

Aplicando las estrategias de animación: Los guías y el público como colección del museo

Marcela Fernández¹

marcelafernandez20@hotmail.com

Carlos Fernández Balboa²

cfbalboa@gmail.com

La aplicación de las técnicas para “crear un clima”, “dar alma” a un lugar o situación, no es muy habitual en Iberoamérica. Si bien a veces se aplica cuando un intérprete lee un poema con sentimiento, establece una pausa para que el silencio del bosque sea el protagonista, o cuando usamos música para realzar un sitio histórico. Todas son acciones de *animación*, aunque esta se vincule más a escenificaciones que, muchas veces, requieren una cierta logística y operatividad. La máxima expresión de esta estrategia son las “recreaciones históricas”.

Morales (2001) describe la que considera como primera experiencia de *Living History* en Chile: *Tuvimos la suerte de ser atendidos por dos corralinos directamente implicados en una de las actividades más interesantes que ofrece el Fuerte: la “Reanimación Histórica” [...] Se trata de la primera experiencia de Animación Histórica (living history) que se realiza en Chile [...], iniciada en 1995.*

En la Argentina, recién en el año 2000 –desde la Secretaría de Cultura de la Nación– se lanzó el proyecto “La historia en su lugar”, un programa de animación a nivel nacional liderado por actores, pero con fuerte participación de comunidades y público local. Se desarrollaba en lugares históricos significativos del país (la casa de Sarmiento, en San Juan; la posta de Sinsacate, en Córdoba; el Castillo de Saint Exupery, en Entre Ríos; o la casa de Lavalle, en Jujuy). No podemos afirmar que fuera la primera acción de animación en el país, pero sí la más importante producida con apoyo y logística del Estado nacional.

¹ Marcela Fernández es artista plástica, diseñadora gráfica y museógrafa de la Dirección de Patrimonio de la Provincia de Córdoba.

² Carlos Fernández Balboa es Licenciado en Museología e intérprete del patrimonio; asesor del Ministerio de Cultura de Argentina.

Otras dos actividades de animación destacan por su continuidad en el tiempo, por la evaluación positiva de los administradores y por su popularidad entre los visitantes. Una es la que desarrollan los guías del Parque Tornquist, en Buenos Aires, que realizan sobre “el bosque encantado”: duendes y dioses protectores de la naturaleza nos guían. La otra es la llevada a cabo en el Museo del Presidio de la Isla Grande de Tierra del Fuego, donde los visitantes se visten de presos y recorren el sitio con la sensación que podría tener un recluso en las gélidas celdas en la década de 1920.

La práctica de la animación es más habitual en Europa o Estados Unidos, donde es común ver a guías “vestidos de época”, o que el personal de un castillo o un museo tengan el atuendo correspondiente a la ubicación temporal y espacial que se quiere comunicar.

Sin embargo, sospechamos que estas actividades no suelen analizarse desde el punto de vista teórico, ni desde su aplicación, uso y evaluación. Más bien son consideradas como actividades “recreativas” o un “complemento” de la exhibición o visita guiada tradicional.

Benítez (2007), en el *Boletín de Interpretación* 17, hace una descripción pormenorizada de las variantes de la estrategia. Sugerimos revisar directamente el artículo, pero sí es notable destacar la disparidad de nombres con que se encara la técnica, según Benítez: *Encontramos “Living history”, “Visitas animadas”, “Visitas lúdicas”, “Animación activa”, “Reconstrucción histórica”, “Visitas teatralizadas”, “Recreaciones históricas”, “Reenactment”, etc., [...] Para Living history no encontramos una traducción exacta en castellano (“historia viva” la llaman en algunos lugares) y, además, nuestro estilo y enfoque es muy diferente al de británicos y estadounidenses; “Visitas animadas” es un término redundante, ya que se entiende que una visita turística no puede ser desanimada (o no debe); lo mismo*

ocurre con “Animación activa”; que implica la existencia de una animación pasiva que sería contradictoria en su significado. Las “Recreaciones históricas” y el “Reenactment” atienden principalmente a la reproducción exacta de hechos, vestimentas, batallas, etc., dejando de lado al público.

Si no podemos ponernos de acuerdo nosotros, el colectivo que lo practicamos, resulta también complejo desarrollarlo, jerarquizarlo y promoverlo, sobre todo en el ámbito de los profesionales de la valoración del patrimonio. Por esta razón, nos animamos a proponer algunas consideraciones básicas para que una acción de animación sea exitosa y efectiva:

La autenticidad y el cuidado en los elementos de recreación histórica. Toda la magia puede perderse ante un fallo en los detalles: Una zapatilla moderna que se “coló” en la exhibición, una música inadecuada, o una palabra que convierta en ridículo lo serio. Los detalles pueden marcar la diferencia.

La transmisión de un mensaje claro. No se trata de una simple representación teatral, sino la revelación de un significado, es decir, la transmisión de un mensaje bien claro y nítido.

La participación ACTIVA de las comunidades locales. Esto es lo que le dará continuidad y sentido profundo a las actividades. Los animadores pueden irse o cambiar de profesión, pero la comunidad tomará la acción como propia (tenemos numerosos ejemplos de ello).

En referencia a esto, Martín (2003), en su artículo sobre la autenticidad (*Boletín de Interpretación* 9), dice: *Si el patrimonio es considerado como apoyo para la memoria social, uno de los valores fundamentales a considerar será la presencia de sus habitantes. Al poner en primer plano la capacidad de identificación y apropiación por parte del grupo social, este grupo pasa a ser considerado como protagonista de cualquier operación que se emprenda: la intervención en el patrimonio tenderá al arraigo y desarrollo de la población, evitando a toda costa su expulsión o su marginación.*

Por su parte, Tilden (2006) nos describe una acción de animación ideal: *En una de las salas una atractiva muchacha, ataviada con ropas del periodo de 1860, tocaba las mismas notas que se escuchaban en esa época. Podría haber sido una vecina de ese periodo. La música no representaba ninguna obstrucción y pude percatarme con placer que la mayoría de los visitantes no le prestaba*

atención, un claro signo que estaba en armonía y era aceptada como parte de la recreación.

Un caso reciente, especial y novedoso

La experiencia realizada en el Museo Provincial Marqués de Sobre Monte (Córdoba, Argentina), nos acerca a la pregunta: ¿Quiénes son esas musas de los museos? ¿Quiénes, sino las personas que caminan diariamente por las calles de una ciudad, en la rutina de sus días y horarios, y que, por minutos, se transforman y eligen vivir la experiencia que plantea el museo? Una gran oportunidad para aplicar el primer principio de Tilden: *Cualquier interpretación que no se relacione con la personalidad o la experiencia del visitante, será estéril.* Apelamos a esos visitantes porque ellos son el centro mismo de la acción y de la participación.

Definir el lugar, el espacio que tiene el aporte del “otro” dentro del museo, es una de las problemáticas que se plantea la museología crítica. ¿Cómo interactúa el museo con los visitantes para que se sientan involucrados con el patrimonio que en él se exhibe? ¿Cómo encontrar nuevas formas para que los visitantes se interesen en colecciones más accesibles?



Teniendo en cuenta el tema que el ICOM desarrolló para el Día de los Museos 2014: **Las colecciones del museo producen conexiones**, y coincidente con fechas del mes de mayo en las que el Museo Marqués de Sobre Monte se propone año a año recrear las salas como lo eran en la Colonia, acercando a la comunidad algunas de sus historias... se propuso encontrar nuevas maneras de

implicar a la comunidad con el fin de interesar al público en general, tanto al que visita las salas del museo como a los paseantes, pensando en un acercamiento ocasional con ellos.

Durante la jornada aplicamos estrategias de animación, y el personal recorrió junto al público los distintos espacios de la Casa-Museo, pero también salieron a las calles del centro de la ciudad de Córdoba con el objetivo de sorprender al transeúnte y generar que se apropie de la experiencia de “viajar en el tiempo”, retratándose junto a los personajes de época, usando grandes marcos dorados, pasando a formar ellos mismos parte de la colección del museo, bajo el título “Sobre Monte de colección”.

Sorprendidos transeúntes vieron en las calles de la ciudad personajes como “el Negro José”, “caballeros y damas antiguas”, y todos los protagonistas de la Córdoba colonial que iban invitando a retratarse detrás de algunos marcos antiguos, para hacernos reflexionar sobre las colecciones que exhibe el museo.

De a poco, se comenzaron a mezclar, y así la gente quería ser fotografiada junto a algún personaje que escogiera. Uno a uno se retrataron en aquellos marcos antiguos, en distintas esquinas, con distintas historias.

Visitar un museo, entonces, a través de esta estrategia, debe convertirse en una experiencia de descubrimiento y diversión. En este caso, el reto se basó en la programación de nuevas actividades, algunas alejadas de la ortodoxia del museo, y arriesgarse a un cambio. Plantearse el cambio de uso de espacios, de diálogos distintos...

Aun así, el tema *Las colecciones del museo producen conexiones*, nos permite reflexionar y sentir a los museos como instituciones vivas que crean vínculos entre los visitantes, sus colecciones, las distintas generaciones y toda una comunidad. La animación, como estrategia, acentúa el poder que tienen los objetos museísticos, no solamente contando su historia, sino también creando un nexo con la comunidad.

Volviendo a las fuentes, Freeman Tilden, mientras analiza y describe quizá por primera vez la estrategia de la animación, nos brinda una lección magistral:

Para nuestro futuro es vital mantener el imperecedero sentido de herencia de nuestros padres, y ese conocimiento se obtiene manteniendo el pasado como una realidad viva. Ahí reside su fuerza.

¿Seremos capaces de lograr ese enorme desafío?

Bibliografía

- Benítez Muñoz, Javier. 2007. Reflexiones en torno a la animación del patrimonio *Boletín de Interpretación* 17. Asociación para la Interpretación del Patrimonio.
- Guzmán, Aldo; Fernández, Guillermina; y Valenzuela, Silvia. 2010. La recreación histórica como herramienta de la interpretación para recuperar y preservar el patrimonio en peligro. *Boletín de Interpretación* 23. Asociación para la Interpretación del Patrimonio.
- Morales, Jorge. 2001. La animación histórica en Corral, al sur de Chile, es un caso excepcional. *Boletín de interpretación* 4. Asociación para la Interpretación del Patrimonio.
- Terny, Gabriel. 2007. La animación, una estrategia de interpretación del patrimonio. En: Carlos Fernández Balboa (Ed), *La interpretación del Patrimonio en la Argentina*. Administración de Parques Nacionales de Argentina. Buenos Aires.
- Tilden, F. 2006. *La interpretación de nuestro patrimonio*. Asociación para la Interpretación del Patrimonio (ed.). Primera edición en castellano. España.