

SAMOGA: Museo Interactivo de Ciencia Juego y Tecnología



Por: Gonzalo Duque Escobar *

Cuando se llega a un museo, se obliga a pensar en la definición y análisis histórico del concepto de museo, sus objetivos, su problemática y trascendencia a nivel socio-cultural, y a reflexionar sobre temas que van desde su arquitectura y diseño, hasta su impacto socio-cultural, sus públicos y expectativas. Esto conduce necesariamente al tema de la Museología, el que comprende la presentación, estudio y análisis de todos los elementos requeridos para la elaboración y desarrollo de un guión museográfico., e incluye la presentación y estudio comparativo de las principales técnicas y procedimientos adecuados para el tipo de museo que nos ocupa.

Para entrar en materia, el Consejo Internacional de Museos –ICOM–, define al museo en general, como “una institución cultural con carácter permanente, abierta al público, sin fines lucrativos, donde se conservan, estudian y, en parte, se exponen los testigos materiales de la evolución del universo, de los ambientes físicos, biológicos y sociales del mundo pasado y actual y de las realizaciones del hombre a lo largo de su existencia.” Sin embargo, la anterior definición no aclara lo que es un museos interactivos ofrecido al público en general para el conocimiento de las ciencias y las técnicas, como de las implicaciones sociales de la ciencia y la tecnología, y de paso a partir de un espacio físico, en el que se acerca al público general a los principios y leyes científicas, utilizando y un procedimiento pedagógico: tan lúdico como el propio juego, que permite integrar la observación y la experimentación.

Ahora, el problema de integrar el museo a los sistemas cultural, educativo y recreacional de la ciudad y la región, y desde allí al económico, supone encontrar su reconocimiento. Los museos, antes que "depósitos de cosas viejas", son centros que evolucionan, donde se encuentran objetos y contenidos de interés cultural. En los de primera generación, el visitante es un pasivo observador, en los de segunda generación, interactúa de acuerdo a un libreto dado, y en los de última generación, puede experimentar y crear. Hoy, los museos han entrado al mundo interactivo de la ciencia y la técnica, para crecer considerablemente, desde la década de los 60, en Norteamérica y Asia, para resolver de forma exitosa el bajo nivel de interés por la ciencia, causado en gran parte por el desconocimiento de la misma.

Uno de estos nuevos espacios es el Museo de las Ciencias de Barcelona, abierto al público en 1981, que cuenta con salas de exposiciones, de cine y de video, así como del forum, un espacio para la explicación de fenómenos científicos a través de demostraciones experimentales. No obstante, aunque la

participación activa del visitante en la interacción con las exhibiciones ha mostrado algunas ventajas sobre el modelo tradicional, también hay museos que siguen manteniendo el empleo de métodos tradicionales de exposición, como el Tekniska Museer de Estocolmo, el Museo di Storia della Scienza de Florencia, y el Musée d’Histoire des Sciences de Ginebra.

Concibiendo nuestro museo como “una institución donde los principios básicos de la ciencia y sus consecuencias, así como realizaciones tecnológicas, son presentados en forma interpretativa y en ‘diálogo’ interactivo con el visitante, buscando que éste razone a partir de lo que observa, plantee preguntas y busque respuestas a través de nuevas observaciones”, la nueva administración se ha propuesto las siguientes acciones: fortalecer la imagen institucional del Museo, partiendo de los importantes desarrollos alcanzados durante la anterior administración. Para el efecto, se trabaja en el desarrollo de una imagen corporativa, cuyo primer resultado ha sido la asignación de un nombre concreto al museo, para ir con el más allá de su definición, encontrando un vínculo entre el museo, la región y la misión de la Universidad; este nombre es “Samoga”, expresión de la lengua Umbra que significa lugar (ga) de misterio (samo). Esta es la tercera lengua de la región y el nuevo logotipo propuesto para el museo, se interpreta como “enigma, desciframiento”.

Con su nueva imagen, el museo ha encontrado necesario fortalecer su misión, incorporando los saberes de la región y los desarrollos de la Sede: café y bahareque, como nuestras tecnologías para el control de la erosión, deberán encontrar espacio al lado de los mejores haberes de nuestro desarrollo académico. Actualmente se trabaja en el diseño de los siete mundos que definirán la sala del museo: son ellos los del agua, el fuego, la tierra y el aire; además de los de la tecnología, la creatividad y la lógica. Para el efecto, se intenta encontrar una asociación entre los elementos de la cultura europea y americana, particularmente de la griega y la precolombina. Nuestro clima, suelo, hidrografía, biota, etc., deberán encontrar espacio en la estructura simbólica y temática del museo.

De conformidad con lo anterior, las nuevas líneas en Samoga incluyen nuevos públicos, nuevos espacios y nuevas temáticas. Así, el museo intenta llevar los beneficios de la ciencia a espacios y comunidades donde la presencia del Estado resulta ser más deficitaria: las comunidades rurales y las escuelas de los estratos populares. El propósito de estas acciones es doble: contribuir con el conocimiento a la mejorara de la calidad de vida de estas comunidades y desarrollar una metodología replicable para la incorporación de estos saberes en otros escenarios similares: esto es, para su apropiación social de la ciencia y la tecnología. Creemos, esta propuesta puede avanzar sobre el principio fundamental de hacer de la nuestra, una institución necesaria para la ciudad y la región, dentro del marco de la misión de la Universidad Nacional de Colombia.

Manizales, 2007

Imagen: Umbra, la mascota de Samoga, diseño de la Diseñadora Visual Carolina Calderón Franco, a partir de elementos de la cultura Umbra, de conformidad con la investigación de los Etnólogos Guillermo Rendón y Anielka Gelemur

* Gonzalo Duque-Escobar, Profesor de la Universidad Nacional de Colombia y Director del Museo Interactivo Samoga y del Observatorio Astronómico de Manizales OAM, dependencias de la UN.
<http://galeon.com/gonzaloduquee>