

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-27

# “Narrativas”

## Laboratorio de creación

Paola Andrea Pérez Cortés

Artes visuales

Director(es) del trabajo de grado

Melissa Aguilar

**INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO**

**2016**

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## RESUMEN

---

El ámbito pedagógico de los museos cumple un papel muy importante dentro de la institución, pues el museo cobra vida en el momento en que un visitante entra en contacto con las obras. Como el público es fundamental para el funcionamiento de la institución, es importante crear estrategias pedagógicas que permitan generar experiencias cuando los usuarios se enfrentan al arte o a una exposición.

Una de las estrategias pedagógicas que los museos implementan para comunicar los contenidos de las exposiciones, es la mediación; que ha surgido como resultado de pensar en las experiencias y apreciaciones reveladoras que se puede obtener de un recorrido en sala. Aunque un espectador puede realizar recorridos autónomos, la mediación proyecta hacer las visitas más elocuentes y aportantes, para eso se realizan en grupo, pues la base de éstas es el diálogo, la lúdica, el planteamiento de problemas, la comparación y el trabajo en equipo. De esta forma se profundiza en diversos asuntos que rodean las obras sin caer en la monotonía o cuestionamientos solitarios que se pierden en el arte. Compartir lo que se piensa con los demás y ponerlo en discusión fomenta el aprendizaje colectivo y la apreciación de diferentes ideas

Para observar el alcance de la mediación y sus estrategias se llevó a cabo el laboratorio de creación llamado “narrativas”, que nació del planteamiento propuesto en el Museo de Antioquia, de mostrar el arte en relación con los intereses de las personas, para hacer más significativo el aprendizaje y digeribles los contenidos curatoriales. Este taller estuvo orientado a la población otaku y sus intereses por el manga, por lo que acorde a lo propuesto se pusieron en relación estas historietas con el arte.

Por medio del laboratorio se hizo notorio que con el trabajo grupal y el planteamiento de preguntas enfocadas a los gustos del público, su interés hacia el museo y al arte se incrementaba al igual que su comprensión de los problemas que las obras trataban.

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

*Palabras clave:* Mediación, publico, recorrido, laboratorio, museo, dialogo, otakus, manga, narrativas, exposiciones, arte y pedagogía.

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## RECONOCIMIENTOS

---

Agradezco al Museo de Antioquia y a los participantes del laboratorio de “Narrativas” por permitirme aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera en mi práctica profesional y especialmente en la ejecución del taller; además de facilitarme utilizar dicho laboratorio y sus resultados como insumo para la elaboración de este trabajo de grado.

Agradezco también a los docentes, quienes de manera significativa me formaron como profesional.

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## ACRÓNIMOS

---

ANIME animación japonesa.

MANGA comics o historietas, provenientes de Japón.

OTAKUS persona aficionada al manga, anime y a la cultura japonesa.

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN .....	7
2. MARCO TEÓRICO .....	9
3. METODOLOGÍA.....	20
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	25
5. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y TRABAJO FUTURO .....	28
REFERENCIAS .....	31
APÉNDICE.....	32

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

# 1. INTRODUCCIÓN

---

En este documento se van a tratar diferentes concepciones que se tienen de la mediación desde los principios educativos del Museo de Antioquia, la perspectiva de diferentes autoras como Alderoqui, Greenhill, Luis Chávez, José Valles, Richard Huerta y principalmente Camnitzer, y de lo aprendido durante la práctica profesional en especial en el laboratorio de “Narrativas”.

Este trabajo aborda el tema de la mediación, con el propósito de analizar la envergadura de su papel, en la comprensión e identificación que el público obtiene de las exposiciones; para determinar cómo debe ser aplicada y qué aptitudes debe poseer el mediador según la intención de la educación en los museos. Este tema es de gran relevancia para todos los museos del mundo, ya que su parte educativa es la que facilita que las personas entiendan y se vinculen con los contenidos de las exposiciones, pues éste existe en función de la sociedad; por eso es importante pensar cómo se debe transmitir la información al espectador por medio de la mediación.

El principal objetivo de este trabajo es: demostrar la importancia de la mediación en el diálogo entre obra y espectador. Para ello es necesario: descubrir los alcances de las estrategias de mediación para conseguir reflexiones significativas por parte del público, observar el papel del mediador en cuanto a la experiencia que el visitante tiene en el museo y conocer la capacidad educativa y pedagógica de la mediación.

La mediación es considerada como el resultado de un proceso evolutivo de las visitas guiadas a los museos en los que el mediador es un motivador que incita al visitante a plantearse preguntas y generar observaciones encaminadas al propósito que pretende este intermediario. Este es el eslabón que conecta la mayoría de las ideas de los autores

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

abordados en este trabajo, el cual no difiere mucho de lo que se realiza en el Museo de Antioquia dado que los recorridos mediados son previamente planeados con un objetivo o temática, para direccionar los cuestionamientos que vayan surgiendo en el transcurso de la visita.

El rumbo de la mediación planteado por el Museo de Antioquia, busca que esté basada en los intereses de los participantes del recorrido, con el propósito de que ellos comprendan lo que observan en sala por medio de lo que les es familiar o interesante. Para conseguir estos resultados, la metodología planteada consiste en generar un antes, un durante y un después de la visita, en torno al tema de interés del grupo, por esto se instauraron los laboratorios creativos que hacen parte del proceso de formación de públicos, abordando en este trabajo concretamente el de “Narrativas”, el cual se enfocó a la población otaku y a sus intereses por el manga.

El laboratorio contribuyó a que los participantes se dieran cuenta de que el arte no es extraño y que muchas de las cosas que ellos disfrutaban están relacionadas con él. Nos permitió apreciar también que el trabajo grupal contribuye a la construcción cooperativa del conocimiento y a fomentar la diversidad de ideas al escuchar todas las voces del grupo. Por tanto la mediación es la mejor estrategia pedagógica que poseen los museos para comunicar los contenidos de las exposiciones, ya que ésta se fundamenta en el diálogo y la indagación de todos los problemas que una obra puede abordar, además de construir una experiencia de aprendizaje significativa, contraponiendo al arte con la vida misma.



	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## 2. MARCO TEÓRICO

---

La educación en los museos es un aspecto de suma importancia, de allí se desprenden estrategias para comunicar los contenidos de las obras de arte a los visitantes. Para conseguir que se tenga un acercamiento significativo: “el arte se presenta para que el público tenga una experiencia. La obra se enfrenta al observador y con suerte pasa algo” (Camnitzer, 2011, p. 4). Lo que se espera que se dé es una apreciación que no provenga sólo del gusto, pues los museos de arte actualmente buscan ir más allá, proporcionando vivencias y aprendizajes con los que el espectador participa de forma activa frente a las obras.

El gusto es lo que hay que trascender para acceder a las condiciones que generaron una obra de arte. El gusto, después de todo, es la interiorización de una experiencia colectiva y por lo tanto un obstáculo para llegar a un conocimiento verdadero. (...)El desafío es lograr que el observador entienda una obra en particular por cómo fue solucionado el problema al cual la obra se refiere. (Camnitzer, 2011, p. 5).

Conseguir que los espectadores se enfoquen en el problema de la obra y se salgan de su posición pasiva por si mismos es algo sumamente complejo, dado que la mayoría de los visitantes realizan recorridos fugaces en los que observan la materia sin detenerse en el contenido, por lo que los recorridos se les pueden presentar monótonos y vacíos. Después de experiencias como esas, posiblemente estas personas no vuelvan a menudo al museo o no le hallen sentido. Para solucionar este problema se han implementado estrategias de educación, con el propósito de mejorar la formación del visitante; tal como lo plantea Camnitzer “Los cursos de apreciación de arte y los programas tradicionales de educación acoplados a los museos y las bienales están allí para expandir la base de consumidores pasivos” (2011, p. 3), pero a causa de éstos se suelen esquematizar los métodos para acercarse a las exposiciones, cuando todos tienen formas diferentes de ver una obra u otros

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

intereses al momento de observar. Por esta razón son importantes los procesos pedagógicos adecuados a los diferentes tipos de públicos, pues éstos, por medio de experiencias, creaciones, conexiones o conversaciones ayudan a adquirir capacidad crítica autónoma.

Los principales obstáculos que se presentan en sala y que impiden la activación de las relaciones entre la obra y el espectador y la fácil asimilación de los contenidos son, entre otras las cédulas complejas, la lejanía entre la obra y los visitantes a causa del ver pero no tocar. Esa falta de interacción hace frías y distantes las obras expuestas, aunque es entendible debido a las precauciones por cuestiones de conservación, por eso se han desplegado otros métodos para acercarlos, pues la relación no es exclusivamente tocar. Una de las metodologías es la realización de ejercicios basados en los problemas que abordan las obras; con ellos se pretende lograr la activación de las piezas expuestas, para acercar el arte al visitante. Sin embargo, la pedagogía y las muestras de arte siguen estando demasiado lejanas debido a que la parte didáctica o educativa es empleada en un espacio aparte del área expositiva, por lo que la conexión es débil. Respecto a este tema Camnitzer habla un poco sobre lo ocurrido en la 6ta Bienal de Mercosur:

La zona de ejercicios quedó en un espacio central un poco aislada de la muestra. Se pasaba de ver a hacer para luego seguir viendo. Los resultados de los ejercicios también fueron expuestos, pero no fueron integrados en la museografía de las obras. (2011, p. 17)

Esto ocurre por el temor de mezclar la didáctica con la museografía cuando es notorio que ambas se necesitan; las exposiciones requieren del área de educación para llegar de una mejor forma al público y para la parte pedagógica de este asunto sería más sencillo realizar conexiones, si en las muestras se diera alguna relevancia museográfica a la didáctica; pero en el museo, por lo general, los curadores y educadores van cada uno por su lado, sus preocupaciones en cuanto al arte son diferentes:

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

Lo que es cierto es que de una u otra manera los curadores se preocupan por mantener o mejorar el canon, cuidan y extienden a la historia, y esto se considera un asunto muy serio; luego los educadores se preocupan por diseminar ese canon y su historia entre un público lo más amplio posible. Si esa preocupación se mezclara con la museografía, las exposiciones se convertirían en espectáculos didácticos. Y la didáctica se considera como algo mala porque aparentemente diluye el canon. El truco entonces está en que educación y arte se complementen, pero que no se mezclen demasiado para así mantener simultáneamente a las multitudes por un lado y a la calidad por otro. (Camnitzer, 2011, p.4)

El error ha sido darle mayor relevancia a la historia y a los contenidos complejos que la curaduría propone, en lugar de crear un equilibrio con la pedagógica y la didáctica necesarias para una exposición. Ambas áreas son de igual importancia y son los eslabones quienes garantizan la comunicación fluida entre todos los actores. La armonía entre estas dos áreas permite que lo que realice curaduría pueda ser dirigido más hacia el público y lo que haga educación no diluya completamente el rigor teórico; sin embargo, la curaduría no es el único elemento distanciado de la educación, falta adicionar a la balanza un elemento de suma importancia, el arte.

No sólo la parte museológica debe comprender su vinculación con la educación, también el arte debe hacerlo, pues como dice Camnitzer: “el arte que no toma en cuenta su misión educativa es inefectivo. En otras palabras, hacer consciente que la frontera que separa a la educación del arte es artificial y nociva” (2011, p. 10) es necesario, para comprender que las obras deben evidenciar la intención de llegar al público.

Al examinar el difícil diálogo entre la didáctica y la museografía es evidente que la mediación es la acción que equilibra el desnivel entre estos dos ámbitos. Es el método más implementado por el área de pedagogía para activar las obras por medio del espectador y llegar a una conciliación con la museología. Esta conciliación se da con el diálogo entre un individuo llamado mediador y el público y es una práctica que surge de lo que se conoce

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

como guías, con la diferencia de que la mediación no pretende simular un dominio amplio de conocimiento, sino generar preguntas y diálogos grupales. De igual forma Camnitzer nos menciona las diferencias entre una visita guiada y mediada:

La relación con el público normalmente había sido un asunto forzado donde se simulaba un dominio de conocimientos que inevitablemente era incompleto. Esta vez se logró una conversación en donde se compartían las preguntas y se buscaban las respuestas en equipo. (2011, p 10)

Por lo tanto, la mediación se da pensando en la necesidad que tiene el público de acercarse, interiorizar y comprender los contenidos del museo, con una metodología constructivista que tiene el trabajo en equipo como prioridad. Esta práctica nace en el momento que los espacios expositivos comprenden su papel tan importante de servir a la sociedad, por lo que desarrollan áreas de educación para satisfacer las necesidades de los diferentes públicos.

La educación en museos, nace debido a dos factores: por un lado la necesidad de generar públicos y programas para establecer con visitas guiadas (sobre todo con público escolar), por otro lado a partir de la fundación de los Departamentos de Educación Y Acción Cultural de los museos, o comúnmente denominados DEAC`s. Estos departamentos surgen bajo el amparo de la denominada nueva museología, con la intención de generar puentes de acceso, actividades de difusión y programas estables a los grupos o visitantes para poder salvar la distancia entre el museo y el tejido social. (Pedagogías y redes instituyentes, 2012)

Anteriormente no se consideraba la pertinencia de los museos en la sociedad, por eso la importancia que se le da ahora a la educación se está abriendo camino. Aún cuando estos lugares se abrieron para toda clase de públicos tanto sus contenidos como la forma de acercarlos estaban enfocados a un único tipo de población. En los recorridos se daba un monólogo por parte del guía sobre técnicas, historia y diversos temas académicos

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

pertinentes al arte, pero con la educación actual se pretende suavizar estos contenidos por medio del diálogo y las reflexiones que pueden llegar a estar fuera de los temas de la historia o la técnica. Camnitzer nos muestra que la mediación ha pasado por un proceso evolutivo desde las llamadas guías hasta lo que conocemos hoy, por medio del análisis de lo que sucedió en la bienal de Mercosur:

El énfasis especial fue sobre la comunicación con el público, cuidando el lenguaje corporal, el papel de las declaraciones y la atención puesta a las preguntas. Menos importancia fue dada a la parte de historia del arte. Consideramos que el mediador no estaba allí para dar charlas sobre arte o para salvar un examen propuesto por el público. (...) se estimuló que especularan junto con el público para trascender las fronteras de lo que sabían. El propósito era de generar la necesidad de investigación tanto para ellos mismos como para aquellos que proponían preguntas. (2011, p. 9)

La intención de dialogar es la de crear un ambiente horizontal en el que el conocimiento y las reflexiones de cualquier miembro del grupo sean igual de importantes y que se pueda hacer uso del punto de vista crítico de cada visitante para llegar a conclusiones diferentes en torno a la misma obra.

El visitante que mira un cuadro cubista de Picasso puede decidir que a pesar de lo que sugerimos o sugiere la tradición de historiadores de arte, no interesa la captura del movimiento y de las miradas múltiples. El que mira la obra podría atribuir otros problemas, decir por ejemplo que se trata de construir un mosaico de la realidad. Luego puede decidir que sería mejor usar colores de la realidad en lugar de la paleta lúgubre de marrones y grises. Puede después decidir que los colores distraerían del hecho “armar un mosaico” y anotar que la relativa falta de color acentúa el armado de las formas. En fin, hay campo para divagar. Lo que importa es que la divagación tenga rigor, y que los problemas correspondan a la obra. (Camnitzer, 2011, p. 17)

No es hacer un montón de hipótesis o apreciaciones sin fundamento, sino desarrollar un pensamiento crítico para cuestionar e inferir datos y problemas de las obras observadas de

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

forma razonable y justificada. Cada visitante tiene la posibilidad de plantearse sus propias conjeturas sobre lo que está observando, para comprender la obra más allá de lo que normalmente esté acostumbrado. Enfocarse sólo en la historia suele sesgar la apreciación del arte y la creatividad del público objetivo, pues una obra posee otras características que pueden ser educativamente hablando mucho más importantes que si es impresionista o expresionista. La técnica o el estilo de la pieza no es lo único que importa “no es tratar de los objetos artísticos sino con las cosas que están detrás de ellos. Son las razones por las cuales esos objetos fueron hechos lo que interesa, no los objetos mismos” (Camnitzer, 2011, p. 12), el enfoque depende de los intereses del público.

El salirse del tradicional monólogo del guía para pasar a la mediación se dió con el propósito de acercar a toda clase de público según sus intereses y hacer que los contenidos de las exposiciones sean asimilados fácilmente.

Todos los métodos generados en las áreas de educación de los museos buscan transmitir los contenidos de forma amigable para las personas, el papel más importante para esto lo cumple el mediador, que “se ocupa de las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes, sus sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos;” (Alderoqui, 2012, p.14). El mediador es un puente que desaparece en el recorrido y un intermediario entre las obras del museo y el espectador, el cual plantea visitas por el museo con el diálogo como característica principal. Durante la mediación quien más debe hablar no es el mediador, por eso para conseguir que la plática sea natural y equitativa, éste debe pasar por 4 diferentes etapas: en la primera se percibe más como un guía, pues explica en qué consistirá el encuentro y cuáles serán los lugares recorridos; la segunda etapa se da a partir de preguntas y respuestas, el mediador lanza preguntas al público con el propósito de construir el sentido de las obras de forma colectiva; en la tercera etapa no sólo es el mediador el que interpela, sino también el público al haber entrado en confianza y obtenido un impulso crítico causado por el diálogo y las indagaciones. Por último en la cuarta etapa, el mediador desaparece y pasa a ser uno más del grupo. (Greenhill, 1998, p.11).

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

El objetivo de la mediación es por lo tanto, acercar las exposiciones al público, por medio de experiencias, diálogos e inferencias propias, desde sus conocimientos previos e interpretaciones subjetivas. Dichas deducciones que hacen los visitantes están direccionadas por unos lineamientos institucionales que los departamentos de educación y pedagogía se encargan de definir y adecuar a los contenidos de la programación. Esta dirección la encamina el mediador en sus recorridos, por medio de las cuestiones que plantea y la temática que rige la visita.

Es a partir de la mediación que se consigue disminuir la distancia entre el museo y la comunidad, pues ésta es el puente de acceso que el espectador tiene frente para entablar un diálogo con las obras. A pesar de que es un lugar de educación no formal al servicio de la sociedad, su prestación no está totalmente vinculada con todas las personas, sólo responde a las necesidades de algunos, por eso si, el museo desea expandir los grupos sociales que afecta, debe pensar “para quién y con quién debe establecer sus vínculos. El centro de atención deja de recaer sobre la labor de colección para acercarse a la de comunicación” (Greenhill, 1998, p.9) porque se da cuenta que existe no sólo en función del arte sino de una población.

Para diseminar las distancias y acceder a todos los tipos de grupos, el mediador plantea diferentes didácticas y formas de acercarse a los públicos, pero éstos son infinitos al igual que la forma de acercárseles. Aunque se realizara mediación a dos grupos de preescolar, éstos serían diferentes porque son grupos con individuos diferentes y de contextos disimiles; se podrían encontrar semejanzas por ser niños, pero absolutamente en cada visita en la que se realiza una mediación varían los métodos.

La forma de ser ese puente entre obra y espectador, hay que replantearla constantemente en la marcha de la mediación, para generar el vínculo apropiado con las obras del museo según el público al que va dirigida. En vista a la gran variedad de grupos que se pueden

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

encontrar, la necesidad de que un mediador sea versátil, creativo e interdisciplinario es muy importante. Tal como nos lo pauta Richard Huerta (2010):

Un educador de museo es un profesional que debe aglutinar competencias en diferentes ámbitos: gestión, educación, arte, cultura, adecuación de espacios y materiales. Pero además debe ser un profesional capaz de trabajar en equipo (...), una persona tremendamente dispuesta a dialogar con los diferentes tipos de público (2010, p. 121).

Todas las características que Huerta dice debe tener un mediador son las que deciden si la visita es buena o no, pero la principal de ellas está en el diálogo y la interacción con otros individuos, para adquirir un aprendizaje constructivista y este método es el característico de la mediación.

El recorrido por medio de la mediación se concibe como un trabajo en equipo, con el que “el saber cómo acumulación individual ya no puede utilizarse como fuente única de adquisición de aprendizajes y valores. Surgen nuevos conceptos educativos, nuevas formas, nuevas interpretaciones. El individuo forma parte de colectivos educadenados por engranajes” (Huerta, 2010, p.122) que conectan las experiencias del sujeto con las del resto del grupo. La intencionalidad en los recorridos es conseguir que cada individuo aprenda de lo que el otro tenga para aportar y que por medio de las preguntas se forme un grupo de investigadores que miren más allá de la estética de la obra y aborden el problema que ésta soluciona, como nos dice Camnitzer:

Si queremos verdaderamente educar, tenemos que compartir con el estudiante no las obras de arte sino las condiciones que generaron esas obras. Consideramos además, basados en la experiencia de la Bienal de Mercosur, que en términos intelectuales la mejor aproximación a esas condiciones es la formulación de problemas. Para nuestros propósitos, esa formulación consiste en tomar una situación y redefinirla de acuerdo a una intención y sin interferencias y que requiere una solución. Es una especie de destilación



	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

en cierto modo similar a una pregunta concisamente planteada que necesita una respuesta. (2011, p. 17)

El plantear preguntas ayuda a direccionar el recorrido además de crear un ambiente de trabajo colaborativo y hacer que el espectador esté activo. De esta forma no nos centramos únicamente en lo que vemos de la obra, sino también en lo que se puede apreciar en las razones que le dieron nacimiento, la forma de narrar, los colores, la temática, la relación con el cine, la música y una infinidad de valoraciones más. Cuestionar permite ir hasta la intensidad de ésta e incluso ver muchas cosas más dependiendo del enfoque que se quiera dar a la visita, por ejemplo, con el retrato de una mujer podríamos analizar, contexto, técnica, el papel de la mujer en el retrato, estudio de vestuario, narración gráfica; por lo general la orientación de los lineamientos los determina el mediador y el área de educación según el público al que se van a dirigir. El propósito de determinar un rumbo es el de otorgar la información que le servirá a las personas según sus intereses y necesidades, convirtiendo el arte en algo familiar para ellos.

En el museo se busca la familiaridad con el fin de conectar el lenguaje académico de curaduría con el visitante, por medio de situaciones, historias o comparaciones que para ellos son conocidas o interesantes y que les permite “pensar por sí mismos, compartiendo las diferentes voces que pueden conjugarse en la construcción cooperativa del conocimiento que genera la visita” (Huerta, 2010, p.131). De esta forma se integra el visitante, pues se consigue que encuentre empatía con la exposición.

Para lograr la familiaridad y despertar el interés en los públicos se debe construir un antes, un durante y un después, no conviene quedarse únicamente en la visita de la exposición si realmente se quiere generar experiencias y vínculos de interés entre el arte y los públicos. Esta búsqueda responde a la necesidad del museo de comunicar, pues “una de las funciones principales de los museos, incluye las actividades que atraen a los visitantes al museo (publicidad y marketing), estudian sus necesidades (investigación y evaluación) y

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

proporcionan el material necesario para satisfacer sus necesidades intelectuales (educación y ocio)” (Huerta, 2010, p.189), por eso es importante realizar un estudio de público, para conocer que les interesa y por consiguiente que ofrecerles.

El enfocar las mediaciones a partir de las necesidades de los grupos focales, permite atraer a diferentes clases de públicos desde sus propios intereses, pero para hacer asimilables los contenidos es necesario también utilizar la didáctica y la lúdica como herramientas, “la diversión en los museos, como quiera que se nos presente, se utiliza como método de enseñanza, con plena conciencia de que se aprende mejor aquello que nos resulta placentero” (Huerta, 2010, p.190) o familiar. Por medio de la cotidianidad y el gozo se asimilan más fácil nuevos conocimientos.

La pedagogía con el uso de las didácticas que surgen en la medición, conecta lo que a los individuos les es familiar, interesante y cotidiano con los contenidos de la exposición, de esta forma se presentan más asimilables y de seguro el aprendizaje es significativo, porque pueden contraponerlo con sus conocimientos previos y sus intereses. Por eso es importante conectar las vidas del público con las exposiciones; tal como nos lo menciona Angélica Núñez:

En la interacción entre el mundo real del visitante y el mundo imaginario creado en la exposición, es donde se realiza el acto de la comunicación, y del grado de aproximación entre ellos depende lo «efectiva» que sea la exposición para transmitir los mensajes. (2006, p. 190).

La mediación busca vincular aspectos de la vida de los grupos que trata, con lo que narran las obras, por lo tanto esta es la herramienta pedagógica que logra conciliar el área de educación con la de curaduría, pues posee en igual medida características de ambas. Debe conocer los contenidos teóricos de la exposición pertinente y transmitirlos con rigor, pero también debe utilizar los métodos pedagógicos adecuados para transferir de la mejor forma la teoría al público objetivo. La mediación también puede conseguir que la intencionalidad

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

educativa y narrativa del arte, sea claramente visible para todos, lo cual posiblemente a simple vista no sea evidente.

La mediación está pensada para suplir la falta de comunicación que se puede presentar entre el espectador y las obras durante las visitas, además de brindar un acercamiento dinámico hacia el museo. Por medio de las activaciones en mediación se permite pensar en un público participativo, activo, que vive las exposiciones desde sus conocimientos previos.

	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

### 3. METODOLOGÍA

---

Para conseguir vincular los contenidos del museo con el público por medio de la mediación y visualizar su importancia en el diálogo entre visitante y obra, se hizo uso de lo que se conoce como laboratorios de creación, enfocado particularmente al MDE 15; exposición temporal realizada en el Museo de Antioquia que tiene lugar cada 4.

En la mediación conocer a profundidad el contenido curatorial de la exposición y poseer los métodos pedagógicos pertinente es de suma importancia para su éxito, por eso la base de la mediación para el MDE del año 2015, tuvo un inicio importante con el laboratorio de mediación, que a diferencia de los anteriores MDE fue dirigido por una artista perteneciente a esta exposición. Éste, estaba enfocado en la investigación de la obra de arte, debido a que la artista María Buenaventura quien fue la encargada de la formación de los mediadores, planteaba todo el tiempo la importancia de investigar las razones que dieron luz a la obra, para comprender el problema que ésta resuelve. Trató además todo el tiempo los enfoques de la exposición y los temas presentados en cada obra y cómo con herramientas pedagógicas adquiridas por medio de diferentes talleres y cátedras, sobre el trato a los públicos, metodologías de mediación y expresión corporal, se pueden enfrentar diversos públicos en sala.

Después de concluir este aprendizaje en el marco del MDE 15, para cumplir el papel de comunicar y formar, se construyó un proceso de formación de públicos e inclusión de grupos focales, utilizando como herramienta los laboratorios de creación, con el propósito de atraer a diferentes tipos de personas desde sus propios intereses.

Los laboratorios en el museo de Antioquia fueron desarrollados por el equipo de mediación, los cuales fueron dirigidos a grupos focales que no suelen frecuentar el espacio, tomando

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

sus habilidades cognitivas e intereses para transformar el lenguaje del museo a uno interesante para ellos. En este punto el mediador es una especie de alquimista que toma las obras y las transforma según el visitante. La tarea de las personas involucradas en la educación del museo, consiste en entender las situaciones y a partir de ellas crear las condiciones apropiadas para direccionar la visión de los grupos.

Uno de los laboratorios resultantes de este proyecto de inclusión, fue el de narrativas, dirigido a la población otaku, con el propósito de direccionar los contenidos del museo hacia los intereses de este grupo, para crear empatía, pertinencia y familiaridad.

La forma de vincular sus intereses con el arte, fue por medio de las características en común entre las narrativas del manga y del arte. El laboratorio tuvo varios momentos: el primero fue de escucha de los contenidos abordados, después se visualizaron unos videos de manga y algunas obras en sala y por último, se generó un debate y un momento demostrativo en el que cada miembro del grupo creaba una pieza en base a lo visto en el transcurso del laboratorio.

Todos los momentos del laboratorio, responden a las teorías planteadas por Camnitzer acerca de las formas de aprender en los museos, donde se aprende en mayor medida a través del diálogo, que es a lo que apunta todo el tiempo la mediación en sala. Para construir el método de aprendizaje se utilizó: la escucha, la lectura, la observación, el dialogo y la ejemplificación o creación, con el propósito de dinamizar la experiencia y conseguir la atención, interés y comprensión de los participantes. Por medio de la asociación con el manga pudieron notar que el arte no es tan extraño a ellos, éste también cuenta historias y toma referentes cotidianos, utilizando lo visual como canal de transmisión.

Para clarificar en detalle los contenidos tratados en el laboratorio, vamos a desglosar cada punto abordado. Para empezar debemos entender qué es la narrativa, concepto base del laboratorio. Este término es ampliamente tratado por José Valles. (2008) quien nos dice:

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

“La actividad narrativa, en tanto hecho puramente relator, es una de las manifestaciones más antiguas y se liga primordialmente a la dimensión de comunicación lingüística básica” (p.12). Lo cual nos da a entender que la narrativa está ligada a la comunicación y a la historia.

Muchos elemento en el mundo poseen una narrativa:

Las películas, los espectáculos televisivos, los cómics, los juegos de video, las canciones y muchas otras manifestaciones culturales cuentan historias. Gran parte de las situaciones de comunicación que vives a diario están relacionadas con historias de una u otra clase. Al ver las noticias, recordar eventos del pasado, especular sobre la vida de los demás, contar un hecho policiaco, etc. Ni siquiera al dormir hay escapatoria, ya que los sueños los experimentas como pequeñas narraciones, y cuando después los recuerdas los vuelves a contar en forma de historias. Todo esto demuestra que, sin duda, la narración es una forma fundamental por medio de la cual los seres humanos podemos comprender mejor el mundo que nos rodea. (Chávez Luis (s.f). p.2).

Muchas cosas están dotadas de narrativas; pero las pertinentes a tratar por el laboratorio fueron las del arte y el manga, y las similitudes que éstas presentan.

El manga usa como medio de comunicación las viñetas de texto, la ilustración de personajes, situaciones y utiliza la cotidianidad en sus historias para que quien las lea se sienta identificado. En estos relatos los temas más frecuentes suelen ser: las dificultades que tiene que vivir una pareja para lograr estar juntos, las vidas tensionantes y extra normales de personajes que aparentemente poseen una vida normal. Las vidas divertidas e ideales, el drama, la violencia y el sufrimiento, muestran al espectador cómo una vida normal con la que se puede llegar a identificar, logra ser excitante e interesante. La parte de la identificación es de suma importancia para la construcción de un fuerte vínculo entre el

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

espectador y el manga, de esta forma pueden ver reflejadas sus vidas, temores, deseos, etc.

Para la construcción de las historias que se ven en estos comics japoneses, se utiliza la cotidianidad como referencia, tergiversada por la ficción que le da el toque de fantasía y emoción a las historias. Este último punto, de lo cotidiano como referente, fue la ligazón que se utilizó para realizar el paralelo entre el manga y el arte, dado que el arte también aborda temas cotidianos para la elaboración de las obras, sean mostrados literalmente o ficcionados. Sin importar si nos están mostrando algo distópico o utópico, histórico o ficticio, siempre se abordan temas referentes a la vida y la humanidad. Tanto en el arte como en el manga “La historia y la ficción se refieren ambas a la acción humana, aunque lo hagan con dos pretensiones referenciales diferentes” (Valles, 2008, p 20), una relata acontecimientos vividos en el pasado, mientras la otra relata situaciones jamás sucedidas, que pueden ser posibles o no.

En el laboratorio se planteó también como punto en común la creación de personajes como comunicadores de las diferentes narraciones. Esto puede resultar un poco confuso si hablamos del arte, debido a que éste no siempre es figurativo, ni representa un individuo; sin embargo, aquí estamos tomando los personajes como la forma utilizada para transmitir las narraciones; sean los protagonistas de un manga o un cuadro, o un zapato como el de la obra “*territorios inestables*” de Alexandra McCormick expuesta en el MDE 15, la cual no muestra una figura humana, el Zapato es el personaje o en el caso de alguna obra expresionista, los personajes son el color y la expresión de las pinceladas. “La manifestación artística no tiene que ser realista, tiene que ser verosímil, acorde a sus propias convenciones, a sus propios códigos establecidos y a su realidad artificial”. (Chávez Luis, (s.f), p.6), lo importante aquí es qué se cuenta y cómo.

En “Narrativas” el laboratorio creativo, además de abordar los contenidos tratados, se tuvo un momento en el que en base al tema discutido sobre la cotidianidad y los personajes, se

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

prosiguió a realizar una creación propia en la que cada persona del grupo, escribió una historia con base a su vida, con el velo de la ficción, por ejemplo: si quería hablar de la vida de un artista, en la historia podría mostrar un dios creador de mundos y criaturas o si se hablara sobre temas de guerra, como lo hace habitualmente el manga y el arte, en lugar de un soldado podría ser un súper héroe que en vez de tanque maneja un robot para combatir a los enemigos.

Los resultados creativos fueron la evidencia de que el público se sintió conectado con los contenidos transmitidos y tratados desde sus puntos de interés, después del recorrido, los diálogos y las instrucciones impartidas, cada participante se sintió motivado a abordar temas de los tratados, por iniciativa propia y participar con entusiasmo en la parte creativa del taller. Esto demuestra que las estrategias de mediación son aportantes para la experiencia que tiene un visitante del museo.

Con las charlas y discusiones que hicieron parte de este evento, además de las comparaciones entre el manga y el arte, el público comprendió las capacidades narrativas del ser humano a lo largo de la historia, las necesidades de narrar del hombre y el uso de la ficción y personajes para generar empatía e identificación. Esto permitió llegar a comprender el impacto educativo que puede tener la mediación mediante sus estrategias pedagógicas.

El propósito principal del laboratorio consistió en determinar si la mediación y sus estrategias facilitaban el diálogo que se generaba entre el público y una exposición, para ello se relacionó la cotidianidad del individuo con el arte, con el diálogo y la discusión como metodología principal, característica de la mediación que nos propone Camnitzer. Este método nos permitió apreciar que al relacionar los intereses o la cotidianidad de las personas por medio del diálogo y la construcción del conocimiento cooperativo, permite conseguir que comprendan las obras y toda la exposición de forma sencilla y no sólo eso, también pueden disfrutarlo.



 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

---

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

A partir de las reflexiones sobre el papel del mediador descrito en este texto y los diferentes planteamientos de educación y situaciones que se dan en el Museo de Antioquia nace el manga llamado “Narrativas” cuya historia ficticia está inspirada en las experiencias de mediación durante el período de prácticas profesionales, donde abordo mi cotidianidad como mediadora, por medio de la creación de personajes y situaciones que esbozan lo que, a mi consideración, es un mediador.

Esta historieta es un resultado de “Narrativas” el laboratorio de creación, de ahí que posea el mismo nombre. En él se aplica todo lo impartido en el laboratorio de creación. Se toma como referente la cotidianidad, se ficciona y se utiliza la creación de personajes y situaciones como método de comunicación. Este manga es la síntesis del período de prácticas profesionales, pues en él queda grabado el laboratorio de “Narrativas”, las experiencias de mediación y los aprendizajes de la educación en el Museo de Antioquia.

El propósito de los laboratorios de creación es terminar con la construcción de un objeto después de haber discutido sobre los temas propuestos. Este manga resultante funciona como elemento gráfico y literario que documenta y critica la mediación y otras formas de gestionar el arte que se ven en el museo. La metodología planteada permitió realizar una apreciación vivida de las estrategias de mediación y lo que funciona o no en el momento de comunicar. Con esta experiencia se hizo más fácil el determinar cómo realmente funciona el museo, los pros y contras de la mediación y cómo interviene la curaduría en todas las gestiones que se realizan. La experiencia deja en claro todo lo anteriormente apreciado de lejos.

En la ejecución de este resultado se presentó el inconveniente de la premura de tiempo, eran demasiadas cosas a realizar para las 4 horas que se dispusieron, por lo que las experiencias se vieron reducidas por la velocidad de la ejecución, en cuanto al laboratorio y la ejecución del manga.

 Institución Universitaria	INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

La ejecución de laboratorio mostró el importante papel del mediador y todo lo que éste debe controlar. Cualquier cosa que haga, diga o muestre puede causar un gran cambio en las actitudes y apreciaciones del público. El mediador y su mediación promueven que los grupos se interesen por las obras expuestas y entablen un diálogo con los contenidos que éstas transmiten.

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## 5. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y TRABAJO FUTURO

---

### 5.1 Conclusiones

- El visitante que realiza su recorrido solo, tiene la posibilidad de hacer uso de sus capacidades cognitivas y observaciones para entender y apreciar lo que se encuentra en las salas del museo; sin embargo, si este recorrido se hace con un grupo es más significativo, didáctico y aportante, debido al intercambio de saberes y la motivación que interactuar con otros puede generar.
- Después de ejecutar el laboratorio y tener la oportunidad de abordar al grupo otaku, además de poder enfrentar una gran variedad de públicos durante las mediaciones en el museo, se concluye que el éxito de la mediación se consigue en el momento en el que el mediador deja de existir, cuando no se tiene que propiciar el diálogo sino que el dialogo fluye por sí solo, el mediador se convierte en uno más del grupo e incluso en ocasiones es un ser totalmente invisible. No es fácil lograr esos resultados, pues el éxito o el fracaso también dependen de la disposición del público, pero la forma más óptima de lograrlo, es erradicar totalmente esa imagen del mediador como guía.
- Siendo el mediador lo que conecta todo lo que tiene una relación en el museo son importantes las actitudes que transmita. El mediador debe ser enérgico, amigable, cercano e informal, para romper las barreras que se crean entre las personas y establecer un compañerismo y familiaridad. Por eso, en el laboratorio de narrativas un punto positivo, es el hecho de que la mediadora comparta los mismos gustos que

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

el público, en otras palabras, que haga parte de ese grupo focal, porque eso es algo que también se busca desde el mismo museo, que los mediadores que tengan cierta formación o preferencias traten a públicos que sean afines a éstos. Para lograr una buena mediación, la actitud del mediador en este caso es un factor primordial para conseguir que el ánimo de los participantes se preste para un recorrido constructivista o no, con el uso de diversos métodos didácticos.

- La capacidad educativa de la mediación es considerablemente más significativa que otros métodos que se pueden implementar, pues conjuga diferentes didácticas, lo que hace emocionante el recorrido. Al proporcionar dinamismo, reflexión e identificación, garantiza la asimilación de los contenidos de forma placentera y significativa.

## **5.2 Recomendaciones:**

Dado que los laboratorios de creación constan de diferentes momentos se requiere de tiempo necesario para su ejecución. En el laboratorio de narrativas aunque se cumplió todo lo propuesto y necesario para la creación de la pieza, se tuvo que apresurar cada parte del taller, ya que el tiempo que se dispuso para su realización no fue el suficiente. Se debe considerar bien cuánto tomará realizar cada punto.

## **5.3 Trabajo futuro:**

Para observar el alcance de la mediación con la ejecución de los laboratorios como método sería factible realizar posteriormente otros laboratorios con diferentes temas de interés, el que se trabajó con “narrativas” fue el manga, satisfaciendo los gustos de los otakus, pero existen gran cantidad de grupos y tópicos. Por ejemplo se podría realizar acerca de la música, el cine, la fotografía y una gran variedad de temas que el arte nos permite abordar.

 Institución Universitaria	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

Para seguir con el estudio de la mediación es necesario ahondar en otras estrategias que son usadas, como la implementación de las hojas de ruta, los talleres realizados en sala, las lúdicas en días especiales como el día del niño, de la madre, de la raza entre otros y las aptitudes y actitudes que debe poseer el mediador, para poder visualizar qué se necesita para una buena mediación y la utilidad de ésta como herramienta pedagógica en las visitas a los museos.

	<p style="text-align: center;">INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</p>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## REFERENCIAS

---

- Alderoqui, S. and Pedersoli, C. (2011). La educación en los museos. Buenos Aires: Paidós.
- Camnitzer, L. (2011). Las fronteras de la curaduría.
- Chávez Luis. (s.f). LA narración en el arte. México: Universidad de Guadalajara.
- Greenhill, Hopper. (1998). Museos: ámbitos perfectos de aprendizaje. En los museos y sus visitantes. Madrid: Trea.
- Huerta, R. (2010). Maestros y museos. Valencia: Universidad de Valencia.
- Valles José. (2008). Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática. Madrid: iberoamericana.

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

# APÉNDICE

---

## Apéndice A - Glosario

Educación constructivista: la enseñanza se percibe como un proceso dinámico, con un sujeto interactivo y activo, pues él está encargado de construir su propio conocimiento.

Manga: historieta japonesa.

Mediación: estrategia usada en los museos para realizar visitas en sus exposiciones de una forma dinámica y significativa, con el propósito de vincular al visitante con las obras.

Mediador: persona encargada de facilitar los procesos de construcción de sentido a partir de los contenidos que presenta el museo a los públicos

Otaku: persona aficionada al manga, el anime y todo lo relacionado con la cultura japonesa.

Pedagogía: se encarga de estudiar las técnicas de enseñanza y educación.



	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

## **Apéndice B - como se realiza la mediación en los museos**

Para realizar la mediación en un museo se debe tener en cuenta diferentes factores, el lugar, el tiempo y el público. Principalmente este último es el que determina el rumbo, el tema, las obras o salas que se visitarán e incluso la actitud del mediador. Las mediaciones no suelen ser improvisadas aunque indiscutiblemente hay casos en los que se da así, pero lo ideal es tener un plan antes de realizarla, para ello es necesario saber cuántas personas serán las asistentes, la edad y cualquier otra característica que se considere pertinente, como si son un grupo de tejedoras, feministas, doctores, artistas, todo es importante en el momento del recorrido, ya que estas características determinan rasgos significativos de formación y gustos, información necesaria para un mediador saber qué decir y cómo actuar.

El recorrido se debe iniciar con un momento de presentación y conversación de asuntos banales para entrar en confianza, esto facilita que el grupo se abra y sean más dinámicos, posterior a esto se empieza a transitar por las diferentes obras y salas que se tenían dispuestas y constantemente se debe entablar el diálogo, con preguntas o temas puestos sobre la mesa. Nunca la visita se debe convertir en un monólogo, porque sería el fracaso total de la mediación.

La mediación todo el tiempo se debe pensar en momentos, funciona de forma parecida a los libros, porque posee un inicio, nudo y desenlace, la forma de terminarla debe estar enfocada a las conclusiones, discutir sobre lo que se aprendió y lo que percibió cada miembro del grupo si es posible. Es importante darle un cierre y no dejar que se le reste importancia a todo lo vivido.

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

### **Apéndice C - ejecución de un laboratorio de creación**

Se debe tener en cuenta que estos laboratorios deben poseer un tema y un público objetivo, por lo general son grupos conformados los que quieren asistir a estos eventos, si son de música, bitácoras u otras cosas por lo general la mayoría son personas interesadas o que tienen conocimiento del tema si se requiere.

Los laboratorios de creación tienen como fin último la presentación de algún resultado, por eso todo el desarrollo de éstos debe ir encausado a ello. Éstos al igual que otras estrategias de mediación como la hoja deben estar estructurados para su desarrollo.

En la estructura, los tiempos y momentos del laboratorio no tienen una división determinada, pero si deben estar conformados por inicio, desarrollo y cierre, ya cada uno de ellos se puede dividir como se considere necesario. Lo ideal es que haya una mezcla de diferentes acciones, para hacerlo dinámico y constructivo. Los aspectos que no debe faltar en su ejecución son el diálogo, el planteamiento de ideas o teorías, el recorrido en sala lo cual es indispensable y la muestra de resultados.

Los resultados no se deben quedar en el limbo, haciendo sólo lo propuesto y fin, el mediador debe buscar la forma de que los mismos, adquieran importancia y fomenten algún aprendizaje relacionado con la temática del laboratorio.

	<b>INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO</b>	Código	FDE 089
		Versión	03
		Fecha	2015-01-22

FIRMA ESTUDIANTES *Paola Andrea Pérez Cortés*

FIRMA ASESOR *Melissa Aguilar*

FECHA ENTREGA: 11 de agosto del 2016

FIRMA COMITÉ TRABAJO DE GRADO DE LA FACULTAD \_\_\_\_\_

RECHAZADO \_\_\_      ACEPTADO \_\_\_      ACEPTADO CON MODIFICACIONES \_\_\_\_\_

ACTA NO. \_\_\_\_\_

FECHA ENTREGA: \_\_\_\_\_

FIRMA CONSEJO DE FACULTAD \_\_\_\_\_

ACTA NO. \_\_\_\_\_

FECHA ENTREGA: \_\_\_\_\_