

**“LOS GUARDIANES DEL MUSEO”:
NUEVAS FORMAS DE ACERCAR EL MUSEO A LA COMUNIDAD**

*MARTINS, M. E. ; SCAZZOLA, S.; PÉREZ, E.; COELHO DOS SANTOS, G.; SCHIERFF, G.;
GONZÁLEZ DUBOX, R.*

Docentes del Servicio de Guías del Museo de La Plata. UNLP
servguias@fcnym.unlp.edu.ar

RESUMEN

A través del presente trabajo se relata la experiencia realizada en el marco de La Noche de los Museos durante los años 2008-2009, en el Museo de La Plata por docentes del Servicio de Guías. “Los Guardianes del Museo”, título de dicha actividad, propuso un recorrido diferente por las salas con el objetivo de interpelar a los visitantes en el marco de un proceso educativo. Para ello, por medio de actividades lúdicas, los visitantes debían responder una serie de preguntas cuyas respuestas se encontraban en las vitrinas. Con el fin de que el proceso de aprendizaje iniciado no se limite al espacio físico del museo, al concluir la actividad, se les entrega a los participantes un juego de mesa para toda la familia. De esta forma, jugando con la oscuridad, las expectativas de niños y adultos y el misterio que el museo genera, invitamos a recorrer las salas con la excusa de convertirnos en “Los Guardianes del Museo”.

Palabras clave: museo-educación no formal- visitantes -actividades lúdicas-interpelación

“Los educadores de museos tienen la responsabilidad de crear una metodología contemporánea que motive al visitante para que despierte su curiosidad, cultive su imaginación y estimule su autonomía para relacionarse de una manera diferente con las piezas del museo”

Torres, P. (2001: 42)

INTRODUCCIÓN

Desde hace aproximadamente tres décadas, los museos vienen reformulando sus formas expositivas bajo un nuevo paradigma museológico y museográfico que pone el eje de atención en el público receptor de la exhibición (Reca, M. M. 2005; Nuñez, A. 2007). De allí que la evaluación y análisis de las formas en que éstos se apropian del espacio del Museo de La Plata constituya una instancia fundamental tanto para la reformulación de las propuestas como para el desarrollo de una política institucional que cumpla con la misión educativa del museo.

Es por ello que a lo largo del presente trabajo se analizará una de las experiencias (“Los Guardianes del Museo”) llevada adelante por el Servicio de Guías del Museo de La Plata durante los años 2008 y 2009, en el marco de Una Noche en los Museos, actividad coordinada por la Municipalidad de La Plata.

Acerca del Servicio de Guías del Museo de La Plata

Los museos son, además de instituciones públicas para el resguardo, registro y difusión del patrimonio, importantes herramientas educativas y de divulgación científica. Hace más de veinte años fue creado el Servicio de Guías del Museo de La Plata, el que consta de un plantel integrado por alumnos y graduados de la Facultad de Ciencias Naturales y Museo, perteneciente a la Universidad Nacional de La Plata. Además de realizar visitas guiadas al público en general y a distintos establecimientos educativos de todo el país, desde el Servicio de Guías, constantemente se proponen alternativas que permiten ampliar el abanico de actividades educativas no formales en el espacio del Museo de La Plata (talleres para chicos, exposiciones para ciegos y disminuidos visuales, visitas temáticas, entre otras).

Del monólogo al diálogo: Del Museo que Exhibe al Museo que Comunica

Desde sus orígenes los museos han sido partícipes en el desarrollo del conocimiento científico, reflejo del orden y representación del pensamiento particular de cada época y país. No ajenos a la realidad que los envuelve, tanto las concepciones de “museo” y de “visitante” han cambiado a lo largo del tiempo, en estrecha relación con los diferentes contextos socio históricos.

El viejo modelo expositivo consistía en vitrinas cargadas de piezas destinadas a un público selecto en las que el conocimiento científico se presentaba como algo inaccesible e incuestionable. Este modelo de museo, acompañado por la monumentalidad de sus edificios - que le otorgaba, a su vez, una connotación de solemnidad y autoridad- superó sin duda a los gabinetes de curiosidades que le dieron origen (Reca, M. M. y Martins, M E. 2007). Sin embargo, muchos de ellos quedaron inmóviles por muchos años, cristalizados en el tiempo, inseparables de los paradigmas científicos de los cuales fueron tributarios.

El Museo de La Plata es un exponente emblemático de esta propuesta. Fundado en 1889, su concepción, plasmada tanto en los aspectos edilicios, como en las segmentaciones disciplinarias, la organización de su recorrido y las formas expositivas, estuvo guiada por el paradigma evolucionista darwiniano (Morosi, J. A. 2004).

Si bien a nivel mundial se fueron dando lentas modificaciones en cuanto a la manera de pensar a los museos y sus visitantes, es durante las décadas de los 70 y 80 cuando comienzan a darse las principales modificaciones en torno al paradigma museográfico. El visitante pasa de ser pensado como un ser pasivo a uno activo, que ante la propuesta del museo activa una serie de hábitos cognitivos, competencias culturales previas que le permiten interpretar el patrimonio cultural (Torres, P. 2001).

En relación a lo anterior, nos interesa rescatar el modelo interaccionista, el cual plantea el *conocimiento* como el producto de la interacción sujeto- objeto. Desde la actividad “Los Guardianes del Museo”, se intenta rescatar y enfatizar la dimensión “vivencial” de la experiencia como vía de promover esta relación interactiva. Buscamos lograr una “experiencia significativa”.¹

En palabras de la Licenciada María Marta Reza (2005), coordinadora de la Unidad de Conservación y Exhibición de la institución: “Estamos ante un cambio de paradigma museográfico: del museo que exhibe colecciones al museo que comunica, de una idea de público general indiferenciado a un concepto de visitante activo y diverso que pone en juego su propia experiencia al apropiarse de los mensajes propuestos”.

Conscientes que las exhibiciones sólo muestran una forma posible de entender una porción de la realidad su finalidad no es adquirir información acabada, sino hacer del aprendizaje un proceso interactivo generando nuevas síntesis cognitivas. Desde El Servicio de Guías se intenta dar respuesta al reto actual de lograr una experiencia creativa para los visitantes de museos. “Los Guardianes del Museo” es una actividad pensada y planificada apuntando a dicho objetivo.

Los Guardianes del Museo

Siguiendo lo planteado por Manuel Argumedo (2001), “vamos a entender por educación a la acción intencional de un sujeto social que se propone promover en otros sujetos sociales ciertos y determinados aprendizajes que él considera importante para ellos”. De acuerdo a esta definición, entendemos que “Los Guardianes del Museo” fue planteado desde su inicio por personal del Servicio de Guías como una acción educativa. El objetivo de la misma, apunta a la valorización de los museos como lugar “ameno” de aprendizaje, intentando desacralizar, “desolemnizar” su espacio. La idea rectora fue lograr transmitir que todos podemos acceder al museo y disfrutar de él, todos somos “legítimos” visitantes. La actividad lúdica es la estrategia didáctica que, a modo de invitación, nos permite la desacralización.

Apuntamos a despertar la inquietud de los visitantes, a estimularlos a que se interesen en recorrer las salas prestando atención a aspectos que en otras ocasiones pasarían por alto. Es una invitación que persigue enfatizar o modificar una determinada representación/apropiación del museo, es una interpelación².

¹ En la experiencia hay una facultad receptiva: la mayoría de las veces la experiencia ocurre, acontece espontáneamente, y lo que posee valor es lo que recibimos en la experiencia, más que lo que producimos. Y luego, lo que comunicamos acerca de ella. El conocimiento de la experiencia es intransferible: las sensaciones, las vivencias, los momentos de admiración o asombro, son tan singulares que, ante un ambiente idéntico, los conocimientos pueden ser múltiples. La experiencia provoca un conocimiento más particular y existencial. Toda experiencia se tiene en “ambientes” y no tiene ningún objeto, más que aquel que el sujeto “lee y escribe” acerca de la misma experiencia. Buenfil Burgos, R. N. (1992). “*Análisis de discurso y educación*” Departamento de Investigaciones Educativas Centro de Investigación y de Estudios Avanzados. Instituto Politécnico Nacional. México

² “Se da un proceso de interpelación cuando el agente se constituye como un sujeto de educación activo incorporando de dicha interpelación algún nuevo contenido valorativo, conductual, conceptual, etc., que modifique su práctica cotidiana en términos de una transformación o en términos de una reafirmación más fundamentada.” Buenfil Burgos, R. N. (1992) “*Análisis de discurso y educación*”. Departamento de Investigaciones Educativas Centro de Investigación y de Estudios Avanzados. Instituto Politécnico Nacional. México

Como toda acción educativa, el proceso se fue desarrollando en distintas etapas de planificación, ejecución, evaluación.

La actividad en el marco de Una Noche en los Museos

La Noche de los Museos nació en la ciudad de Berlín en el año 1977 con el propósito de ampliar la convocatoria a distintos sectores del público, abriendo sus puertas los sábados a la noche. La primera experiencia en Argentina fue en la Ciudad Autónoma de Bs. As. en el año 2004. La ciudad de La Plata adopta esta propuesta a partir del año 2007 abriendo los museos en el horario de 20 a 24 hs, denominándola “Una Noche en los Museos”.

MATERIALES Y METODOS

Los Guardianes del Museo es una actividad que se pensó desde un primer momento buscando perpetuarse a lo largo de los años, desarrollando diversas temáticas. Las características de Guardianes son producto de los objetivos mencionados en la introducción y de la situación particular de Una Noche en los Museos. Por este motivo esta actividad presenta algunas diferencias a las visitas habituales.

¿Cuáles son esas diferencias? *Destinatarios*: Generalmente se trabajan las visitas guiadas con grupos escolares que pueden ser de hasta 35 visitantes, en esta ocasión los destinatarios son los grupos familiares sin exceder los 15 participantes, *Tiempo*: La duración de la visita habitual es de una hora y media en promedio, en el caso de “Los Guardianes del Museo” el grupo permanece en el juego solo 20 minutos y *Participación*: Es estrictamente necesario un mayor grado de participación de los visitantes para la realización de la actividad.

Las salas seleccionadas para la actividad fueron Tiempo y Materia, Osteología Comparada y La Tierra. Tales salas fueron elegidas debido a que podían utilizarse sin afectar el flujo de los visitantes por el resto del edificio (Fig 1).

Planificación

Coincidimos con Patricia Torres (2001) en que “el primer contacto que el público establece con una exposición es a través de su título, si este es atractivo lo *introduce en la creación de imágenes, sensaciones, ideas*”

En el marco de “Los Guardianes del Museo” se llevaron a cabo dos experiencias educativas. En el año 2008 se realizó “Los Guardianes del Museo y *La Lámpara de la Sabiduría*” y en el año 2009 se concretó la secuela de dicha actividad “Los Guardianes del Museo y *el Juego del Aprendiz de Naturalista*”. El título de la propuesta debía ser acorde a su objetivo

¿Cuáles son esas imágenes, sensaciones, ideas, que crea guardianes? Custodia, protección, patrimonio, rescate, prestigio, aventura, misterio. ¿Y “*La Lámpara de La Sabiduría*”? Conocimiento, saber, ciencia, reliquias ¿Y “*El Juego del Naturalista*”? Científico, coleccionista, amante de las ciencias y la naturaleza, viajes, 1800, antiguo. Une un poco la concepción museológica y museográfica del museo con nuestra propuesta didáctica. A su vez, los mismos guías jugaron con estas ideas y sensaciones que el título proponía, generando un clima particular que fomentaba la curiosidad y la participación.

Ambas actividades contaron con una recepción en el hall central del museo que se encargaba de coordinar las actividades que se realizaban simultáneamente. Los grupos, integrados por niños y adultos, se repartieron entre 15 y 20 turnos cada año, lo que nos permitió tener un mayor control de la dinámica. Luego de esto se pasó a las salas anteriormente citadas, que estaban a oscuras, lo cual obligó a los visitantes a manejarse con linternas.

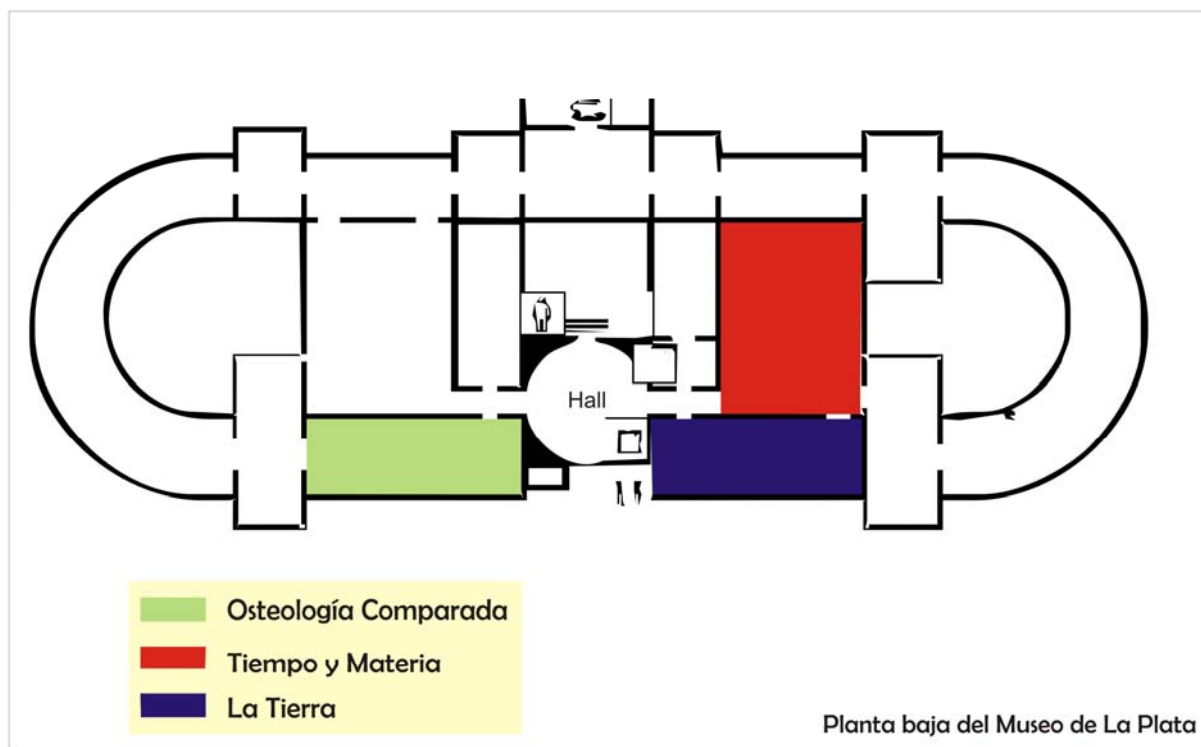


Figura 1. Esquema que detalla las salas de la Planta Baja del Museo de La Plata. En color las mencionadas en el texto.

“La Lámpara de la Sabiduría” implicó un recorrido por el museo que incluyó las salas de Osteología comparada, La Tierra y Tiempo y Materia. Dicho recorrido debía completarse en el menor tiempo posible. El recorrido fue un juego que constaba de una serie de postas que había que superar respondiendo preguntas, armando rompecabezas y buscando objetos en la exposición. En relación a ello, cada equipo recibió un puntaje con el cual ingresaba a un ranking, del cual surgió un ganador. Sin embargo, todas las familias recibieron un premio. En el caso de “El Juego de Aprendiz de Naturalista”, el grupo familiar tenía la posibilidad de anotarse para jugar en la sala de La Tierra o en la sala de Tiempo y Materia, ambas funcionaban de manera independiente. La actividad era en sí un juego de mesa donde la sala se convirtió en el tablero y los participantes las fichas de dicho tablero. La sala estaba dividida en sectores identificados con diferentes colores. Dos dados gigantes guiaban el resultado del juego, en esta ocasión los ganadores se llevaban un juego de mesa: “El Juego del Aprendiz de Naturalista”.

RESULTADOS

En el año 2008 arribaron al museo aproximadamente 1000 personas de las cuales cerca de 200 participaron de la actividad mientras que en el 2009 llegaron al museo 3000 personas aproximadamente de las cuales unas 490 realizaron la actividad de “Los Guardianes del Museo”. Estas cantidades superaron nuestras expectativas, por lo cual el número de guías fue insuficiente. Más allá de esto, en ambas oportunidades la ejecución de las actividades se dio según lo planificado.

En el año 2008, durante las cuatro horas de la actividad, cinco guías rotaron entre el auditorio del museo y las tres salas mencionadas con grupos de 20 a 40 participantes, durante un tiempo de 20 minutos.

En el año 2009, dos guías por sala recibieron a los grupos de participantes, divididos en un principio en grupos de 15, número que aumentó hasta 40 en el transcurso de la noche. En esta ocasión la introducción se realizó en la misma sala, permaneciendo alrededor de 15- 20 minutos.

CONCLUSIONES Y EXPECTATIVAS

La evaluación elaborada por los Guías que realizaron dicha actividad constó de diferentes etapas. La primera se desarrolló durante la actividad misma. Una segunda instancia consistió en la elaboración de un informe escrito de circulación interna. La tercera etapa incluye una instancia de reflexión, de la que esta ponencia forma parte.

Otra manera de evaluar el interés despertado por la actividad, es teniendo en cuenta la proporción de participantes en función del total de visitantes que llegaron al museo. De un año al otro el aumento de público y los buenos comentarios del mismo, dieron la pauta de que la actividad fue productiva. En este sentido, creemos que el objetivo central fue saldado: se logró por parte de los visitantes un alto grado de participación, buscando las respuestas, jugando grupalmente en un clima ameno y propicio para lograr la interpelación deseada. Desde esta instancia de evaluación creemos que el proceso educativo pudo completarse.

Profundizar las reflexiones acerca de ello es uno de los aspectos que a futuro más nos interesa trabajar. Para lo cual se planea implementar en las futuras actividades, diversos mecanismos para acercar las opiniones del público, en particular a través de encuestas escritas.

Siguiendo con esta tendencia en el incremento del número de visitantes, el desafío para las actividades futuras es responder a las demanda que implican la gran afluencia de público. Las expectativas para el próximo año son alentadoras.

BIBLIOGRAFÍA

Argumedo, M. (2001). Cap 1: Una definición de educación. En: *“El trabajador social como educador. Formación profesional y educación”*. Tesis de Doctorado presentada al Programa de Estudios Posgraduados em Serviço Social, Pontificia Universidade Católica de Sao Paulo.

Buenfil Burgos, R N. (1992). *“Análisis de discurso y educación”* Departamento de Investigaciones Educativas Centro de Investigación y de Estudios Avanzados. Instituto Politécnico Nacional. México

DISEÑO CURRICULAR FORMACIÓN DOCENTE NIVELES INICIAL Y PRIMARIO. 2007. Dirección General de Cultura y Educación. Provincia de Buenos Aires - Argentina

Morosi, J. A. (2004). *“Los creadores del edificio del Museo de La Plata y su obra”*. La Plata. Fundación Museo de La Plata Francisco Pascasio Moreno LINTA-CIC.

Núñez, A. (2007). “El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal”. *Universitas humanística*. N° 63, Págs. 181-202.

Reca, M. M. y Martins, M E. (2007). “Las exhibiciones y su público: una aproximación cuali - cuantitativa de la recepción de la sala de etnografía del Museo de La Plata”. En: *Actas V*

Jornadas de Etnografía y Métodos Cualitativos. Organizadas por el Centro de Antropología Social del IDES (Instituto de Desarrollo Económico y Social).

Reca, M. M.. (2005). “OBJETOS Y MUSEOS: Análisis crítico sobre la “puesta en escena” del patrimonio etnográfico”. Actas del Primer Congreso Latinoamericano de Antropología. Universidad Nacional de Rosario.

Torres, P. (2001). “Cómo lograr una experiencia significativa en el museo”. Consideraciones para realizar un guión de visita guiada”. En: *Gaceta de Museos*, Número23-24, julio-diciembre 2001, México.