

1. Presentació

Entre les polítiques prioritàries del Museu d'Arqueologia de Catalunya està la captació de nous públics a través del disseny d'activitats que busquen conjugar singularitat amb rigor científic.

En aquesta línia, fa dos anys vam es va plantejar l'organització d'una activitat que apropés la col·lecció del MAC al públic jove, fixant com a públic diana la franja que anés des dels 16 als 25 anys, però sent conscients que l'activitat podria també despertar l'interès entre el públic adult, per la pròpia naturalesa d'aquesta.

Davant d'aquest repte, es va treballar la creació d'una activitat que evolucionés per ella mateixa i de la mà dels mateixos participants. Es va plantejar com un "joc d'investigació en viu" on els visitants, que representaven a un grup d'investigadors (entre 3 i 5 persones), havien de trobar la resposta a determinades preguntes/enigmes que els presentàvem en llocs concrets del museu. Durant la resolució d'aquesta investigació, el públic interactuava amb diversos personatges fins arribar a una revelació final.

Els enigmes estaven escrits en format de conte/història. La base dels mateixos són les pròpies històries que "amaguen" alguns dels objectes destacats de l'exposició permanent, misteris reals als quals vam dotar d'una explicació esfereïdora... Així, s'ofereix una lectura de la col·lecció ben diferent, tot oferint eines per a que s'acostin al patrimoni arqueològic d'una manera innovadora i atractiva, superant la informació que tradicionalment es troba a les cartel·les.

L'activitat funciona de manera que encertin els reptes o no, els participants tenen una experiència narrativa intensa on es relacionaran aquests misteris reals dels objectes exposats amb diferents fils argumentals. Aquests, tenen com a base l'evocació / homenatge als relats de l'escriptor H.P. Lovecraft i el seu univers de terror còsmic.

2. Dinàmica de l'activitat

Per iniciar la investigació, cada grup comença escollint un camí entre tres possibles: prehistòria, ibers, visigots. Se'ls entrega un dossier amb el material rellevant per les seves indagacions. Dins trobaran un plànol del museu, les instruccions i l'inici de la història escollida, on hi haurà pistes i uns primers enigmes a resoldre. A cada zona trobaran 3 històries/camins diferents, que es multipliquen segons les decisions que prenen, això dona un total de 9 vies argumentals diferents, desenvolupades amb més de 60 possibilitats d'investigació i diferents finals oberts. un esforç narratiu i de documentació que ha implicat tant als conservadors com a l'equip de difusió del museu.

La investigació avança quan els participants donen les seves solucions a un seguit de personatges (la majoria personal voluntari del propi museu), caracteritzats com l'univers Lovecraft, i aquests, d'acord amb el camí que hagin triat amb les seves decisions, els entreguen nous misteris a resoldre.

Un cop finalitzada la seva investigació al museu, amb la “revelació final” a la que hagin arribat, els participants aconseguixen un final obert que hauran de cloure a casa. Amb la informació recollida al museu, les seves vivències i, fins i tot, el material gràfic que hagin pres durant l'activitat (fotos o vídeos), han d'elaborar un informe on deixin constància de tot allò que els ha passat. Ja sigui a mode de conte, diari d'aventures, informe policial, etc. En aquest escrit ells decideixen com finalitza la seva aventura. Un cop finalitzat i enviat al Museu d'Arqueologia de Catalunya, un tribunal presentat com si estigués format pels caps de la seva agència d'investigadors, selecciona la història guanyadora. Aquesta rebrà un premi en una cerimònia celebrada al museu.

3. Valoració

L'activitat ha estat un èxit de públic, tant a nivell quantitatiu com qualitatiu per l'alt grau de satisfacció dels participants i els nombrosos inputs que hem rebut. Per aquest motiu, en la segona edició del “Ressorgiment dels antics”, es va decidir organitzar entorn l'activitat principal, el joc d'investigació en viu, un conjunt de jornades dedicades al joc: de taula i de rol en taula per a totes les edats. Aquesta oferta entorn el joc ha permès incorporar altres públics, com el familiar, que en la primera edició no havia pogut participar.

Aquesta ampliació del projecte, ha permès generar aliances entre altres institucions com l'Ajuntament de Barcelona, a través del Festival Dau, en que el programa del MAC ha estat inclòs com una seu més del festival. També amb empreses del sector, com Guerra de Mites i Devir, dues importants editorials del món del joc, que van col·laborar en la cessió de jocs (la majoria d'ells de temàtica històrica) i demostradors. Així com associacions especialitzades en jocs de rol en viu, associacions lúdiques, casals i clubs de lectura... D'aquesta manera, en la propera edició (El Ressorgiment dels Antics 2018) formaran part de l'organització i impulsaran també una jornada de joc en el museu. A nivell comunicatiu significa un salt qualitatiu molt important ja que això ens permet arribar a segments de públic especialitzats. La publicació de les històries dels participants en la nostra web, i el seguiment en xarxes socials, ha permès dotar-los de contingut particular i ha generat molta complicitat entre el museu i els jugadors.

Hem fomentat també la lectura de la nostra col·lecció de forma original i didàctica, la ràtio de temps que els grups passaven a les sales “jugant” ha estat de mitjana 2,30 hores. Ha estat molt emocionant i encoratjador veure, com poques vegades s'havia vist, com la gent llegia amb tant deteniment la informació de sales i les cartel·les, i ens explicava la col·lecció del MAC amb tant de detall. La creació d'un fil argumental desenvolupat a partir de les aventures viscudes pels mateixos participants permet “evolucionar” l'activitat i continuar-la l'any següent, aconseguint la fidelització d'un públic en una franja d'edat de 16 a 35 anys, un segment de públic que des dels museus costa molt de captar.

Per últim, però no menys important, el valor d'aquest projecte és també la seva gent, el treball en equip entre conservadors, tècnics de difusió, administratius i tota la resta del personal del museu, que aportant la seva expertesa i també la seva creativitat ha permès construir una trepidant història plena de misteri i emoció que ha obert el museu a noves lectures i experiències.