje de hombres que nos ven: 36%
- Porcentaje de mujeres que nos ven: 63%
- Edades mujeres: 25-34 años
- Edades hombres: 25-34 años

5.6 Diseño de una experiencia para adolescentes

5.6.1 Planteamiento de la experiencia

Para desarrollar a continuación el planteamiento de una visita especial para adolescentes es necesario definir las palabras clave que nos servirán para crear la logística en dicha actividad:

Gamificación: es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos adaptada para el ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad o bien recompensar acciones concretas, entre otros objetivos.

Escape rooms: su significado básicamente es el diseño de una sala o habitación de escape. Consiste en un espacio creativo de aprendizaje, multisensorial, que le plantea al visitante un reto de encontrar la salida de la habitación en un determinado tiempo.

Actividad: Recorrido especial para adolescentes “Escape de Anillos Concéntricos”		
Tiempo:60 minutos	Público a quien va dirigido: adolescentes (de 11 a 15 años)	
Objetivo: El participante recorrerá la exposición en turno por medio de pistas y resolverá los cuestionamientos que se le presenten con apoyo de herramientas didácticas que le faciliten la apreciación de la obra.		
Objetivo específico	Actividades	Recurso didáctico
El grupo conocerá la temática de la exposición Anillos Concéntricos.	El mediador enviará al profesor o responsable de grupo una ficha con la temática de la exposición.	Ficha explicativa de la exposición Anillos Concéntricos.
El grupo conocerá la dinámica y reglas del juego para recorrer la exposición.	El mediador dará la bienvenida al grupo de participantes y explicará las reglas del juego.	Infografía impresa en formato cartel.
Realizarán un trabajo en equipo siguiendo las instrucciones.	El mediador dividirá al grupo en equipos pequeños y dará a elegir a cada uno de ellos una	Tarjetas digitales impresas y/o descargables con códigos QR.

	tarjeta con un número, la cual tendrá una serie de instrucciones que deberán seguir para resolver su entrada y escape de la sala.	
Cada equipo realizará una apreciación de las piezas asignadas siguiendo las instrucciones.	Cada equipo buscará las piezas que les asigne la tarjeta elegida, siguiendo las instrucciones para la observación y apreciación de la obra.	Salas de exhibición.
Apreciación de la exposición con la participación de cada equipo.	Cada equipo tendrá un límite de tiempo y deberán respetar el cronómetro para finalizar el juego exponiendo a los demás equipos lo que descubrió en su búsqueda. De esta manera se realizará un recorrido completo con todo el grupo, siendo ellos mismos quienes dirijan la actividad.	Salas de exhibición.
Cada equipo resolverá el acertijo mediante un tablero digital.	Cierre del recorrido mediante un juego interactivo para evaluar su aprendizaje.	Juego digital Kahoot proyectado en pantalla de vestíbulo.
Metodología		
Recorrido en salas de museo mediante pistas y acertijos, llevando a cabo un trabajo de observación y apreciación de las obras siguiendo instrucciones en equipo para resolver su salida. Diálogo y discusión se pondrán también en juego para cerrar la actividad. La actividad está basada en la metodología lúdica y busca obtener un aprendizaje significativo y agradable que a la vez facilitará la apreciación de la obra expuesta.		
Evaluación:		
Participación de cada uno de los participantes. Resolución de los acertijos expuestos en el recorrido.		
Especificaciones de espacio:		
Vestíbulo para recepción del grupo Salas de exposición Sala de reunión con pantalla		
Recursos tecnológicos:		
Pantalla y teléfonos celulares.		
Recursos Materiales:		
Ficha explicativa de la exposición Infografía y Tarjetas impresas plastificadas		

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. El guía de museo enviará al profesor o responsable de grupo, un breve resumen explicativo de la exposición en turno (FIGURA-I), así como también las ligas de enlace para ver contenidos en Facebook y/o YouTube para ver los contenidos que aborden dicha exhibición. Este a su vez los podrá compartir con los participantes.

TIEMPO ESTIMADO: una semana antes

2. Llegado el día de la actividad, el grupo deberá seguir el protocolo de sanidad debido a la contingencia actual por COVID-19 (ANEXO 1).

TIEMPO ESTIMADO: 5 minutos

3. El guía de museo se presentará, recibirá al grupo y les expondrá las reglas del juego(FIGURA-II), así como también los protocolos que deben seguir dentro de salas (ANEXO 2).

TIEMPO ESTIMADO: 5 minutos

4. El guía de museo dividirá al grupo en pequeños equipos y les dará a escoger una de las tarjetas de instrucciones para hacer su recorrido y entrar al escape room. (FIGURA-III, IV y V).

TIEMPO ESTIMADO: 5 minutos

5. Cada equipo seguirá las instrucciones de la tarjeta, la cual les dará claves para la apreciación de un grupo de obras. Entre los participantes de cada equipo deberán resolver acertijos para poder salir de la sala, tomando en cuenta el tiempo que tienen para realizar su escapada. De ser necesario deberán salir aun cuando no hayan terminado al escuchar la señal. Como apoyo, podrán descargar las fichas de cada artista (FIGURA-VI, VII, VIII, IX, X, XI y XII) mediante escanear los códigos QR que se encontrarán próximos a las piezas.

TIEMPO ESTIMADO: 15 minutos

6. El guía de museo reunirá al grupo completo en pasillo 1 procurando la sana distancia, para dar indicaciones e iniciar el recorrido dirigido por cada uno de los equipos, en donde deberán exponer los valores de cada obra para su apreciación.

TIEMPO ESTIMADO: 15 minutos

7. Habiendo terminado el recorrido y la apreciación, el grupo se dirigirá al vestíbulo del museo en donde deberán resolver acertijos en el tablero digital *Kahoot* (FIGURA-XIII) y finalmente se dará un breve espacio para hacer comentarios finales y una evaluación de la actividad (FIGURAS-XIV y XV) por medio del profesor o responsable y uno de los participantes.

TIEMPO ESTIMADO: 5 minutos

Las siguientes fichas que se presentan fungieron como material de apoyo para los docentes y sus respectivos grupos.

FIGURA-I Ficha informativa Anillos Concéntricos



The graphic consists of several concentric circles on a yellow background. The text is arranged in a circular pattern, starting from the center and moving outwards. The central text reads "DIALOGO CON PROCESOS ARTESANALES". The names and locations of artists are listed in the following order from the innermost to the outermost ring: MARCELA DÍAZ (MÉRIDA, MÉXICO), PABLO BONEU (ARGENTINA - ALEMANIA), HÉCTOR VELÁZQUEZ (MÉXICO - ALEMANIA), ARON DEMETZ (ITALIA), KIYOTO OTA (JAPÓN - MÉXICO), LOURDES MORENO (URUAPAN, MÉXICO), and VAL GARDENA (ITALIA). The text is written in a sans-serif font, with some words in all caps and others in title case.

ANILLOS CONCÉNTRICOS

Anillos Concéntricos es una exposición de arte contemporáneo que presenta la obra de diversos artistas en diálogo con objetos tomados de momentos de los procesos artesanales que hoy se llevan a cabo en México, procurando trazar ciertas líneas físicas o metafóricas para así buscar un centro común entre estos dos quehaceres.

La exposición incluye tentativamente el trabajo de los artistas: Aron Demetz de Italia, Kioto Ota de Japón, Pablo Boneu de Argentina, Héctor Velázquez, Paloma Torres, Marcela Díaz y Javier Marín de México.

La exposición procura generar conciencia del valor que para una comunidad representa el haber resguardado hasta el día de hoy estos procesos artesanales.

10 - DICIEMBRE-2019 / 10-MAYO-2020

MUSEO ESPACIO, AGS, MÉXICO.

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-II Reglas del Juego

REGLAS DEL JUEGO

ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS

LOGRA TU MEJOR TIEMO

¡ESCUCHA
INDICACIONES Y PROPUESTAS!

Ponte atento a las indicaciones del guía de museo. Él es el experto y puede salvarte en caso de que no logres resolver los acertijos.

TRABAJA EN EQUIPO
APROVECHA LAS HABILIDADES DE TODOS

Toma en cuenta que dos o tres cabezas piensan mejor que una y entre todos podrán resolver más fácilmente cada cuestionamiento para lograr su salida.

OBSERVA
CADA DETALLE ES IMPORTANTE

Recuerda que a veces las soluciones se encuentran en los detalles más simples, los cuales dan forma a cada una de las piezas.

TOMA EN CUENTA LOS VALORES
EN CADA UNA DE LAS PIEZAS ENCONTRARÁS:

Forma, color, textura, materiales, técnicas, elementos importantes que puedes observar a simple vista.

CADA QUIEN SU ESTILO
7 ARTISTAS DIFERENTES

Cada grupo de piezas tiene un estilo muy peculiar, ya que fueron producidas por cada uno de los diferentes artistas que participan en la exposición. Observa y comenta al final el estilo que observaste.

RESPETA EL PROTOCOLO:

- Sanitiza manos y calzado.
- Evita tocar las piezas.
- Conserva tu sana distancia.
- Utiliza el cubrebocas en todo momento.

¡TIENES 15 MINUTOS PARA RESOLVER TU ESCAPE!

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-III Instrucciones equipo #1

ME
MuseoEspañol

ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS

RETOS PARA EQUIPO #1



ANILLOS CONCÉNTRICOS
es una exposición de arte contemporáneo que presenta la obra de diversos artistas en diálogo con objetos tomados de momentos de los procesos artesanales que hoy se llevan a cabo en México.



RECORRIDO DE HILOS:
Algunos de los artistas eligieron los hilos para trabajar. Encuentra quiénes utilizaron este material para realizar sus piezas y busca algún dato relevante en su sembianza.

En su trabajo resuelve la figura humana como una segunda piel, qué otros temas expresa en su obra el artista:
H53T92V567ZQ15Z


CLAVE: MURCI ELA Q
9 8 7 6 5 4 3 2 1



CLAVE GATO
ABC DEF GHI
JKL MN OPO
RST UVW XYZ

Ella eligió diferentes fibras para hacer esculturas tejidas. Descubre qué formas tienen, qué colores y cuáles son estas fibras en las obras de:



Más que fotografiar, él inventa estructuras, cerradas y abiertas. ¿Qué expresiones tienen las obras de este artista argentino?

PABLO BONEN





PARA TERMINAR TU ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS, ENCUENTRA EL MENSAJE OCULTO ENTRE LA BURKA Y LOS VESTIDOS.

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-IV Instrucciones equipo #2

ME
MuseoEspañol

ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS

RETOS PARA EQUIPO #2



ANILLOS CONCÉNTRICOS
es una exposición de arte contemporáneo que presenta la obra de diversos artistas en diálogo con objetos tomados de momentos de los procesos artesanales que hoy se llevan a cabo en México.



RECORRIDO DE MADERA:
Algunos de los artistas eligieron trabajar su obra con la madera. Encuentra quéñes utilizaron este material para realizar sus piezas y busca algún dato relevante en su sembianza.

En su obra desarrolla la idea de la casa como universo individual. Descubre qué tipo de madera utiliza y qué formas tienen las obras de:

K4Y9T9T7



CLAVE: MURCI ELA G O
0 123456789



CLAVE GATO
ABC DEF GHI
JKL MNR OPA
RST UVW XYZ

Trabaja a partir de las estructuras formadas por el crecimiento de los árboles. Observa sus obras y resuelve los tres procesos que deja ver en ellas el artista:



Ella hizo sus fotografías a partir de la observación y una estrecha relación con artesanos. Descubre en la sala audiovisual qué tipo de artesanías retrata:

LOURDES MORENO



PARA TERMINAR TU ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS, ENCUENTRA EL MENSAJE OCULTO ATRÁS DEL NIDO.

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-V Instrucciones equipo #3

ME
MuseoEspañol

ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS

RETOS PARA EQUIPO #3



ANILLOS CONCÉNTRICOS
es una exposición de arte contemporáneo que presenta la obra de diversos artistas en diálogo con objetos tomados de momentos de los procesos artesanales que hoy se llevan a cabo en México.



RECORRIDO DE FIGURA HUMANA:
Algunos de los artistas eligieron como tema principal la figura humana. Encuentra quiénes son, cuáles piezas llaman tu atención y por qué.

Su obra gira en torno del ser humano integral, la principal característica de su trabajo es la belleza de lo imperfecto.
Con qué material trabaja el artista:
J7V4520724N


CLAVE: MURCIELAGO
0 123456789



CLAVE GATO
ABC DEF GHI
JKL MNÑ OPO
RST UVW XYZ

Utiliza la figura de su padre como inspiración en varias piezas.
Con qué materiales trabaja el artista:

Trabaja a partir de las estructuras formadas por el crecimiento de los árboles. Observa sus obras y resuelve los tres procesos que deja ver en ellas el artista:


ARON DEMETS



PARA TERMINAR TU ESCAPE DE ANILLOS CONCÉNTRICOS, ENCUENTRA EL MENSAJE OCULTO ATRÁS DEL ESTANDARTE

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-VI Ficha Artistas | Lourdes Moreno



LOURDES MORENO

Nació en Uruapan, 1959. Estudió ciencias de la comunicación en la Universidad ITESO, en Guadalajara, México, y en la Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Se especializó en fotografía con maestros como Richard Barthelemy, Michael Short y Wilfed Iltis. Fue parte del proyecto del archivo y acervo del Museo de la Cultura Purépecha en Minessota, Estados Unidos. Su trabajo se ha expuesto de manera colectiva e individual en diversas muestras en México, Estados Unidos y Europa.



Lourdes Moreno
El quehacer purépecha, 2013
Video mp4

ANILLOS CONCÉNTRICOS
EXPOSICIÓN
10 - DICIEMBRE-2019 / 10-MAYO-2020



MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-VII Ficha Artistas | Kiyoto Ota



KIYOTO OTA

Nació en Sasebo, Nagasaki, Japón en 1948. Actualmente vive y trabaja en la Ciudad de México. Ha obtenido varios premios entre ellos como los Trienales y otros eventos. También ha sido becario de varias instituciones como SNCA.

Su primera exposición individual en México fue en el Museo de Arte Moderno en 1986. Ha presentado 20 exposiciones individuales en México y 3 en Japón. Miembro Correspondiente (por extranjero) de la Academia de Artes, en México desde 2014. Obtuvo varios premios en concursos nacionales, como en trienales de escultura y de otros concursos de Artes Plásticas. Ha formado parte de Sistema Nacional de Creadores de Arte en cuatro ocasiones la más reciente 2013-2016. Ha sido tutor de Jóvenes creadores de FONCA 1996-1998.

Es profesor de Taller de piedra de FAD desde 1983. Ha sido tutor de alumnos de posgrado en escultura 2009-2013. Es Profesor de Talla en Piedra de la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas) UNAM, desde 1983 hasta la fecha. Ha dado clases de Escultura en La Esmeralda de 1986-1990. Por intercambio Académico, ha impartido clases en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, España, en México ha dado cursos, conferencias y participación en mesas redondas en diversos institutos y algunas universidades de los estados.

ANILLOS CONCÉNTRICOS
EXPOSICIÓN
10 - DICIEMBRE - 2019 / 10 - MAYO - 2020



MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-VIII Ficha Artistas | Pablo Boneu



PABLO BONEU

Nació en Córdoba, Argentina en 1969. No es fácil separar la obra de Pablo Boneu de su propia vida. Es un artista que utiliza distintos soportes y medios expresivos, no se limita a exponer su obra acabada, sino que él mismo se dedica a ponerla en cuestión constantemente.

A diferencia de la mayoría de los artistas actuales, su interés por el proceso de creación, como experiencia vital, se une íntimamente a la obsesión por presentar obras terminadas, coherentes en su realización.

De modo que en su obra se conjugan dos impulsos críticos: por un lado, el de la producción como repetición serial de un mismo objeto y, por el otro, la idea tradicional de obra de arte como fetiche artesanal. La tensión así originada por esa doble crítica es visible en todas sus producciones, más que un estilo, Boneu configura métodos particulares en los que distinguimos un quehacer de factura exquisita al tiempo que nos sumergimos en ideas y cuestionamientos diversos.

Más que filmar, fotografiar, dibujar o escribir, Boneu inventa estructuras. Una clase muy particular de estructuras, que son a la vez cerradas y abiertas. Cerradas porque tienen una coherencia interna rigurosa y abiertas porque pueden proliferar indefinidamente.

No sería excesivo afirmar que las obras de Boneu están regidas por la aspiración de no terminar nunca, de mezclarse y asimilarse a las cosas, para transformarse con ellas en otro mundo, todavía desconocido.

ANILLOS CONCÉNTRICOS
EXPOSICIÓN
10 - DICIEMBRE - 2019 / 10 - MAYO - 2020



FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-IX Ficha Artistas | Aron Demetz



ARON DEMETZ

Nació en Vitipeno, Italia 1972. Estudió en el Istituto d'Arte en Selva di Val Gardena, Italia y más tarde, en Alemania. Desde el 2010 es profesor de escultura en la Accademia di Belle Arti, Carrara, Italia.

La figura humana es el tema central en su producción. La madera ha sido el material principal en la fabricación de sus piezas y parte fundamental de su estética ya que por sus características, le ha permitido explorar el cuerpo humano transformándolo, mediante diversos procesos que resultan de su investigación.

Utiliza diferentes tipos de madera como de tilo, cereza, secuoya, abeto, álamo, arce y cedro entre otras. La elección de cada una de ellas corresponde también a las diferentes cualidades que pueden brindarle: color, grano, imperfecciones y cicatrices; características que toman un lugar importante en sus esculturas y que poseen una intención. Recientemente en algunas de sus obras ha incorporado resina natural, el uso del fuego y la intervención de un robot.

La habilidad que posee en el tallado de madera es herencia familiar y tradición en su ciudad de origen que se remonta al siglo XV. Demetz transforma esta tradición en una visión muy personal, lírica y emocional, ligada al proceso creativo y a la reflexión y crea sus obras enfatizando la relación entre el humano y el medio ambiente. Actualmente, vive y trabaja en Selva di Val Gardena.

ANILLOS CONCÉNTRICOS

EXPOSICIÓN

10 - DICIEMBRE - 2019 / 10 - MAYO - 2020

ME
MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-X Ficha Artistas | Héctor Velázquez



HÉCTOR VELÁZQUEZ

Nació en 1965 en la ciudad de México. Asistió a la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México y posteriormente realizó estudios de escultura en Alemania, en la Escuela Superior de Arte de la Universidad de Berlín y en la Academia Estatal de Artes Plásticas de Stuttgart.

El trabajo de Héctor Velázquez se ha interesado en explorar las relaciones con el cuerpo humano y su entorno como sus formas, concepciones y sensaciones, así como de sus partes relacionadas con los sentidos y la comunicación con los demás.

En un proceso de introspección, casi ritual, Velázquez teje su íntima concepción del cuerpo humano con nuevas y viejas "pieles" retomando en algunos casos cosmovisiones prehispánicas como la del Xipe Tótec. Busca, entre otras cosas, incursionar en regeneraciones emocionales y casi siempre relacionadas con seres vinculados emotivamente.

En sus obras, investiga las relaciones psíquicas y anímicas entre las representaciones del terreno físico o mapas topográficos, con el cuerpo, la dermis y la ropa que la cubre. A través de distintos materiales como telas, hilos, prendas usadas y piedras crea piezas, que, entre otras cosas, invitan al espectador a involucrarse corporal y emocionalmente.

Su obra con textos de historiadores y críticos de arte como Karen Cordero, se publicaron en un libro titulado: *Cuerpos desdoblados*, editado en México por Terreno Baldío Arte en 2007.

ANILLOS CONCÉNTRICOS
EXPOSICIÓN
10 - DICIEMBRE - 2019 / 10 - MAYO - 2020



MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-XI Ficha Artistas | Javier Marín



JAVIER MARÍN

Artista Mexicano, nacido en Uruapan Michoacán (1962), con una trayectoria activa que rebasa los treinta años, Javier Marín ha expuesto de manera individual en más de noventa ocasiones y ha participado en más de doscientas muestras colectivas en México, Estados Unidos y Canadá, así como en varios países de Centroamérica, Sudamérica, Asia y Europa.

El trabajo de Javier Marín gira en torno al ser humano integral, valiéndose del análisis del proceso creativo a partir de la construcción y la de-construcción de las formas tridimensionales. Tomando la escultura y ahora incluyendo el dibujo y la fotografía como disciplinas centrales.

Su obra forma parte de importantes colecciones públicas y privadas de México y el extranjero, entre ellas: la del Museo de Arte Moderno y la del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, en la Ciudad de México; la del Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey; la del Museo del Barro, en Caracas; la del Santa Barbara Museum of Art, en California; la del Museum of Fine Arts, en Boston; la del Boca Raton Museum of Art y la del Latin American Museum, en Florida; y también de la Colección Blake-Purnell, en Nueva York; la Colección Costantini del Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires; la Colección Ersel, en Turín; y la Colección de Arte del Príncipe de Mónaco.

Javier Marín ha recibido diversos premios y distinciones entre los que destacan el Primer Premio en la Tercera Bienal Internacional de Beijing (2008) y la realización por concurso del retablo mayor y el presbiterio de la Catedral Basílica de Zacatecas (2010). En reconocimiento a su exposición itinerante De 3 en 3, la cual recorrió siete ciudades europeas (Pietrasanta, Milán, La Haya, Bruselas, La Baule-Escoublac, Luxemburgo y Roma), la Reina de Holanda le otorgó el título de Caballero de la Orden de Orange-Nassau (2009).

ANILLOS CONCÉNTRICOS

EXPOSICIÓN

10 - DICIEMBRE-2019 / 10-MAYO-2020

ME
MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

FIGURA-XII Ficha Artistas | Marcela Díaz



MARCELA DÍAZ

Nació en 1961 en Mérida, Yucatán y estudió en Cholul, Yucatán, México con la maestra Gerda Gruber en la Fundación Gruber Jez. Como escultora, comienza en 2005 y desde entonces ha aparecido en más de 40 grupos y 10 exposiciones individuales en México, Europa, Estados Unidos y América Latina.

Aunque ha trabajado en diferentes materiales como bronce, madera, resina de vidrio, cerámica, etc., las esculturas con diferentes fibras naturales como el sisal, el coco y el algodón son ahora su medio característico. Su obra de arte está inspirada en el trabajo artesanal de su cultura y cada cuerda está hecha a mano por el artista. Cada nudo representa los momentos más importantes de la vida. Se personaliza para cada persona bajo el concepto de que cada persona es diferente. La cuerda representa la vida, los nudos aprendizajes y la importancia.

El trabajo textil de Marcela Díaz está tejido a partir de la tradición: el recuerdo del sisal toma nuevos caminos como una instalación de escultura. La historia del material reflexiona sobre los problemas que enfrenta el presente, emerge un diálogo contemporáneo con una memoria textural; la gramática retoma nuevos temas, los remanentes, los conflictos que enfrenta el artista, la historia secreta y la historia de la vida ... sí, la vida sin hablar de la vida, relatando los momentos que reflejan el deseo mismo y, en la suma de esos imágenes, descubre otra historia a través de las esculturas.

ANILLOS CONCÉNTRICOS
EXPOSICIÓN
10 - DICIEMBRE-2019 / 10-MAYO-2020



MuseoEspacio

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda

A partir de todas las experiencias antes citadas se consideró enriquecer las mismas utilizando otras aplicaciones como lo es Kahoot.

A continuación, expongo las características de la aplicación que decidí utilizar para el cierre de la experiencia:



Kahoot o tablero de juego, es un servicio web de educación social y gamificada¹⁸⁶, es decir, funciona como un juego recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les llevará a lo más alto del ranking.

Herramienta útil para estudiantes y profesores, sirve para aprender y repasar conceptos a manera de concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, habiendo también espacio para la discusión y el debate.

Una de las ventajas es que cualquier persona puede crear sus propios contenidos con distintas temáticas.

Me parece útil su característica principal de presentar conceptos e ideas mediante tarjetas de imágenes o videos.

Aprovechando esta herramienta, veo útil el poder guiar al visitante tanto en el modo presencial como virtual para facilitar su recorrido en salas conociendo la obra en exposición.

Los contenidos se pueden crear en distintos dispositivos, ya sea en equipo de cómputo o bien desde tableta o teléfono celular.

Tiene cuatro modos de juego:

- Examen tipo test o Quiz, preguntas con respuestas múltiples (4)

¹⁸⁶ Iván Ramírez, *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Acceso el 10 de septiembre de 2020 <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

- Jumble
- Verdadero o falso
- Seccionamiento de imagen

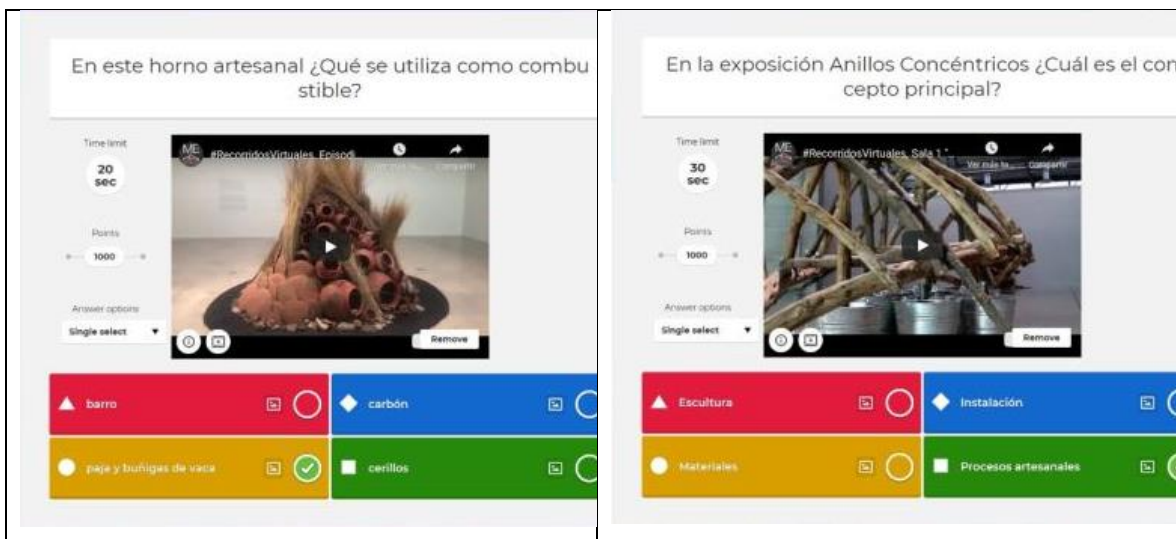
Pero estas últimas solicitan un pago para su uso.







Esta aplicación ha sido diseñada con fines educativos, aunque puede ser usado simplemente por entretenimiento, la idea es aprender divirtiéndote. Sin embargo, es una herramienta de refuerzo, pues la fórmula de las preguntas es demasiado corta como para entrar en detalle. Pero puede funcionar moderando el tiempo de dar la respuesta, así el guía o profesor puede controlar en qué momento se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias.

El siguiente tablero concentra 8 preguntas, de las cuales 7 tienen múltiples respuestas, y sólo una Verdadero o Falso.

A continuación, presento en orden los 8 cuestionamientos que resolverán los grupos de adolescentes al finalizar su visita.

FIGURA-XIII Kahoot “Anillos Concéntricos



<p>¿Cuál es la idea principal que Kiyoto Ota construye en su obra?</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input type="radio"/> dibujo al carbón <input checked="" type="radio"/> un refugio personal <input type="radio"/> talla en madera <input type="radio"/> pintura bidimensional </p>	<p>En la pieza Burka, más que fotografiar o dibujar, Pablo Boneu inventa estructuras.</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> Falso </p>
<p>Aron Demetz, artista italiano, crea sus esculturas a partir de:</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input type="radio"/> los colores de la naturaleza <input checked="" type="radio"/> el trazo de líneas <input type="radio"/> el crecimiento de los árboles <input type="radio"/> el ritmo del viento </p>	<p>Héctor Velázquez es un artista que integra en su obra:</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input type="radio"/> pintura y cera <input checked="" type="radio"/> hilos entramados <input type="radio"/> fuego y madera <input checked="" type="radio"/> mapas topográficos con el cuerpo y la dermis </p>
<p>¿Cuál es la temática principal que aborda en su obra Javier Marín?</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input type="radio"/> los materiales <input checked="" type="radio"/> los cuatro elementos <input type="radio"/> El ser humano integral <input type="radio"/> el movimiento de los astros </p>	<p>En la obra de Marcela Díaz, la cuerda representa la vida y cada nudo representa:</p> <p>Time limit: 20 sec</p> <p>Points: 1000</p> <p>Answer options: Single select</p>  <p>Image reveal</p> <p>Remove</p> <p> <input type="radio"/> esculturas de fibras naturales <input checked="" type="radio"/> obstáculos y problemas <input type="radio"/> aprendizajes e importancia <input type="radio"/> instalación de distintos cuerpos </p>

FUENTE: Diseño y edición por Claudia Castañeda en plataforma Kahoot

A continuación, muestro el instrumento que se utiliza en museo con buenos resultados

FIGURA-XIV Evaluación para maestros



ICA
INSTITUTO CULTURAL
DE AGUASCALIENTES
Contigo al 100



EVALUACION PARA MAESTROS

<input type="checkbox"/> Museo de Aguascalientes	<input type="checkbox"/> C.C. los Arqitos
<input type="checkbox"/> Museo de Arte Contemporáneo N°8	<input type="checkbox"/> Casa Terán
<input type="checkbox"/> Museo José Guadalupe Posada	<input type="checkbox"/> Otro _____

Escuela: _____
 Nombre del maestro(a): _____
 Coordinación: _____ Fecha: _____
 Grupo escolar: _____ Número de hombres: _____ Mujeres: _____

1. ¿De qué manera se enteró de la visita?

IEA Dirección de la escuela Interés Propio Visita Recurrente Otro _____

2. ¿Por qué o para qué solicitó este recorrido educativo?

3. Califique el recorrido

	Bueno	Regular	Malo	Otro
Duración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Dinámica y actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Actitud del instructor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Materiales utilizados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Participación de su grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

4. Como maestro de grupo, ¿de qué manera participó en las actividades?

5. ¿De qué manera reforzaría o complementaría en sus clases los temas abordados en esta visita?

6. Comentarios y sugerencias

Si está interesado(a) en recibir información sobre nuestros espacios por favor proporcione su correo electrónico:

Gracias por sus comentarios

FIGURA-VII

Evaluación para jóvenes y adultos



EVALUACION PARA JOVENES Y ADULTOS

- Museo de Aguascalientes
- Museo de Arte Contemporáneo N°8
- Museo José Guadalupe Posada
- C.C. Los Arquitos
- Casa Terán
- Otro _____

Escuela: _____

Nombre: _____

Fecha: _____ Grado escolar: _____

1. ¿En qué materia o asignatura se programó la visita a este lugar?

2. Califica la visita al museo o galería

	Bueno	Regular	Malo	Otro
Duración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Dinámica y actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Materiales utilizados	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

3. ¿Qué temas recordaste o reafirmaste durante esta visita?

4. ¿Cómo era tu actitud antes de esta visita?

Indiferente Interesada Motivada Disgustada
Otra actitud _____

5. Cambio tu actitud después de la visita ¿por qué?

6. Comentarios y sugerencias

Si estas interesado(a) en recibir información sobre los museos y galerías por favor proporciona tu correo electrónico:

Gracias por tus comentarios

FUENTE: SEMUGA (Servicios Educativos de Museos y Galerías ICA)

CONCLUSIONES

Los tiempos cambian vertiginosamente y nos encontramos en una época crucial que hace necesario el estudio para establecer diagnósticos y líneas de acción actualizadas en beneficio de la sociedad y su desarrollo. Se observa claramente cómo la institución museística ha ido evolucionando al pasar de los años, desde un motín de guerras, un gabinete de curiosidades que empezaba a ser público hasta el concepto actual del “eco museo” como lo plantea la Nueva Museología en el cual el centro de atención debe ser siempre el visitante, puntualizando sobre todo en sus intereses, sus actividades, su mismo cambio y evolución. El museo pasa de ser aquella institución elitista a ser ahora un punto de reunión, un centro de aprendizaje, pero sobre todo un espacio de recreación para los distintos visitantes. Retomando esta idea principal de “centro educativo”, ha sido necesario el contar con el área especializada, el departamento de servicios educativos que en conjunto con las demás áreas del museo (dirección, museografía, académicos, recepción, custodios y mantenimiento) hacen posible generar en el visitante una experiencia significativa.

El Museo Espacio desde sus inicios, conformó el equipo de trabajo echando mano de docentes experimentados en el Programa de Educación Artística PROARTE del Instituto Cultural de Aguascalientes, esta ha sido una de las fortalezas en el recinto museístico, ya que la práctica de la enseñanza en las cinco disciplinas artísticas (teatro, danza, música, literatura y artes visuales), ha facilitado en gran medida a la atención del público, haciendo las veces de mediadores tanto en el equipo de servicios educativos como en el de custodios de sala. Desde su inauguración (29 de enero del 2016) hasta el presente año, hemos tenido la experiencia de disfrutar y compartir ya ocho exposiciones recibiendo público tanto de distintas edades como también de distintos niveles socioeconómicos, lo cual más que dificultad ha significado un reto para el personal encargado de atenderles y encausar su recorrido por la observación y apreciación de las piezas.

En cada una de las exposiciones se proyecta el plan adecuado a la temática de la obra: el guión del recorrido, la actividad lúdica y/o los talleres para proporcionar

al visitante una experiencia significativa, tomando en cuenta las edades y los distintos intereses, ya que no es lo mismo atender a un grupo de preescolar que a un grupo de adolescentes o un grupo familiar.

Observemos ahora a nuestro grupo de adolescentes, etapa por la cual también hemos pasado, está armando en su cerebro una gran “tetrís”, tratando de encajar cada una de las piezas, echando mano de su herencia, entorno y vivencias, en palabras de mi madre: “había aprendido a manejar un vocho ¡y ahora se enfrenta con un tórton!”. Cambios físicos, emocionales y psicológicos se le vienen encima, y su cerebro, el cual está todavía en etapa formativa, se encuentra también cuestionando todo, todo su entorno, sus ideas, pensamientos y sentimientos. Es por ello necesario darle una guía adecuada la cual encuentra en su familia y sus educadores, que lo encausen y estimulan su apetito por seguir aprendiendo, experimentando, socializando y conociendo.

Concretamente con adolescentes, los museos, tratándose de espacios libres para la manifestación y el progreso de su creatividad, deben contribuir en su proceso de desarrollo, aprendizaje y socialización. De ahí que debemos fomentar su capacidad inventiva y buscar elementos adecuados que, más allá de las palabras, les permitan establecer en actos la exploración de sus propias emociones, posibilitándoles otros recursos de simbolización en la construcción de su individualidad.

A través del recorrido durante el presente trabajo de investigación, fueron surgiendo nuevos retos para lograr mis objetivos, que desde un principio se trazaron a favor de una experiencia significativa para el público adolescente, quienes se encuentran, como ya lo mencioné, en una etapa de cambios físicos y psicológicos. Esto mismo muchas veces les da una pauta para su proceder de una manera rebelde y cuestionable, a veces ellos mismos no se entienden. Es prudente el permitirles acceder a salas presentándoles retos que provoquen en ellos la observación y resolución de acertijos, y por qué no, dar paso a la discusión presentando los diferentes puntos de vista. Por medio de la apreciación de las obras de arte contemporáneo que se exhiben en el Museo Espacio, se les permite tener

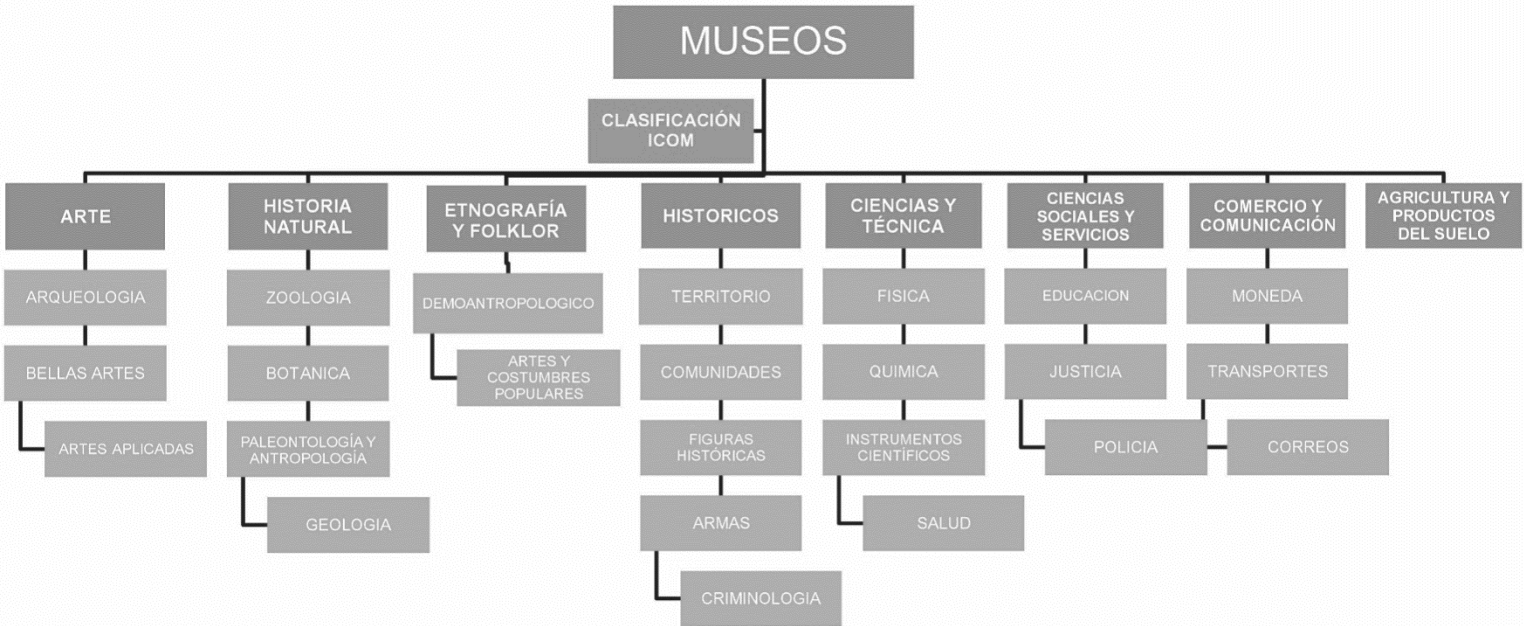
un sitio para compartir, debatir y cuestionar acerca de los atributos y valores artísticos de las piezas, y al mismo tiempo apoyarse entre sus pares e ir descubriendo detalles con los miembros de su equipo. Estaremos no sólo incitando, sino permitiendo que ellos mismos sean los que guían el recorrido a través de las salas.

Definitivamente esta pandemia nos ha hecho más reflexivos, creativos y nos ha puesto en un punto importante de las intercomunicaciones, “renovarse o morir”, esto nos marca en un momento específico en el cual las herramientas digitales nos han servido sin duda alguna como un parte aguas para seguir produciendo y compartiendo conocimiento. ¿Y por qué mencionarlo?, ¿será porque nos ha cambiado la vida?

En mi caso, veo oportuno mencionarlo, ya que el presente trabajo ha estado sufriendo cambios significativos, indiscutiblemente para bien, uno de ellos es situarme en este momento y aprovechar las herramientas que el mundo digital pone a nuestro alcance. Fue sobre el camino que se implementó la publicación de contenidos virtuales, pues dejamos de tener un acercamiento presencial con nuestros visitantes y fue así como se ha estado programando mes con mes una agenda digital con acercamiento a nuestros distintos públicos, pero sobre todo ha sido muy marcado la presencia del visitante joven, los que son digitalmente educados.

Se ha puesto en práctica en estas semanas el protocolo de seguridad e higiene para poder continuar con un acercamiento presencial, con sana distancia, a nuestros visitantes, los cuales agradecidos han vuelto a pisar nuestro espacio museológico.

La propuesta integrada en el presente trabajo de investigación tendrá una evolución constante en favor de cada exposición temporal que se presente en el espacio museístico y siempre apoyando al segmento de la población más controversial: nuestros queridos adolescentes.



ANEXO II. Estrategias Operativas en Museos y Galerías Ante COVID-19

Medidas para los Servicios Educativos

- Se cancelará la atención a grupos escolares o turísticos mayores a 30 personas.
- Se podrán establecer recorridos guiados para pequeños grupos menores de 10 personas, contemplando siempre la distancia prudente entre ellos. El equipo de Servicios Educativos podrá generar un programa de citas a distancia para programar visitas sin generar aglomeración de visitantes.
- Se deberá planear previamente un recorrido que cumpla con las normas de sanidad y que cubra las necesidades del visitante.
- Se evitará por completo el uso de material didáctico o lúdico con el que los visitantes tengan que interactuar físicamente.
- Con el debido cuidado se permitirá desarrollar instrumentos didácticos de los museos o exposiciones vigentes que el visitante se podrán llevar a su casa.
- La prioridad para el equipo de Servicios Educativos será el desarrollo de recorridos guiados que deberán publicarse regularmente en medios y plataformas digitales.
- Será pertinente la publicación constante de datos, historias, información, convocatorias, vida y obra de personajes o artistas y juegos o dinámicas sobre los museos y/o exposiciones en las redes sociales.
- Es necesario desarrollar videos sobre técnicas básicas de producción artística que sean fáciles de seguir y entender desde casa.
- Se podrán implementar conferencias o charlas referentes a temas diversos de los temas característicos de cada museo.
- Cualquier idea de actividades, publicaciones o convocatorias podrán ser propuesta al equipo de Servicios Educativos.

INDICE DE IMÁGENES

No.	DESCRIPCIÓN
Ilustración 1 p. 12	Palacio de Nabucodonosor II en Babilonia, Acceso el 21 de mayo de 2020 http://algargosarte.blogspot.com/2014/09/babilonia-la-ciudad-de-nabucodonosor-ii.html
Ilustración 2 p. 13	Tesoro de los atenienses en Delfos, Historia de los museos del mundo. Acceso el 25 de abril de 2020 https://issuu.com/solesoule/docs/historia-museos/6
Ilustración 3 p. 15	El Gabinete de Curiosidades de Cornelis van der Geest, obra del pintor Willem van Haecht, primer maestro de Rubens. Acceso el 25 de abril de 2020 https://sobrebelgica.com/2010/01/15/gabinete-de-curiosidades-exposicion-en-amberes/
Ilustración 4 p. 18	El Louvre, París, Francia, Historia de los museos del mundo. Acceso el 25 de abril de 2020 https://issuu.com/solesoule/docs/historia-museos/6
Ilustración 5 p. 20	Ashmolean, Oxford, Acceso el 26 de abril de 2020 https://masdearte.com/centros/ashmolean-museum-oxford/
Ilustración 6 p. 21	Primer Museo Público en la Ciudad de México Acceso el 27 de abril de 2020 https://mxcity.mx/2017/03/la-historia-del-primer-museo-publico-de-la-ciudad-de-mexico/
Ilustración 7 p. 32	Palacio de Bellas Artes, Ciudad de México, Acceso el 27 de abril de 2020 https://inperfecto.com.mx/2018/09/13/historia-del-palacio-de-bellas-artes-de-la-majestuosa-ciudad-de-mexico/
Ilustración 8 p. 39	Museo Universitario de Arte Contemporáneo MUAC, Ciudad de México, Acceso el 20 de mayo de 2020 https://www.latempestad.mx/seminario-del-muac-en-linea/
Ilustración 9 y 10 p. 46	MIDE, Museo Interactivo de Economía, Ciudad de México, Acceso el 25 de mayo de 2020 https://www.mide.org.mx/
Ilustración 11 p. 98	Fachada Puerta Principal del Museo Espacio. Foto de archivo
Ilustración 12 p. 123	Recorrido durante la exposición "Relámpagos de México". Foto de archivo
Ilustración 13 p. 124	Banner para difusión en recorridos en redes sociales,
Ilustración 14 p. 125	Banner para difusión de Talleres de expresión en redes sociales,
Ilustración 15 p. 126	Banner para difusión de Club de Tejido en redes sociales,

Ilustración 16 p. 127	Banner para difusión de Salas de lectura en redes sociales,
Ilustración 17 p. 130	Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Relámpagos sobre México",
Ilustración 18 p. 131	Recorrido a grupo de preescolar en la exposición "Relámpagos sobre México",
Ilustración 19 p. 132	Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Azul de Prusia",
Ilustración 20 p. 133	Recorrido a grupo específico en la exposición "Azul de Prusia",
Ilustración 21 p. 134	Banner para publicar el récord de visitantes durante la exposición "Claroscuro",
Ilustración 22 p. 135	Recorrido a grupo especial en la exposición "Claroscuro",
Ilustración 23 p. 147	Agenda del Museo Espacio,
Ilustración 24 p. 148	Agenda Digital Mensual Museo Espacio,
Ilustración 25 p. 149	Captura de pantalla de la publicación Recorridos Virtuales en Facebook,
Ilustración 26 p. 150	Captura de pantalla de la publicación Notas Contemporáneas en Facebook,
Ilustración 27 p. 150	Captura de pantalla de la publicación Datos Curiosos con banners en Facebook,
Ilustración 28 p. 151	Captura de pantalla de la publicación Datos curiosos con cápsulas informativas en Facebook,
Ilustración 29 p. 151	Captura de pantalla de la publicación "La experiencia tras bambalinas" en Facebook,
Ilustración 30 p. 152	Captura de pantalla de la publicación El Espacio en una Frase en Facebook,
Ilustración 31 p. 152	Captura de pantalla de la publicación Museo Abierto (Noticias del ICA) en Facebook,
Ilustración 32 p. 153	Captura de pantalla de la publicación jueves de TBT en Facebook,
Ilustración 33 p. 153	Captura de pantalla de la publicación del Podcast "Sepultar el pasado" en Anchor,
Ilustración 34 p. 154	Captura de pantalla de la publicación Espacio en Directo Entrevista con Pablo Boneu en Facebook,
Ilustración 35 p. 154	Captura de pantalla de la publicación Conócenos en Facebook,
Ilustración 36 p. 155	Captura de pantalla de la publicación Talleres Virtuales en Facebook,
Ilustración 37 p. 155	Captura de pantalla de la publicación Cuentos Teatralizados en Facebook,

BIBLIOHEMEROGRAFÍA

Obras citadas

AISENBERG, ALDEROQUI, *Didáctica de las Ciencias Sociales* (Paidós, Buenos Aires, 1994)

ALDEROQUI, PEDERSOLI, *La educación en los museos, de los objetos a los visitantes* (Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011)

ALDEROQUI, S.; *Museos y escuelas: socios para educar* (Paidós, Buenos Aires, 1996)

ÁLVAREZ, Pablo, *Espacios educativos y Museos de Pedagogía*, Secretariado de publicaciones Universidad de Sevilla 2008/2009

ARMAND, Prat, *Los interactivos en los museos. Del museo de ciencia al museo de arte*, *Museografía Didáctica en Historia*. Iber, *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, No. 39 (Barcelona, 2004)

Atlas de infraestructura cultural (CONACULTA, México, 2003)

BAYON, Isaac, *Museología y Museografía* (Barcelona, 2013)

BRECHT, Bertolt, *Escritos sobre el teatro*, (Nueva Visión, Buenos Aires, 1970)

BURNHAM, Kai-Kee, *La Enseñanza en el Museo de Arte* (INBAL, México, D. F. 2012)

CARRETERO, *Constructivismo y Educación* (Paidós, Buenos Aires 2009)

D'ARCY, Hayman, *El arte como elemento de vida*, Correo de la UNESCO, 1961

DE MICHELLI, Mario, *Las vanguardias artísticas del siglo XX* (Ed. Unión, La Habana. 1967)

Diccionario de la Real Academia Española, (actualización 2019) consultado el 4 de mayo de 2020

DOMÍNGUEZ, Estepa y Cuenca, *El museo. Un espacio para el aprendizaje* (Universidad de Huelva, 1999)

ESTRADA, Carmina, *Cédula introductoria de la exposición Claroscuro en Museo Espacio, Aguascalientes* (2018).

FERNÁNDEZ, Alonso, *Museología y Museografía*, ediciones del Serbal, Barcelona, España, 1999

FERNÁNDEZ, Justino, *Arte mexicano. De sus orígenes a nuestros días*, (Ed. Porrúa, México, D. F., 1958)

FISCHER, Ernst, *La necesidad de arte*, (trad. De Adelaida de Juaqn y J-Rodríguez Feo, Ed. Unión, La Habana, 1964)

GABRIELLI, C., *Apprendere con il museo* (Franco Angeli, Milán, 2001)

GARCÍA FERREIRO, *Procesos Psicológicos y museos de ciencias: interacción y construcción del conocimiento* (Tesis inédita presentada en la Facultad de Psicología, UNAM, México, 1998)

HARRISON, M., *Education in museums*, (The Organization of museums, Practical Advice, UNESCO, 1968)

HEIN, G, *Educational Concepts, en Memorias del Congreso Internacional*, ICOM-CECA (2003, Oaxaca, México)

HERNÁNDEZ, Francisca, *Manual de Museología* (Editorial Síntesis, España, 1998)

HERNÁNDEZ, Francisca, *Manual de Museología* (Universidad Complutense, Madrid, 1994)

HERNÁNDEZ, Francisca, *Revista General de Información y Documentación*, Vol. 2 (Universidad Complutense, Madrid) 1992

INGLE, M. *Pupil's perception of museum education sessions*, (Hooper-Greenhill, E.: The Educational Role of the Museum, Londres, Rouledge, 1994)

KARN, J. F. *The time are A-Changing or Marketing Museum Education in the 80s* (SEMC Journal, 1979)

KEMP, Martin, *El arte en la historia*, (Ed. Turner, Madrid, 2014)

La Museología y la Museografía en la facultad de Arquitectura de Milán, *Museum 156*, (París,1987) 261-264

LARA FLORES, Melissa, *Los adolescentes en los museos* (Estudios sobre públicos y museos, Vol. I, Revistas INAH, 2010)

LARIOS MORALES, Marcia, *Los jóvenes, ¿un público olvidado en los museos?* (Gaceta de Museos, INAH, 1996)

LOW, Th., *The Educational Philosophy and Practice of Art Museums in the United States*, (Columbia University, 1948)

LYNN, B., GEORGE, E. y HEINAND, M. S., *Adolescence, growing up in museums*, (The Journal of Museum Education, 25, Maney Publishing, 2000)

MARCOUSEÉ, R., *Changing Museums in a changing world*, (UNESCO: museums, imagination and education, París, 1973)

MARK, Luca, *The Museum as Educator*, (UNESCO: The Organization of Museums. Museums and Monuments, XV, París)

MARTÍN, Diego, *Porque el disfrute es de quien lo trabaja*, (Gaceta de Museos, diciembre 2012, No. 51)

MARTÍN, Diego, *Ways to enjoyment of heritage. Education at INAH museums*, en memorias del Simposio Internacional en Educación en Museos (2008): *The role and prospecto of exhibition related education program*. Seúl, Museo Nacional de Corea

McMANUS, Paulette, *Topics in Museums and Science Education*, (Studies in Science Education, 1992)

MEDINA, Cuahutémoc, *Texto para el catálogo de exposición y hojas de sala* (MUAC 2016, Museo Espacio 2017)

Memorias de PROARTE, Instituto Cultural de Aguascalientes, ICA, 2013

OCHOA SANDY, Gerardo, "Los museos en México", Revista Este País No. 235. 19/11/2010

OLOFSSON, U. K.; *Museums and children*, (Unesco, París, 1979)

ORTEGA y GASSET, José, *La deshumanización del arte*, (Co! El Arquero, Revista de Occidente, Madrid, 1956)

PASTOR, HOMS, Ma. Inmaculada, *Pedagogía Museística* (Editorial Planeta, Barcelona 2011)

PASTOR, M. I., *Pedagogía Museística* (Editorial Planeta, Barcelona, 2011)

PATIÑO, María, *Manual de capacitación para guías*, (Instituto Cultural de Aguascalientes, 2006)

PRAKASH, S., *Education Through Art Museums-A Review*, (Journal of Indian Museums, Vol. 27-28, 1971-1972)

- RAMOS, Samuel, *Filosofía de la vida artística*, (Col. Austral, Espasa-Calpe, Argentina, Buenos Aires, 1950)
- SACCHETO, P., *Museo in Pubblico. Qualitá pubblica e ruolo sociale del museo*. (Actas del Congreso, Modena; Museidella Provincia di Modena, Assessorato alla Cultura, 2002)
- SALGADO, M. *Enlaces entre accesibilidad y participación. Múltiples voces en el Museo de Diseño de Helsinki*, Informativo del Sistema Territorial del Museo de Ciencia y Tecnología de Cataluña (2008)
- SÁNCHEZ MORA, *La divulgación de la ciencia como literatura* (Dirección General de Divulgación de la Ciencia UNAM, México, 1998)
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo Antología Textos de estético y teoría del arte (Universidad Nacional Autónoma de México, 1978)
- SANTROCK, *Psicología de la Educación* (Mc Graw Hill, 2ª edición, México 2006)
- SHILLER, Federico, *La educación estética del hombre* (Espasa-Calpe, Argentina, Buenos Aires, 1943)
- SINGLETON, H., *Interactions: The Museum at work in the community* (Museum Vol. 23, No. 2, 1970)
- TIBOL, Raquel, "*México en sus museos*", en El Ángel de Reforma, 19/VIII/2001
- VALLEJO, María Engracia, *Museos: adolescentes y sexualidad. ¿Cómo atraer un público difícil?* (Gaceta de Museos, INAH, 1996)
- VENTURI, Lionello, *Cómo se mira un cuadro. De Giotto a Chagall* (Ed. Losada, Buenos Aires, 1954)
- WAGENSBERG, J. *Principios fundamentales de la museología científica moderna*, en Museos de México y del Mundo, No. 1, (México, 2004)
- WENGEN, G. W. (1982-1983): *The Relationship between Museum Display and Educational Activities*, (ICOM-Education, No. 10)
- WITTLIN, A., *The Museum, Its History and its Tasks in Education*, (Londres, Routledge and Kegan Paul, Ltd, 1949)
- WOOLFOLK, A. E. *Psicología Educativa* (Pearson, México 2014)
- XANTHOUDAKI, M., ANDERSON, D. *Museums, education and youth: lessons from the present*, (Journal of Education in Museums, No. 19, 1998)

ZAVALA, Lauro, *El paradigma emergente en educación y museos* (Revista Opción, Universidad de Zulia, 2006 No. 50, Maracaibo, Venezuela)

REFERENCIAS HEMEROGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

Palacio de Nabucodonosor. Acceso el 21 de mayo de 2020
<http://algargosarte.blogspot.com/2014/09/babilonia-la-ciudad-de-nabucodonosor-ii.html>

Museo del Palacio de Bellas Artes. Acceso el 24 de mayo de 2020
<http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/historia-mpba/>

Antiguo Colegio de San Ildefonso. Acceso el 25 de mayo de 2020
http://www.sanildefonso.org.mx/acerca_de.php

Breve historia de los museos. Acceso el 23 de abril de 2020
<https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>

Historia de los museos del mundo. Acceso el 25 de abril de 2020
<https://issuu.com/solesoule/docs/historia-museos/6>

Iván Ramírez, Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Acceso el 10 de septiembre de 2020
<https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Martha Espinosa, colaborador de contenidos en el Museo Espacio. Acceso el 10 de septiembre de 2020
<https://www.facebook.com/MuseoEspacio/videos/539797586897224/?t=3>

Mentado, S.; Un puente entre el museo y su visitante escolar, actividad educativa significativa. Acceso el 27 de julio de 2020
<https://entretajidos.iconos.edu.mx/thesite/un-puente-entre-el-museo-y-su-visitante-escolar-actividad-educativa-significativa/>

Museo de Arte Moderno. Acceso el 24 de mayo de 2020
<https://mam.inba.gob.mx/el-museo>

Museo Nacional de Arte (Munal). Acceso el 24 de mayo de 2020
<http://www.munal.mx/en>

Museo Universitario de Arte Contemporáneo MUAC. Acceso el 25 de mayo de 2020
<https://muac.unam.mx/>

Museos, profesionales de los museos y COVID-19: el ICOM y la UNESCO publican sus informes completos. Acceso el 22 de junio del 2020
<https://icom.museum/es/news/museos-profesionales-de-los-museos-%e2%80%a8y-covid-19-resultados-de-la-encuesta/>

Red de museos del INBAL. Acceso el 22 de junio del 2020

<https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-inbal-trabaja-para-consolidar-su-red-de-museos>

Walking Art Center Teen Art Council. Acceso el 12 de agosto de 2020

<https://walkerart.org/magazi>