

1º Congreso Latinoamericano y II Congreso Nacional de Museos Universitarios.

## **LA EXPERIENCIA “ARMAR LA CIUDAD” DEL MUSEO INTERACTIVO IMAGINARIO**

Autores: Gladys Antúnez, Carolina Irschick, Ariel Scagliotti.

Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad Imaginario del Centro  
Cultural de la Universidad Nacional de General Sarmiento

[imaginario@ungs.edu.ar](mailto:imaginario@ungs.edu.ar)

cirschic@ungs.edu.ar

### **Resumen**

El Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad Imaginario de la Universidad Nacional de General Sarmiento (UNGS) transita hace tres años una experiencia novedosa en el intento por visibilizar al interior de la comunidad universitaria su trabajo y de consolidar su vínculo con distintas áreas de la universidad, a partir del módulo interactivo Armar la Ciudad.

Algunos de los módulos interactivos (artefactos lúdicos) son expresión directa del trabajo de áreas de investigación de la UNGS, como es el caso de “Armar la ciudad”. Este módulo aborda temas de urbanismo y ecología y fue producto del trabajo de estudiantes, graduados e investigadores docentes de la universidad. Consta de una maqueta gigante con rasgos topológicos y parcelas intercambiables que simulan las manzanas. Estas últimas tienen representados edificios públicos, espacios residenciales, sectores de disposición de residuos, industrias, plantas de potabilización y de tratamiento de efluentes, y otros usos del suelo.

El módulo interactivo tiene por objetivo identificar y analizar las problemáticas urbano-ambientales surgidas a partir de las diferentes configuraciones espaciales de los componentes de la ciudad en un espacio dado; reconocer la necesidad de un procedimiento interdisciplinario en el estudio de estas cuestiones y contribuir a la difusión del tema a través del abordaje de un problema complejo mediante una estrategia didáctica interactiva.

El propósito de este trabajo es indagar sobre la experiencia de los visitantes a partir de algunas herramientas como entrevistas, grabaciones, encuestas, fotografías, crónicas y observaciones de las visitas. En particular se analizará el grupo de visitantes compuesto por los estudiantes del Taller de Ciencias del Curso de Aprestamiento Universitario de nuestra Universidad entre 2012 y 2013. A partir del análisis de los resultados obtenidos de entre uno y tres de estos instrumentos la propuesta es reflexionar acerca de su constitución como experiencias fluidas y experiencias memorables para los visitantes.

## **Introducción**

La Universidad Nacional de General Sarmiento (UNGS) posee un Centro Cultural (CC) desde el año 2003), que se encuentra ubicado en la localidad de San Miguel, en el conurbano de la provincia de Buenos Aires, República Argentina. Dentro de este CC funciona un Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad llamado Imaginario. Este Museo está estructurado, por un lado, en base a módulos interactivos, organizados en salas permanentes y por el otro posee una sala de exposiciones temporarias, talleres y un Laboratorio de Ciencia. *El museo Imaginario es un espacio lúdico donde se interactúa con la ciencia.*

El Museo, se propone generar un espacio de educación no formal, donde sus visitantes puedan acercarse al conocimiento científico, indagando los dispositivos interactivos dispuestos en las salas a través de la experimentación y el juego.

La propuesta educativa de “Imaginario” consiste en visitas guiadas, programas de comunicación pública de la ciencia y actividades itinerantes. En base a esto se han determinado como elementos de fundamental prioridad para el Museo Interactivo una serie de objetivos que responden a las características de los participantes que se ven involucrados en los procesos de interacción que se desarrollan dentro de la Institución. Entre estos participantes se encuentran los visitantes, de particular importancia para poder realizar nuestra investigación, ya que su intervención no sólo se produciría en el espacio de la guiada, sino también posteriormente en la reflexión de los contenidos de los módulos y sus enfoques.

El museo posee ocho salas. Una de ellas corresponde al módulo interactivo “Armar la Ciudad”. Este módulo interactivo se encuentra en el Museo pero además se realizan presentaciones en el Campus de la UNGS, en el marco de Expo-Urbanismo (octubre) y Expo Ecología; las cuales son guiadas y se repiten anualmente.

El desarrollo de un módulo interactivo sobre temáticas de Ciudad y Ambiente en el Museo se inicia en 2005 por el especial impulso de las estudiantes de la Lic. en Ecología Urbana Luisina Molina y Luciana Galván (ambas graduadas en 2010), quienes habían identificado la necesidad de articular con el área de Urbanismo de la UNGS. Es así que con base en la experiencia desarrollada con el Taller de Urbanismo— a cargo del Arq. Guillermo Tella desde el 2007 y en donde se realizan relevamientos urbanos en articulación con la secundaria Instituto Giovanni Pascoli y se producen piezas para el módulo interactivo— se presentó el proyecto “Armar la Ciudad” a la Convocatoria del Fondo de Estímulo a Servicios no Rentados a la Comunidad. En este proyecto trabajaron durante 2010 y 2011, investigadores docentes del Instituto del Conurbano (ICO) de la UNGS, estudiantes universitarios, docentes y alumnos secundarios. En el marco de este servicio se trabajó sobre el desarrollo y mejoramiento del módulo interactivo homónimo, desarrollo de una dinámica guionada, capacitaciones para los guías animadores del Museo y se realizaron Mateadas Científicas y cursos para estudiantes de Urbanismo en el Centro Cultural (llamados “Experimentando”).

### **Desarrollo**

El objetivo de este estudio es comunicar las experiencias de los visitantes del Taller de Ciencias del Curso de Aprestamiento Universitario (CAU) de la UNGS en el módulo mencionado. Los estudiantes que concurren a las visitas guiadas son adultos de distintas edades, ambos sexos, y en su mayoría provenientes de las zonas de influencia de la Universidad (partidos de Malvinas Argentina, San Miguel, José C. Paz, San Fernando). Se trata de un público cautivo, es decir, son visitantes que llegan al Museo no necesariamente por una motivación personal, en este caso las visitas surgen del trabajo articulado entre el Museo y los coordinadores de la materia.

Considerando el espacio propio de la guiada y la experiencia de los visitantes, podemos reconocer un diálogo entre los contenidos que intenta transmitir el módulo y los saberes de los visitantes; diálogo que por supuesto incluye al guía. También nos proponemos dar cuenta de cómo las distintas voces que componen este diálogo generalmente entran en tensión. Además, considerando la importancia de la voz del visitante, este análisis nos llevaría posteriormente a trabajar sobre los contenidos del guión adecuándolo a sus intereses, entendemos “la visita guiada como lugar de negociación de los contenidos del museo con los visitantes”.

En primer lugar, nos parece pertinente volver a mencionar los objetivos del módulo interactivo:

- Identificar y analizar las problemáticas urbano-ambientales surgidas a partir de las diferentes configuraciones espaciales de los componentes urbanos en un espacio dado.
- Reconocer la necesidad de un abordaje interdisciplinario en el estudio de las cuestiones urbano-ambientales.
- Contribuir a la Educación Ambiental de la población a través del abordaje de un problema complejo (las problemáticas urbano-ambientales) mediante una estrategia didáctica interactiva.

Vinculado a los objetivos, las temáticas propuestas por el módulo son: sistemas urbanos, territorio, estructura urbana y usos del suelo, etapas en la evolución de una ciudad, planificación urbana, ventajas y desventajas de la vida urbana vs. rural, centro vs. periferia, actores urbanos: individuos, asociaciones, corporaciones, etc., economía de la ciudad (industrias, comercio, gobierno, empleo), transporte, gestión de recursos, disposición de residuos y efluentes.

En segundo lugar, mencionamos algunas de las temáticas que surgen entre los visitantes (no todas están contempladas en el guión). Comúnmente se remiten a la ubicación espacial que representan las siguientes maquetas:

- La plaza y a su alrededor los elementos que conforman el centro de la ciudad. Tal como lo narra en una crónica un guía: “La primer cuestión que surgió fue la del centro, entonces pudimos hablar de cómo se compone el centro: una plaza, servicios como educación, salud, municipalidad, bancos, comercios”.
- El basural y las formas de asentamiento que se suponen serían cercanas a éste teniendo en cuenta la consecuente contaminación del aire, el suelo y el agua.
- La zona industrial en relación a la utilización de recursos acuíferos y a ciertas concepciones en torno a la contaminación.
- La villa y la naturalización de este agente como potencialmente peligroso y la policía como agente contenedor de esta problemática.

Los fragmentos de un diálogo entre visitantes dan cuenta de esta última temática mencionada:

“...Como dijeron que esto es una villa, tiene que estar cerca del basurero, porque las villas están cerca de los basureros...” “...No necesariamente, también pueden estar cerca de las vías...” “...Porque hay un terreno vacío, y se mete...”

A partir de estas primeras apreciaciones de los visitantes y remitiéndonos a los contenidos teóricos del módulo, como guías tratamos de inducir los siguientes temas: la división del territorio por zonas bajas y altas, lo cual permite reflexionar acerca de las inundaciones; la posibilidad de la descentralización urbana; distintas formas de representación, diferenciación entre mapa, plano y maqueta. Generalmente se presenta a la ciudad como un sistema complejo donde intervienen muchas variables. Como evidencia de esto, citamos un fragmento de la entrevista a una visitante:

“Laura: (...) me pareció muy interesante esto de pensar que un problema intervienen diferentes factores y las diferentes soluciones, que no son tan fáciles y dependen del enfoque que uno tome... es importante el rol del Estado.”

Los siguientes fragmentos de registros de guiadas reconstruyen parte de la experiencia del módulo que este trabajo intenta describir, en voz de los guías animadores científicos, como “embajadores de los visitantes”:

“...al preguntarles por las soluciones, surgió fácilmente la descentralización, que llamaron: Crear nuevos centros alejados”. (Se toma los términos y definiciones dados por los visitantes para trabajar el módulo, luego se puede dar el nombre adecuado a lo que ellos traen).

“...les pregunté ¿cómo podríamos solucionar los problemas que mencionamos vinculados a la basura? –Reciclando, dijeron. (...) no solo nosotros debemos reciclar, sino que también debe haber concientización en ámbitos de socialización como la familia, la escuela. Pero que fundamentalmente debe haber una gestión que implante políticas destinadas a la promoción de estos hábitos”.

“¿qué otros problemas tiene esta ciudad? Pregunta un guía. Uno de los visitantes contesta: La villa (...) porque roban. A lo que una compañera contestó no solo gente que vive ahí, también los políticos”.

“Buscando otras preguntas para problematizar acerca del tema (de las villas y la concepción de las mismas como un ámbito de delincuencia), ya que comúnmente en todas las guiadas que me ha tocado acompañar mencionan estas cuestiones (...)

¿Quién lo dice? – Los noticieros. Y entonces trajimos a otro importante actor social y su rol en la sociedad.”

“...charlamos de cuáles son las causas de los delitos que mencionamos sobre todo en relación al barrio, cuáles son las causas sociales: -Porque no tienen plata, por necesidad, expresaron los visitantes.”

Podemos visualizar la tensión que mencionamos entre los contenidos del módulo y los intereses del visitante, y nuestro trabajo como guías que los pone en diálogo, de alguna manera somos mediadores entre diferentes posturas. Retomamos su voz para problematizar, teorizar. La idea es aplicar otras categorías para definir la realidad, para conocerla, corrernos de los lugares o espacios comunes. Un fragmento ejemplo de ello:

“Marta: A mí me gustó eso de ver que uno viene esquematizado porque a la hora de armar la ciudad pensamos en San Miguel, las ciudades que uno conoce. Está bueno eso de ver que remodelaría lo que traemos en la cabeza, y que lleva tiempo y no estábamos de acuerdo todos, pero necesitábamos el consenso de todos.”

## **Conclusiones**

Los estudios y las investigaciones de visitantes en los museos no deberían usarse para dar más de lo que se pide, sino para mejorar la comunicación de aquello que el museo considera que debe dar. (Carme Prats, 2003)

En este sentido nos proponemos impulsar en los visitantes un pensamiento crítico que les permita reflexionar sobre las ideas naturalizadas que tienen sobre algunos conceptos o situaciones. De esta forma podrían debatir sobre la reproducción de visiones hegemónicas en la que ellos están inmersos como parte de la sociedad. Además, los participantes tienen la posibilidad de intercambiar opiniones con sus pares y meditar sobre su posición como actores sociales dentro de la ciudad.

Con este primer acercamiento de estudio de la experiencia de los visitantes podremos capitalizar la sistematización de técnicas de análisis para poder aplicarlas a otras salas del Museo y sus módulos, y así lograr un crecimiento del Museo, considerando que toda su actividad debe ser evaluada como acto de comunicación.

## **Bibliografía**

Carme Prats. RdM. Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica, ISSN 1134-0576, Nº 27-28, 2003, pp. 41-45.

Alderoqui, S.; Pedersoli, C. *La Educación en los Museos: De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: PAIDÓS, 2011, pág. 31.