

LOS GUARDIANES DEL MUSEO EL DESAFÍO DE ENRIQUECER LAS VISITAS

Raúl Gonzalez Dubox*, María E. Martins*,
María S. Scazzola* y Germán Schierff*

Todos nos hemos preguntado qué sucede en el Museo por las noches cuando sus grandes y pesadas puertas se cierran, en especial los visitantes. Abrirlas por la noche nos invita a buscar respuestas a aquellos interrogantes.

Si hay algo que es difícil de evitar, sea por necesidad o por imposibilidad, es la rutina. Si nos remitimos al significado que le atribuye la Real Academia Española: “costumbre inveterada, hábito adquirido de hacer las cosas por mera práctica y sin razonarlas. Habilidad que es únicamente producto de la costumbre...”. Dicha rutina puede acecharnos entre nuestros amigos, nuestras familias y en el ámbito laboral. En esta ocasión solo pretendemos relatar una de las tantas estrategias que realizamos como Guías para enriquecer el servicio que ofrece el Museo. En relación a ello, nos propusimos jugar en las salas, mejor dicho con las salas, y convertirlas en un gran juego de mesa, donde los visitantes fueron participantes y nosotros, además de

guías, Guardianes del Museo. Pero no nos adelantemos y veamos como comienza nuestra aventura.

Una película hecha realidad: la fantasía del Museo de noche y sus misterios

Siempre la oscuridad ha generado una paradójica contradicción entre el temor y la curiosidad, entre la idea de vacío y la posibilidad de encontrar vaya uno a saber qué. De día las salas y sus vitrinas nos invitan a descubrir y explorarlas, provocando curiosidad y misterio en grandes y chicos. Sin embargo una pregunta es difícil de responder durante el día: ¿Qué ocurrirá en las salas del museo cuando cierra sus puertas al caer la noche? Seguramente muchas respuestas surgirán en la imaginación de los visitantes, en particular

de los más pequeños y pequeñas. Un edificio con más de 120 años, 23 salas e innumerable cantidad de ruidos, ha llegado a despertar algo de miedo (por no decir mucho), hasta en el más veterano empleado del Museo. Ningún visitante escapa a la contradicción, entre el miedo que despiertan las salas a oscuras y la tentación de descubrir que hay en las penumbras. Nosotros como guías decidimos incentivar esta curiosidad y alentar a que en medio de tantas fantasías, se animen a recorrer el museo y conocer el contenido de sus vitrinas. “Los Guardianes del Museo” es la actividad que desarrollamos para profundizar este vínculo entre la institución y el público que se acerca.

Acerca de la actividad: "Los Guardianes del Museo"

Desde hace varios años el Servicio de Guías enriquece su propuesta educativa con diversas actividades que apuntan a trabajar los contenidos de las salas (talleres, visitas temáticas y búsquedas del tesoro, entre otras). En el caso de “Los

Guardianes...” el puntapié inicial fue “La Noche de los Museos”, propuesta que consiste en abrir los museos de La Plata, Berisso y Ensenada durante la noche de manera gratuita.

La Noche de Los Museos es una actividad que se originó durante la década del '70 en Berlín bajo el nombre de “La Larga Noche de los Museos”, con el objetivo de atraer a un mayor número de visitantes, en particular un público joven que no se sentía atraído por la propuesta diaria, pero que concurriría un sábado a la noche. Desde entonces, esta actividad ha sido adoptada en más de 130 ciudades europeas. Siguiendo esta idea, el Museo de La Plata abrió sus puertas por primera vez en el marco de esta propuesta, el sábado 17 de mayo de 2008 después de las 18 horas, de manera gratuita y dirigida a un público general.

Fue una ocasión muy especial. El Museo de La Plata, una institución centenaria, abría sus puertas de noche y muchas personas se acercaban movidas por la curiosidad. Motivados por esta situación, los guías sentimos el desafío de ofrecer algo diferente a la visita habitual, un nuevo recorrido, una aventura, un juego para grandes y chicos.

"La Lámpara de la Sabiduría" y "El Aprendiz de Naturalista"

Entusiasmados, las ideas fueron surgiendo una tras otra. En primer lugar pensamos en jugar en las salas por equipos, luego en la posibilidad de que cada sala pueda ser una “posta” y a medida que se llegaba a cada una de ellas, se planteaba un desafío que chicos y grandes tenían que resolver. Un reloj de arena se sumó a la idea y rápidamente concluimos que en función del tiempo que tardaban en concluir y resolver las problemáticas, cada grupo recibiría una cierta cantidad de puntos. Al final el equipo que más puntos juntaba



Una Guía del Museo en el papel de "Guardián del Museo".

resultaba premiado. Nuestro rol en dicho juego era recibir en cada sala a los equipos que competían y coordinar el juego.

La actividad iba tomando forma pero aún le faltaba algo de “sabor”, de atractivo. No fue muy difícil encontrar una solución: la película “Una Noche en el Museo” estaba de moda y los guías, desde nuestra experiencia, conocíamos las fantasías que los chicos y chicas tenían en torno a las salas del Museo durante la noche.

A nuestra actividad había que agregarle la fantasía y el misterio que dicha película generaba. Así nacen “Los Guardianes del Museo”, personajes de una historia que se remonta a los orígenes del Museo y que protegen el contenido de las vitrinas cuando las puertas se cierran. Es un grupo que había incluido a personajes emblemáticos de la institución, como a Parodi y a Ameghino entre otros. Entre datos históricos y ficción literaria, la propuesta se convirtió en un desafío para toda la familia con el objetivo de ver quién podía convertirse en un verdadero Guardián del Museo.

Así “Los Guardianes del Museo y la Lámpara de la Sabiduría” se convirtieron en la primera saga de esta historia. Incluyó un recorrido por las salas de “Tiempo y Materia”,

“La Sala de la Tierra” y “La Sala Histórica”. Allí cada Guardián se presentaba e invitaba a los chicos y chicas a consagrarse como guardianes de la lámpara de la sabiduría, una reliquia que inspiraba conocimiento en los investigadores de la institución, que no se sabe cómo ni quién la trajo al Museo y de la cual lo único que se conoce es una frase grabada que advierte sobre el peligro de que caiga en manos equivocadas. Esta historia, sumada a la oscuridad de la sala y las luces de las linternas, nos permitieron generar un clima donde la fantasía y misterio tuvieron cita.

La actividad fue un éxito, durante esa noche arribaron al museo aproximadamente 1000 personas de las cuales cerca de 200 participaron de la actividad.

La buena recepción llevó a repetir la experiencia al siguiente año, en la búsqueda de renovar y hacer de nuestros recorridos una propuesta superadora. Así decidimos que deberíamos ir por la secuela: “Los Guardianes del Museo y El Juego del Aprendiz de Naturalista”.

En el caso de “El Juego del 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”, funcionando ambas de



La interminable espera del resultado del dado.

manera independiente. La actividad en sí era un juego de mesa donde la sala se convirtió en el tablero y los participantes en las fichas. La sala fue dividida en sectores identificados con diferentes colores. Dos dados gigantes guiaban el resultado de la actividad, en esta ocasión los ganadores se llevaban un juego de mesa: “El Juego del Aprendiz de Naturalista”, un juego de preguntas y respuestas sobre los contenidos del museo. La acti-

vidad fue pensada en el marco del año de Darwin, al cumplirse 200 años de su nacimiento y 150 de la publicación de su emblemático libro *El origen de las especies*. Por lo tanto, la actividad buscó integrar este acontecimiento rescatando la figura de Charles Darwin como naturalista científico. Los Guardianes le rendían homenaje a una figura central del pensamiento científico. Ese año (2009) llegaron al Museo unas 3000 personas de las cuales aproximadamente unas 490 realizaron la actividad.

A modo de conclusión

Así pasaron dos capítulos de esta historia, dejando un saldo de más de 3000 personas que tomaron conocimiento de la actividad que el Servicio de Guías estaba llevando adelante y más de 600 grandes y chicos que pudieron participar de los juegos en las salas. Como toda película que se precie de saga y

como bien dice el refrán ¡No hay dos sin tres! El tercer capítulo seguramente no se hará esperar. Sin ir más lejos, simultáneamente a la redacción de estas líneas nos llegó un rumor, solo un rumor, acerca del descubrimiento en el depósito de arqueología de unas cartas que Florentino Ameghino le habría escrito a su hermano, donde relata la existencia de una sala secreta dentro del museo, de difícil acceso. En ellas le comenta en qué parte del edificio se puede encontrar la llave de la misteriosa sala... ¿Será acaso ésta, una nueva aventura para Los Guardianes del Museo? Eso solo lo sabremos cuando el Museo vuelva abrir sus puertas a otra noche llena de misterio.

**Servicio de Guías,
Museo de La Plata,
Facultad de Ciencias Naturales
y Museo, UNLP.*



COLEGIO DE INGENIEROS
de la Provincia de Buenos Aires



Horario de Atención Sede Central La Plata

Lunes a Viernes 8 a 16 hs.

Av. 1 N° 1111 (B1900ASO) LA PLATA

TEL./FAX: (0221) 483-0824 / 425-8625 / 427-2968

Página web: www.ci5.org.ar

E-mail: info@ci5.org.ar