



Gorka ZOZAIA - @zotz_
Kimikaria

Musen tenplua (III)

Eureka! zientzia museoaren itxierak eraman ninduen serie hau zabaltzera eta museoen jatorri, bilakaera eta egoeraz eman dit zer ikertua, nahiz ta gero, lerro estuotan, zertzeladak besterik ez partekatu. Ikerketa zabalik mantenduko dut, baina serie hau amaitzeko, zehazki zientzia museoak (ZM) hartuko ditut hizpide. Alexandriako Museoia albo batera utzita, natur zientzien museoen aitzindariak Errenazimentuan kokatzen dira, aristokraten “bitxikerien kabinete pribatueta” eta medikuntza fakultateen espezimenen bildumetan. Ordura arte boteredun eta iker-tzaileentzat gordetako 1683an hasi zitzaion zabaltzen “publiko handiari”, Oxfordeko Ashmolean museoarekin, natur filosofia lantzen zuenarekin. Propio natur zientzien museo gisa Madrilén zabaldu zen lehena, 1752an. Industria Iraultzak ZMen genealogiaren beste adar bat zabaltzea ekarri zuen eta 1851n Londresen egindako lehen “expo”an hartu zuen forma. “Nazio guztien industria lanen Erakusketa Handia” izenez egin zen, Kristalezko Jauregian, eta bertako soberakinekin zabaldu zen 1857an London Science Museum.

Antzinako ZMak industria, geologia, paleontologia eta naturaren historiarekin loturiko objektuen erakusketa estatikoe-

tan zentratzen baziren, zientzia museo modernoek interakzioan jarri dute arreta XX. mendearen hastapenetik. Muni-cheko Deutsches Museuma omen da publikoa botoi eta palankak sakatzera gonbidatu zuen lehen ZMa, eta poliki-poliki zabaldu zen bere arrakasta bai Europan bai AEBetan. Hain zuzen, San Frantziskon ireki zuten nagusiki interaktiboa izan zen lehen ZM garaikidea, Frank Oppenheimer fisikariak 1969an sorturiko Exploratoriuma. Eredu hori ondorengo hamarkadetan indarrez zabaldu zen mundu osora eta, mendea amaitu aurretik, ni neu lehen aldiz txunditu egin ninduen Londresen, arestian aipatu museoan, zehazki Launch Pad izeneko aretoak. 65 pieza interaktibo zituen, zein baina zein txundigarriagoa, materialak manipulatzat jolasten ikasteko. Museoaren atal arrakastatsuena izan da zabaldu zenetik, baina egun diru truk bakarrik bisita daiteke, eta modu gidatuan! Apirilean izan naiz bertan eta pena handiz ikusi dut irudira ekarri dudana museoan interakzioaz gelditzen den bakararra pantailen bidezko bideo edo simulagailuak direla.

Pantailek hartu dute museoa -ere bai-. Egia da ZMen erronka dela publikoaren kodeetara egokitzea, baina era berean, zientzia museologiaren oinarritzko printzipio bat ere bada aztergai nagusia errealitatea dela, objektu edo fenomeno erreala, eta pantaila bidezko azalpenak lagun izan baditza-

ke ere, horiek osagarri izan behar dutela, ez erdigune. Beldur naiz Kuttak Tabakaleran «formatu modernizatu, digitalizatu eta garaikidean» egin nahi duen Eureka!ren ordezkoa ere ez ote den pantailetan oinarrituko. Zorionez, aste honetan jakin dut Miramongo Kutxaespazioa 2024ko aste santura arte, gutxienez, zabalik egongo dela. Hamarnaka mila ikasle gehiagok bederen bertako altxorraz gozatzeko aukera izango dute, eta besteentzat, hurrengo artikuluan eskainiko dut eskoletarako alternatiba bat! •



London Science Museum barruan hartutako irudi bat. Gorka ZOZAIA