



**Cibermuseología y narrativas transmedia para la construcción de discursos  
decoloniales en los museos latinoamericanos.**

Julieta Duque Hernández

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Comunicaciones

Director

Raúl Hernando Osorio Vargas, Doctor (PhD) en Epistemología de la Comunicación

Universidad de Antioquia  
Facultad de Comunicaciones y Filología  
Maestría en Comunicaciones  
Medellín, Antioquia, Colombia  
2023

---

<b>Cita</b>	(Duque Hernández J, 2023)
<b>Referencia</b>	Duque Hernández, J. (2023). <i>Cibermuseología y narrativas transmedia para la construcción de discursos Decoloniales en los museos latinoamericanos</i> . [Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	

---



Maestría en Comunicaciones, Cohorte V.



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

### **Agradecimientos**

A todos los que me acompañaron en este proceso.

---

## Tabla de contenido

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción .....	8
2 Justificación.....	14
3 Objetivos .....	15
4 Hipótesis .....	16
5 Marco teórico .....	16
1. Pensamiento decolonial.....	16
Opción decolonial.....	19
Prácticas museales .....	20
Museo y decolonialidad .....	20
Museología / cibermuseología .....	24
Cibermuseología.....	25
Narrativas transmedia y nuevos consumidores .....	28
Transmedia.....	28
Transmedia y museo. ....	31
La Cibermuseología y la comunicación transmedia como herramienta para la descolonización del museo .....	34
6 Metodología .....	38
Punto de partida.....	39
Investigación bibliográfica / documentación de entornos virtuales, .....	40
Opción decolonial .....	40
Cibermuseología .....	40
Narrativas transmedia / museos .....	41

Experiencias con nuevas tecnologías, transmediales/decoloniales ..... 41

Referencias..... 45

## Resumen

El avance de las tecnologías de la comunicación y la información ha generado un dinamismo sin precedentes en el campo de la comunicación y ha impactado en gran medida la estructura de diversas organizaciones debido al uso de las TIC. Esta revolución digital ha cambiado la forma en la que los museos crean contenidos y configuran sus discursos.

La cibermuseología como corriente o subdivisión de la museología trabaja ampliamente estos aspectos y junto a las narrativas transmedia hace posible la difusión de contenidos a través de diferentes plataformas, de una manera participativa, que puede constituirse en formas para la concepción y materialización de discursos alternativos bajo una mirada decolonial, posibilitando así la creación de contenidos más participativos, democráticos y que pongan en tensión los discursos y las narrativas de privilegio con ciertas estructuras sociales, culturales, de opresión e invisibilidad frente a otras, que nos lleve a reflexionar sobre los modos de construir conocimiento.

Entender estas tensiones y poder analizar los contenidos del museo en el espacio digital, ayudan en la concepción de nuevas miradas, de otros diálogos y a generar procesos de creación más abiertos, incluyentes y críticos.

*Palabras clave:* cibermuseología, transmedia, museo, decolonialidad, comunicación

### **Abstract**

The communication and information technologies advance has brought an unprecedented dynamism in the field of communications and has impacted to a great extent various organizations due to the use of ICT. This digital revolution has changed the way in which museums create content and configure their speeches. Cybermuseology as a current or subdivision of museology widely works these aspects and in conjunction with transmedia narratives makes content diffusion possible through different media in a participative manner which can be constituted in the way to conceive and create alternative speeches regarding the de-colonial view and thus making possible the creation of more participative and democratic content that could put in a state of tension the discourses and narratives of privilege with certain social and cultural structures of oppression and invisibility against others that could make us reflect upon the ways of building knowledge.

Understanding this tension and being able to analyze museum's content in the digital space make conceiving new insights and dialogues possible and generates more open inclusive and critical creative processes.

*Keywords:* cybermuseology, transmedia, museum, decoloniality, communication

---

## Introducción

A lo largo de las dos primeras décadas del siglo XXI, la comunicación, la información y los nuevos medios son el centro de muchas transformaciones sociales, casi todos los procesos culturales comienzan a estar atravesados por las nuevas tecnologías. La sociedad del conocimiento y la era electrónica transformaron la manera de comprender y de narrar el mundo, las formas de comunicar, los modos de interacción social y transformaron el arte: los artistas, la obra y al público.

La revolución digital ha provocado que los museos pasen de ser simples contenedores de objetos (temas, ideas) a ser lugares de ocio, interacción y aprendizaje activo (educación no formal) asumiendo y potenciando su papel de comunicadores. (Scolari, 2013)

Al trascender los límites del espacio físico, gracias a internet, el museo se ha expandido a las plataformas digitales y ha erigido al público como protagonista y cocreador de este espacio.

Durante las últimas décadas, la museología, definida como la disciplina que representa, define, interpreta y transforma toda la red teórico-conceptual que sustenta la actividad museística, ha ido reformulando su objeto de estudio y ahora se abren a nuevas perspectivas, a estudiar nuevos conceptos y relativiza la centralidad misma del museo como institución responsable de realizar sus propias mediaciones. Entre las diversas aplicaciones prácticas de la museología que persisten en el mundo contemporáneo está la corriente de pensamiento sobre la práctica que ha sido conocida como *Cybermuseumology*. Para la museóloga Anna Leshchenko (2015), el término cibermuseología se ha ido legitimando como un área amplia de la museología, conteniendo desde profesionales de museos orientados a la práctica hasta museólogos, esta corriente es diversa y se encuentra en proceso de expansión.

“Actualmente está vinculada al paradigma de participación adoptado en el ámbito museístico, que va desde la narración en formato digital hasta el uso de las redes sociales (Leshchenko, 2015, p. 240)”, y la virtualización de la institución museo.

Esta corriente o subdivisión aplicada a la museología que trata sobre la dimensión digital de los museos, en todas las posibles expresiones, todos los formatos, lenguajes, narrativas y el uso de nuevas tecnologías, está atravesada por la búsqueda constante de actualización de los lenguajes de la institución en un mundo de transformaciones aceleradas, permite ampliar las posibilidades de participación de los públicos con códigos y narrativas propias del museo y de la comunicación

digital. En esta convergencia mediática, confluyen lo empresarial, lo tecnológico y lo comunicativo.

Un museo no puede limitarse a realizar un ejercicio de exposición permanente en el que no se aporten miradas o reflexiones nuevas. (Bolter y Grusin. 2000).

El concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003. Se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, es un tipo de contenido al que es posible acceder a través de diferentes medios y soportes de la comunicación. Cada plataforma ofrece una pieza única que guarda relación con las demás; se encuentra en sincronía narrativa con el resto. Esta diversidad de canales que conducen a un mismo relato fortalece la relación con los participantes, el *engagement* y al mismo tiempo estos contenidos en muchas ocasiones implican un rol activo por parte del usuario/público. A.Toffler introduce en *La tercera ola* (1980), el término “prosumidor” para referirse a un nuevo jugador de la economía del conocimiento que *pro-duce* y *con-sume* bienes o servicios y que logra poner en tensión las relaciones mercantiles entre productores y consumidores tradicionales.

*El recorrido narrativo propuesto en estos relatos implica que el público interactúe con los contenidos y se convierta en un smart museum.* (E. Galo, 2018, p. 499-510)

Así, la narrativa transmedia en el museo hace posible la difusión de contenidos a través de diferentes plataformas, de una manera participativa, replanteando las formas de creación, empezando por escuchar a los públicos y procurándoles diferentes tipos de contenidos y espacios de intercambio.

*Hoy el museo se piensa como un espacio para la puesta en público de múltiples voces y desde la perspectiva de la museología crítica como nuevo agente destinado a estimular en el conjunto social el pensamiento crítico sobre sí mismo y sobre sus determinaciones ideológico-culturales.* (Nuria Rodríguez Ortega. 2013. Pag. 4).

Los diálogos, las reflexiones, las ideas y las tensiones que se crean a partir de la relación entre las obras que se vuelven más importantes que el objeto mismo. En el museo se reconstruye o se moldean relatos, narrativas, memorias y experiencias individuales y colectivas.

La mirada decolonial aparece en las últimas décadas como la creación de una base conceptual para hacer una relectura de la modernidad, de la historia desde el sur global y generar nuevos caminos teóricos como respuesta a la colonialidad como un patrón de poder donde son reproducidas

estructuras de dominación a través de jerarquías raciales, culturales o epistémicas. Esta mirada se presenta como otra manera de entender la historia, la sociedad, los productos culturales, alejándose del establecimiento eurocéntrico.

A la luz de este pensamiento decolonial y teniendo en cuenta que los discurso y narrativas digitales constituyen una construcción intelectual y cultural pues son vehículo de discursos enmarcados en determinados posicionamientos ideológicos y que también se presentan como una alternativa para otros modelos de producción y participación. Este proyecto de investigación analizó cómo la cibermuseología y la narrativa transmedia representan una posibilidad para introducir discursos decoloniales en el museo latinoamericano, y entender así esta institución en función de una sociedad que migra a nuevas experiencias, que nos permite configurar la idea de un museo sensible a su contexto, a su entorno y a sus públicos bajo un pensamiento crítico y que más allá de conservar el patrimonio cultural e histórico, se constituye como un vehículo de una sociedad viva.

## 1 Planteamiento del problema

A lo largo de las dos primeras décadas del siglo XXI, la comunicación, la información y los nuevos medios son el centro de muchas transformaciones sociales, casi todos los procesos culturales comienzan a estar atravesados por las nuevas tecnologías. La sociedad del conocimiento y la era electrónica transformaron la manera de comprender y de narrar el mundo, las formas de comunicar, los modos de interacción social y transformaron el arte: los artistas, la obra y al público. La revolución digital ha provocado que los museos pasen de ser simples contenedores de objetos (temas, ideas) a ser lugares de ocio, interacción y aprendizaje activo (educación no formal) asumiendo y potenciando su papel de comunicadores. (Escolari, 2013, p. 222), al trascender los límites del espacio físico, gracias a internet, el museo se ha expandido a las plataformas digitales y ha erigido al público como protagonista y cocreador de este espacio.

Durante las últimas décadas, la museología, definida como la disciplina que representa, define, interpreta y transforma toda la red teórico-conceptual que sustenta la actividad museística, ha ido reformulando su objeto de estudio y ahora se abren a nuevas perspectivas, a estudiar nuevos conceptos y relativiza la centralidad misma del museo como institución responsable de realizar sus propias mediaciones. Entre las diversas aplicaciones prácticas de la museología que persisten en el mundo contemporáneo está la corriente de pensamiento sobre la práctica que ha sido conocida como *Cybermuseumology*. Para la museóloga Anna Leshchenko (2015), el término cibermuseología se ha ido legitimando como un área amplia de la museología, conteniendo desde profesionales de museos orientados a la práctica hasta museólogos, esta corriente es diversa y se encuentra en proceso de expansión. Actualmente está vinculada al paradigma de participación adoptado en el ámbito museístico, que va desde la narración en formato digital hasta el uso de las redes sociales (Leshchenko, 2015, p. 240) y la virtualización de la institución museo.

Esta corriente o subdivisión aplicada a la museología que trata sobre la dimensión digital de los museos, en todas las posibles expresiones, todos los formatos, lenguajes, narrativas y el uso de nuevas tecnologías, está atravesada por la búsqueda constante de actualización de los lenguajes de

---

la institución en un mundo de transformaciones aceleradas, permite ampliar las posibilidades de participación de los públicos con códigos y narrativas propias del museo y de la comunicación digital. En esta convergencia mediática, confluyen lo empresarial, lo tecnológico y lo comunicativo. Un museo no puede limitarse a realizar un ejercicio de exposición permanente en el que no se aporten miradas o reflexiones nuevas. (Bolter y Grusin. 2000).

El concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003. Se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, es un tipo de contenido al que es posible acceder a través de diferentes medios y soportes de la comunicación. Cada plataforma ofrece una pieza única que guarda relación con las demás; se encuentra en sincronía narrativa con el resto. Esta diversidad de canales que conducen a un mismo relato fortalece la relación con los participantes, el *engagement* y al mismo tiempo estos contenidos en muchas ocasiones implican un rol activo por parte del usuario/público. A.Toffler introduce en *La tercera ola* (1980), el término “prosumidor” para referirse a un nuevo jugador de la economía del conocimiento que *pro-duce* y *con-sume* bienes o servicios y que logra poner en tensión las relaciones mercantiles entre productores y consumidores tradicionales. El recorrido narrativo propuesto en estos relatos implica que el público interactúe con los contenidos y se convierta en un *smart museum*. (E. Galo, 2018, p. 499-510) Así, la narrativa transmedia en el museo hace posible la difusión de contenidos a través de diferentes plataformas, de una manera participativa, replanteando las formas de creación, empezando por escuchar a los públicos y procurándoles diferentes tipos de contenidos y espacios de intercambio.

Hoy el museo se piensa como un espacio para la puesta en público de múltiples voces y desde la perspectiva de la museología crítica como nuevo agente destinado a estimular en el conjunto social el pensamiento crítico sobre sí mismo y sobre sus determinaciones ideológico-culturales. (Nuria Rodríguez Ortega. 2013. Pag. 4). Los diálogos, las reflexiones, las ideas y las tensiones que se crean a partir de la relación entre las obras que se vuelven más importantes que el objeto mismo. En el museo se reconstruye o se moldean relatos, narrativas, memorias y experiencias individuales y colectivas.

La mirada decolonial aparece en las últimas décadas como la creación de una base conceptual para hacer una relectura de la modernidad, de la historia desde el sur global y generar nuevos caminos teóricos como respuesta a la colonialidad como un patrón de poder donde son reproducidas estructuras de dominación a través de jerarquías raciales, culturales o epistémicas. Esta mirada se presenta como otra manera de entender la historia, la sociedad, los productos culturales, alejándose del establecimiento eurocéntrico.

Enrique Dussel, plantea desde una filosofía de la liberación un diálogo con otras culturas como fuente de saberes que ayuden a superar la modernidad, lo que el autor denomina transmodernidad. Esta idea también es expresada por Boaventura de Sousa Santos al plantear la necesidad de una ecología del saber, es decir, que reunamos tanto el conocimiento científico como el popular, que nos permitan encontrar alternativas a la realidad mundial de hoy.

A la luz de este pensamiento decolonial y teniendo en cuenta que los discurso y narrativas digitales constituyen una construcción intelectual y cultural pues son vehículo de discursos enmarcados en determinados posicionamientos ideológicos y que también se presentan como una alternativa para otros modelos de producción y participación. Este proyecto de investigación busca analizar como la cibermuseología y la narrativa transmedia representan una posibilidad para introducir discursos decoloniales en el museo latinoamericano, y entender así esta institución en función de una sociedad que migra a nuevas experiencias, que nos permite configurar la idea de un museo sensible a su contexto, a su entorno y a sus públicos bajo un pensamiento crítico y que más allá de conservar el patrimonio cultural e histórico, se constituye como un vehículo de una sociedad viva.

## 2 Justificación

El avance de las tecnologías de la comunicación y la información ha generado un dinamismo sin precedentes en el campo de la comunicación y ha impactado en gran medida la estructura de diversas organizaciones debido al uso de las TIC. Esta revolución digital ha cambiado la forma en la que los museos crean contenidos y configuran sus discursos.

En la actualidad podemos decir que todo museo, por más pequeño que sea, está presente en el ciberespacio, ya sea a través de la web, o de redes sociales, aplicaciones o experiencias creadas a partir del uso de las nuevas tecnologías. Con estos recursos los museos pueden difundir sus actividades, hacer accesible su colección o propuestas expositivas y construye su propia identidad, además de tener la posibilidad de crear todo un discurso museológico a partir de las lógicas digitales. Se hace entonces necesario el ámbito cultural, desarrollar estudios específicos sobre los museos en el ciberespacio.

La cibermuseología como corriente o subdivisión de la museología trabaja ampliamente estos aspectos y junto a las narrativas transmedia hace posible la difusión de contenidos por medio de diferentes plataformas, de una manera participativa, pueden constituirse en formas para la concepción y materialización de discursos alternativos bajo una mirada decolonial, posibilitando así la creación de contenidos más participativos, democráticos y que pongan en tensión los discursos y las narrativas de privilegio con ciertas estructuras sociales, culturales, de opresión e invisibilidad frente a otras, que nos lleve a reflexionar sobre los modos de construir conocimiento. En el contexto latinoamericano, es importante reflexionar sobre el papel que el museo ha tenido y cómo su concepción ha estado cimentada en un discurso hegemónico y en el control del capital simbólico de muchos pueblos y naciones por años colonizados.

Entender estas tensiones y poder analizar los contenidos del museo en el espacio digital, ayudan en la concepción de nuevas miradas, de otros diálogos y a generar procesos de creación más abiertos, incluyentes y críticos.

### **3 Objetivos**

#### **3.1 Objetivo general**

Analizar la introducción de discursos decoloniales en la cibermuseología latinoamericana, mediante el uso de TIC y narrativas transmedia.

#### **3.2 Objetivos específicos**

1. Identificar las narrativas transmedia y las prácticas contemporáneas mediadas por TIC en los museos latinoamericanos.
2. Describir las nuevas gramáticas y el ecosistema digital usado por la cibermuseología.
3. Relacionar las prácticas de la cibermuseología latinoamericana con los discursos decoloniales generados en las propuestas.
4. Determinar el impacto que las TIC han tenido en el museo latinoamericano.

## 4 Hipótesis

La cibermuseología mediante el uso de las TIC y las narrativas transmedia, generan un espacio para la introducción de discursos decoloniales en los museos latinoamericanos y la participación crítica y activa de diversas comunidades.

## 5 Marco teórico

### 1. Pensamiento decolonial

*Con la conquista de las sociedades y de las culturas que habitan lo que hoy es nombrado como América Latina comenzó la formación de un orden mundial que culmina, 500 años después, en un poder global que articula todo el planeta. Este proceso implicó, por una parte, la brutal concentración de los recursos del mundo, bajo el control y beneficio de una reducida minoría europea de la especie y, ante todo, de sus clases dominantes. Aunque moderado por momentos, eso no ha cesado desde entonces. (Quijano, 1992)*

La mirada decolonial aparece en las últimas décadas como la creación de una base conceptual para hacer una relectura de la modernidad, de la historia desde el sur global y generar nuevos caminos teóricos como respuesta a la colonialidad como un patrón de poder donde son reproducidas estructuras de dominación a través de jerarquías raciales, culturales o epistémicas. Esta mirada se presenta como otra manera de entender la historia, la sociedad, los productos culturales, alejándose del establecimiento eurocéntrico.

La conquista y colonización europea abrió el camino hacia un mundo globalizado, fue en la ocupación de América en 1492 donde se conforma la empresa colonial. Pensar en un mundo eurocéntrico no era posible antes del colonialismo, esto configuró un orden global con un sistema de dominación, explotación, racialización y conflicto, donde el control social, de la naturaleza, los recursos productivos, el cuerpo y las producciones culturales y de representación, se convirtieron en un instrumento de coerción que aseguraban las relaciones de dominación que se instauraron. Esa apropiación de animales, plantas, seres humanos, de fragmentos del mundo, le permitió a Europa crear riqueza y privilegio. Ese poder colonial crea una realidad simbólica para los sujetos de poder (hombre europeos, blancos, cristianos) de superioridad, y para los “Otros” de subordinación y exclusión.

---

*Europa pudo confrontarse con "el Otro" y controlarlo, vencerlo, violentarlo; cuando pudo definirse como un "ego" descubridor, conquistador, colonizador de la Alteridad constitutiva de la misma Modernidad. De todas maneras, ese Otro no fue "des-cubierto" como Otro, sino que fue "encubierto" como "lo Mismo" que Europa ya era desde siempre. (Dussel, 1992).*

Europa se presenta a sí misma como centro y punto de referencia del tiempo y el espacio, basta ver los mapas para entender como configuró su discurso de centro del mundo, civilización y progreso. Esta posición es posible para ellos al haberse puesto en un lugar de confrontación con el "Otro", porque es a partir de una doble negación colonial: la primera, la negación del otro a través de la esclavitud, la explotación, el sometimiento y el exterminio y la segunda a través de la invisibilización del otro, y la negación de su materialidad, de ese "borrarlo" de la historia, que Europa obtiene y sostiene durante siglos su poder y posición en el mundo. Esta negación se completa cuando consiguen tener el poder de la representación a partir de una narrativa de "salvar, civilizar y progresa" y que logra relegar al otro, someterlo y sacarlo de la historia con categorías como "bárbaros, subdesarrollados y pobres".

Para hablar y comprender mejor la mirada decolonial que atraviesa este trabajo de investigación, es importante entender y diferenciar el colonialismo y la colonialidad; el primero hace referencia al proceso y las formas de dominio militar y político que sirvieron a los colonizadores para asegurar la explotación de los recursos de las colonias; mientras que la colonialidad es un fenómeno histórico de una complejidad enorme que se dilata hasta nuestro presente, se refiere a los patrones de poder que naturalizan la hegemonía sobre los territorios, las jerarquías raciales, culturales y epistémicas que reproducen y perpetúan una relación de dominación. Estos patrones además de garantizar la explotación de los recursos de quien tiene el poder, subalternizan las formas de vida, conocimientos y experiencias de quienes son colonizados. Esta noción de colonialidad viene de los planteamientos de Aníbal Quijano con su noción de colonialidad del poder; para él, este sistema de relaciones tiene como objetivos:

*La disputa por el control de los siguientes ámbitos de existencia social: (1) el trabajo y sus productos; (2) en dependencia del anterior, la "naturaleza" y sus recursos de producción; (3) el sexo, sus productos y la reproducción de la especie; (4) la subjetividad y sus productos materiales e intersubjetivos, incluido el conocimiento; (5) la autoridad y sus instrumentos de coerción, en particular, para asegurar la reproducción de ese patrón de relaciones sociales y regular sus cambios (Quijano, 2007).*

Como se aclaró antes la colonialidad es un fenómeno mucho más complejo y profundo que el colonialismo, se amplía en el tiempo y se actualiza con nuevas formas de dominación y jerarquización de la relaciones políticas, económicas, raciales y étnicas, de género y sociales. Una de las “categorías” más determinantes dentro de la colonización es la de europeo/no europeo, que centra la clasificación en la idea de raza/etnia, esto es algo que ha profundizado esa idea de “otro” no legitimado en su diferencia y anulado. La idea de “raza” sirvió para naturalizar esas relaciones coloniales de dominación y legitimar las ideas y las prácticas de relaciones de superioridad/inferioridad; esta idea permanece todavía hoy, y es evidente que ha sido uno de los instrumentos de dominación social más efectivo.

*En efecto, si se observan las líneas principales de la explotación y de la dominación social a escala global, las líneas matrices del poder mundial actual, su distribución de recursos y de trabajo entre la población del mundo, es imposible no ver que la vasta mayoría de los explotados, de los dominados, de los discriminados, son exactamente los miembros de las “razas”, de las “etnias” o de la “naciones” en que fueron categorizadas las poblaciones colonizadas, en el proceso de formación de ese poder mundial, desde la conquista de América Latina en adelante (Quijano, 1992)*

En este orden también es importante evidenciar la diferenciación entre descolonización y decolonialidad: la descolonización es el proceso con el cual el colonialismo es superado en mayor medida a través de luchas sociales, y en lo que hoy conocemos como la independencia de las colonias. Por otro lado, la decolonialidad se refiere a los procesos que buscan superar históricamente la colonialidad, un trabajo mucho más profundo que busca subvertir el patrón de poder colonial que permanece incluso con el fin del colonialismo.

La modernidad es cuestionada desde la mirada decolonial al poner el foco de su reflexión en su lado menos visibles: la colonialidad, si bien no podemos pensarla como un mismo hecho si están ligados.

“La colonialidad no es equivalente al colonialismo. No se deriva de la modernidad ni antecede a ella. La colonialidad y la modernidad constituyen dos lados de una misma moneda” (Grosfoguel 2006).

Existe una relación indisoluble entre la modernidad que nace en Europa como proyecto civilizatorio, y la colonialidad, ya que, la modernidad fue posible gracias a la colonialidad y su la expropiación y explotación de las colonias de Asia, África y América. Cuando se dice que la

colonialidad es producida por la modernidad, se configura una identidad moderna que justifica la intervención sobre territorios, grupos humanos, conocimientos, corporalidades, subjetividades y prácticas. Es con la idea de “descubrimiento” ocupación y apropiación con la que occidente establece una relación jerárquica entre Norte y Sur.

### **Opción decolonial**

Entender la colonialidad como un proceso de más de 500 años nos da la posibilidad de presentar las opresiones que hoy siguen vigentes y que componen un sistema de representación pretendidamente universal que deja por fuera las voces históricamente desestimadas y subordinadas. Con este panorama se hace necesario un esfuerzo para dismantelar los modos que en la colonialidad se ha aplicado. En este sentido la decolonialidad surge como un proyecto reflexivo para generar alternativas de configuración y representación del mundo y poner en valor los saberes y prácticas de los grupos subalternos. La decolonialidad busca subvertir ese patrón colonial y crear una ética y una política de pluriversalidad, opuesta a la intención globalista de la modernidad/colonialidad, para hacer visibles la multiplicades de formas de existir y entender el mundo, y otras formas de conocimiento.

Enrique Dussel, plantea desde una filosofía de la liberación un diálogo con otras culturas como fuente de saberes que ayuden a superar la modernidad, lo que el autor denomina transmodernidad. Esta idea también es expresada por Boaventura de Sousa Santos al plantear la necesidad de una ecología del saber, es decir, que reunamos tanto el conocimiento científico como el popular, que nos permitan encontrar alternativas a la realidad mundial de hoy. Es más que necesario que se revise la historia y el pasado desde otra perspectiva, la mirada decolonial aparece para revisar y dismantelar las lógicas coloniales y entender que “el archivo europeo ya no puede dar cuenta de las complejidades de la historia, del presente y del futuro. Porque, al fin y al cabo, se trata de eso, de comprender nuestro presente y, sobre todo, de la renovación de nuestro modo de mirar la modernidad en su conjunto” (Mezzadra, 2008).

*La descolonización, que se propone cambiar el orden del mundo, es, como se ve, un programa de desorden absoluto. Pero no puede ser el resultado de una operación mágica, de una sacudida natural o de un entendimiento amigable.*

*La descolonización es, como se sabe, un proceso histórico: es decir, que no puede ser comprendida, que no resulta inteligible, translúcida en sí misma, sino en la medida exacta en que se discierne el movimiento historizante que le da forma y contenido.*

Frantz Fanon, Los condenados de la tierra, 1963, p. 36

## **Prácticas museales**

### ***Museo y decolonialidad***

El museo ha sido una institución central para el proyecto de la modernidad como un instrumento de configuración y difusión de la cosmogonía occidental, ha representado y sigue representando el poder colonial y ha sido legitimador y constructor de narrativas hegemónicas negando la alteridad a través de la exclusión. Estas instituciones son el ejemplo más claro de la colonialidad en los territorios ocupados por Europa, una muestra de la postura de occidente hacia otros grupos sociales: transformar formas de cultura y sentires diversos en objetos de exhibición, es la cosificación máxima de otras civilizaciones.

La permanencia de los museos con un modelo occidental es el testimonio de la destrucción de ese “otro” de donde se toman los objetos para coleccionarlas en el marco de una tradición cultural ajena, es una prueba de la visión de dominación y superioridad europea que explota y se apropia de los recursos; es la acumulación de objetos de los que han borrado su contexto histórico y social; es, en últimas, una manera de invisibilización, exclusión y desposesión de toda memoria.

La palabra museo se usaba con dos connotaciones, *museion* que se destinó en Alejandría a la institución fundada por Ptolomeo que contenía un “museo” científico con jardín botánico y zoológico, salas de anatomía y espacios para observaciones astronómicas, y *museum*, palabra del mundo romano proveniente de *museion* que significaba lugar dedicado a las Musas (*locus musis sacer*), su dimensión mitológica presentaba este espacio habitado por nueve musas hijas de Zeus y Mnemosyne (la Memoria), consideradas diosas protectoras de la poesía, de las ciencias y las artes, que tienen como tarea enseñar a los humanos aquellas cosas curiosas y dignas de ser conocidas, convirtiéndose así, en fuente y origen del museo.

El origen de los museos tiene una relación más que estrecha con el coleccionismo presente en distintas épocas, -el museo es ante todo un ente coleccionador-, su origen se remonta, al momento del saqueo de Babilonia por los Elamitas en el Antiguo Oriente, quienes llevaron a su territorio los objetos más valiosos, para posteriormente exponerlos (1176 a.de C.), este tipo de dinámicas de saqueo, exposición y exotización de objetos de los no blancos, no europeos, se replicó durante siglos y hoy es un tema importante en las nuevas formas de entender la institución museo, y lo que

representa en las discusiones decoloniales los procesos de reclamación y restitución de las piezas a sus lugares originarios.

*Los museos nacieron como herramientas para dar forma a las identidades nacionales y regionales a partir de la invención del pasado, coleccionando objetos saqueados y, con ello, legiti-mando el colonialismo. (Borja, 2000).*

La colección sistemática de objetos de las “periferias” ha favorecido a la construcción de diferentes nociones de valor (cultural, estético y económico) que dieron forma a ciertos tipos de representaciones culturales occidentales; esta práctica de coleccionar fue una forma de ejercer control sobre los imaginarios externos y propios. Las colecciones ayudaron a crear y aumentar el potencial político e ideológico del poder de las élites y los colonizadores

Los museos fueron los lugares desde donde se impulsó, analizó, mostró y se conservó la historia y el archivo occidental, allí se fue construyendo la memoria de occidente a través de objetos, y al mismo tiempo se coleccionó y clasificó objetos del mundo no europeo: se coleccionaron los objetos, pero no las memorias de los pueblos a los que se les había despojado. Al tiempo que el museo europeo construye su memoria roba la memoria de los pueblos no occidentales. En el siglo XVII las 70.000 piezas coleccionadas por Sir Hans Sloane sirvieron para fundar el museo británico. Según William Simmons, el método colonial de categorizar los artefactos culturales reflejaba “una expresión de la idea etnocéntrica generalizada de que la sociedad de uno es la norma y lo que está fuera es una distorsión de ese estándar” (1988)

*Durante la gran era del coleccionismo museístico [...], esta fue una relación unidireccional: los objetos y la información sobre ellos pasaban de pueblos de todo el mundo a los museos, que luego consolidaban el conocimiento como base de la curaduría e institucionalidad - autoridad. A menudo, esta relación se basó en otro conjunto de relaciones, entre los museos como instituciones dentro de los poderes imperiales y las comunidades de origen en las regiones colonizadas. Laura Peers y Alison K. Brown (2005).*

En la ilustración se abre el Palacio Real del Louvre (1793), con un carácter público que será el modelo de los grandes museos nacionales europeos y tras la Revolución Francesa el museo moderno que se reinventa, a partir de las pinacotecas reales y los gabinetes de curiosidades (*Wunderkammern*), cumple las tres funciones de toda tradición inventada (Hobsbawm, 2002: 16; Widén 2011: 895-896): establecer o simbolizar la cohesión social, legitimar principios de

---

autoridad, y socializar o inculcar creencias, sistemas de valores o convenciones. Incluso en los años 60 y 70 con las nuevas formas de pensar los museos cumplen con las funciones antes descritas.

Todas las posibilidades de la cultura humana han sido objeto de interés para la concepción del museo (europeo); el nacionalismo, imperialismo y el colonialismo han provocado que la exaltación de cierto tipo de objetos y patrimonio sea determinada por los intereses de las clases dominantes, por ejemplo el Victoria and Albert Museum de Londres, fue creado en 1899, para contener la colección de objetos de artes decorativas procedentes del imperio colonial británico o el Muséum Ethnographique des Missions Scientifiques que nació como un vehículo para demostrar la hegemonía europea sobre las otras culturas por ellos “civilizadas”. Las posibilidades de la cultura son entendidas como un dispositivo de imposición del modelo civilizatorio europeo y se extiende tanto a las formas coloniales como a la idea estado nación de las ex colonias de Latinoamerica.

Las instituciones representaban, y, en muchos casos, siguen representando valores culturales hegemónicos, valores colonialistas, etnocentristas, eurocentristas, y bajo el modelo de pensamiento occidental, invisibilizando así, la existencia de otras formas, la multietnicidad y la pluriculturalidad; un poder que se reafirma en la racialización e inferiorización de ciertos individuos y comunidades, y de sus sistemas de saberes, representaciones y narrativas. Los museos, han sido considerados lugares excluyentes y exclusivos, espacios destinados para las élites, no solamente económicas, sino también intelectuales, en donde la idea de la “alta cultura” descrita por Mathew Arnold, en su libro *Culture and anarchy*, legitimaba y daba lugar a aquellas obras o autores que se consideraban dignos del “acervo cultural” de los pueblos, desconociendo la diversidad cultural existente.

Hugues de Varine-Bohan (1979, p. 12) afirmó que “desde principios del siglo XIX, el desarrollo de los museos en el resto del mundo es un fenómeno puramente colonialista”. Con esta afirmación pone la atención directamente en la institución museo como uno de los aparatos ideológicos y modernizadores, instalado en las colonias de todo el mundo, con la idea de “civilizarlas” y educarlas”, esto, por supuesto, según su propia visión del mundo.

El museo ha representado una visión eurocentrista y antropocentrista que ha negado la alteridad, concepto que para Enrique Dussel (1995), es el saber pensar el mundo desde la exterioridad alterativa del otro, lo que tiene como consecuencia el reconocimiento del otro como otro diferente al sí mismo, a través del encuentro cara-a-cara con el otro, el oprimido, el pobre; es decir, alguien que se escapa del poder del sujeto y que responde más bien a una experiencia y una temporalidad que no le pertenecen al sí mismo.

Cuando nos preguntamos cuál ha sido la función moderna/colonial del museo, vemos que se afirma en la construcción de un archivo cultural (Wekker, 2016) y se hace necesario poner en tensión sus formas de privilegio con ciertas estructuras sociales, culturales, de opresión e invisibilización frente a otras.

Entender estas tensiones y poder analizar los contenidos del museo y las formas de construcción de los futuros, ayudan en la concepción de nuevas miradas, de otros diálogos y a generar procesos de creación más abiertos, incluyentes y críticos que detenten el poder de los discursos hegemónicos acerca de la idea de lo bello, lo correcto, la historia y de lo verdadero, discursos, que a través de los últimos siglos han constituido un presente canónico y un relato de nación, de mundo, de estética y una ficción de nuestra historia y pasado.

Nuestra realidad social contemporánea es globalizada y multicultural, con un constante intercambio de información, de saberes, de ideas, donde las fronteras se vuelven cada vez más difusas y se generan diálogos improbables hace siglos o incluso décadas atrás. Por esto, la idea de una cultura estática y homogénea se contrapone a un mundo donde coexisten culturas diversas, dinámicas, iguales a nosotros, pero que tienen otros sistemas y estructuras. Y es en la aceptación de esa realidad donde tiene cabida la dignidad de los individuos y de las comunidades, del otro en su diferencia. Esto “exige” al museo contemporáneo construir formas distintas y amplias de comunicación e interacción.

Hablamos ya de un cambio de paradigma, se interpela el discurso museológico unívoco, se habla de la necesidad de escuchar, entender e interpretar historias diversas, de hacer una revisión crítica

de la historia, para “desmitificar el carácter monolítico de la historia” (Brichetti, 2009:20), de las estructuras e imaginarios culturales hegemónicos y de las formas de representación colonialistas y etnocentristas, para darle paso a la presencia de distintos actores antes invisibilizados por un ejercicio de poder, para que así se haga eco de las voces y de los puntos de vista de las minorías, dejando así de ser transmisores de un único pensamiento.

Hoy no es posible aceptar que determinados grupos sociales se apropien de la herencia cultural y queda la pregunta de si ¿podrían los museos y la museología escapar a su colonialidad fundacional?

*“Las historias no terminan limpia y nítidamente como un corte hecho en vidrio; más bien se deshilachan, estiran y se deshacen, como una cuerda”.*

### ***Museología / cibermuseología***

Etimológicamente, la museología es “el estudio del museo” y no su práctica, la cual remite a la museografía; sin embargo, a lo largo de los años 50’s se configuró su sentido más amplio con 5 acepciones: la primera y más conocida aplica el término “museología” a todo lo que corresponde al museo; la segunda acepción se usa generalmente como el estudio del museo. *“La museología es una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia su historia y su rol en la sociedad; las formas específicas de investigación y de conservación física, de presentación, de animación y de difusión; de organización y de funcionamiento; de arquitectura nueva o musealizada; los sitios recibidos o elegidos; la tipología; la deontología”.* (Rivière, 1981); la tercera acepción empieza a configurarse a partir de los años 60’s en los países del Este, donde llega a ser considerada como un campo científico (una ciencia en formación, una disciplina completa), el **Comité Internacional para la Museología (ICOFOM)** entre los años 1980 y 1990, presenta a la museología como el estudio de la relación específica entre el hombre y la realidad, dentro del cual el museo, fenómeno determinado en el tiempo, no es más que una de sus posibles materializaciones.

*“La museología es una disciplina científica independiente, cuyo objeto de estudio es la actitud específica del Hombre frente a la realidad, expresión de sistemas mnemónicos que se han concretizado bajo diferentes formas museales a lo largo de la historia. La museología es una ciencia social surgida de disciplinas científicas documentales y contribuye a la comprensión del hombre en la sociedad”* (Stránsky, 1980)

Pero la idea de la museología como una ciencia en formación no está tan clara, y aún hoy se sigue discutiendo ya que no hay tanta claridad sobre su objeto o si sus métodos responden a los criterios científicos.

La cuarta dimensión de la museología se configura por la influencia de *La Nueva Museología* que la entiende con un carácter interdisciplinario y formas de expresión y comunicación; nos habla ya de nuevos tipos de museo opuestos al museo clásico y la centralidad de sus colecciones. La nueva museología nacida en los años 80's propone un discurso crítico frente a la función social y política del museo.

La quinta acepción engloba las anteriores y tiene un panorama mucho más amplio que toma en cuenta todos los intentos de teorización o reflexión crítica desde el campo museal, considera cualquier forma de museo desde los más antiguos hasta los más recientes como el cibernmuseo, concebido como un cibermedio de información externa para las instituciones patrimoniales.

Sería más exacto hablar no tanto de una sola museología, sino de múltiples museologías, tanto en referencia a la proliferación de los discursos museológicos con taxonomías, nomenclaturas y terminologías específicas, como en relación a la pluralidad de voces, visiones y posturas en la concepción y la realización del museo.

### **Cibermuseologia**

A principios del siglo XXI, el desarrollo de la ciencia y la tecnología, el creciente uso de internet y la tendencia a la convergencia de los medios de comunicación se ha vuelto cada vez más significativa, y su influencia se ha ampliado. En este contexto la dimensión digital del museo es cada vez más amplia y compleja. La Cibermuseología, como campo que conecta a los museos con los medios digitales, surgió a fines de 1990, cuando la capacidad de acceder a internet aumentó dramáticamente. El término ha sido desde entonces mencionado en la literatura museológica pero todavía es relativamente nuevo. (Leshchenko. 2015). El término "Cybermuseumology" se constituye como un área de discusiones sobre cambios, problemas y desafíos en la relación entre museo y sus visitantes causados por la implementación de las tecnologías digitales, Dominique Langlais sugirió ver la cibermuseología como una práctica impulsada por el conocimiento en lugar de impulsada

por objetos y su “principal objetivo es difundir el conocimiento utilizando las posibilidades de interacción de las tecnologías de la información y la comunicación” (2005).

La adopción de las tecnologías en el museo fue lenta, inicialmente se usó para la catalogación y como herramientas de investigación, años más tarde, con llegada de internet las colecciones se digitalizaron y compartieron y se aumenta el uso y apropiación de las nuevas tecnologías en las prácticas museales. Muchos museos intentaron recrear su universo físico en una versión digital, las exposiciones virtuales siguen el modelo de las exposiciones tradicionales y se convierten en un lugar común en el siglo XX. Esta práctica específica y otras más contemporáneas han sido agrupada por algunos autores como cibermuseología

“La cibermuseología mapea algunas de las funciones tradicionales del museo: colección, preservación, investigación, interpretación, exposición – frente a algunas características distintivas de los medios digitales: la red, la interactividad, la computabilidad” (Dietz, 1999).

Por lo tanto, la cibermuseología se encuentra en el umbral entre la museología y las lógicas digitales, conservando elementos de cada una que se combinan para establecer una forma de práctica completamente nueva. Para Leshchenko, la cibermuseología surge de una necesidad que de ninguna manera es reciente, ampliar las posibilidades de participación de los visitantes con los códigos y narrativas de los museos (2015, p. 239), y hoy ya forma parte de nuevos niveles de interacción que permiten a cualquiera que haya visitado museos en el presente, afirmar que la experiencia en estos espacios se ha transformado o, al menos, ampliado. Las experiencias creadas a partir de dispositivos móviles, por ejemplo, le da al público la “sensación de tener el contenido relacionado con los objetos” (Langlois, 2013, Leshchenko, 2015, pág. 239) contenido que pueden llevar a casa cuando la experiencia termine. Es una experiencia simbólica y psicológica, que no podría lograrse con la comunicación tradicional de los museos.

El prefijo “Ciber-” significa “relativo a computadoras e Internet” (“Cyber-”, n.d.), pero no se refiere únicamente al uso de Internet, la dimensión cibernética o digital del museo va desde el uso de computadoras o dispositivos móviles, digitalización de las colecciones y archivos, estrategias de redes sociales, propuestas de narrativas transmedia, Realidad Virtual y Aumentada, hasta las

tendencias más actuales como el uso de Inteligencia Artificial, NFT e Internet de las Cosas (IoT). “Ciber” proviene de la palabra griega *kubernan* que significa “gobernar”, pero su significado actual tiene su origen en la palabra inglesa *cyberspace*, acuñada en 1984 por el autor estadounidense de ciencia ficción, William Gibson, en su libro titulado *Neuromancer*.

La cibermuseología se interesa específicamente por los museos que están en el ciberespacio, y no simplemente por los museos virtuales, entonces una definición más acertada de cibermuseología sería: la dimensión comunicativa y digital del museo a través de computadoras y dispositivos móviles, una práctica museológica que preserva la importancia de la conservación, la colección, la exposición, la interacción, mediación, prácticas educativas, la investigación y la interpretación a través de prácticas discursivas similares a las del museo y la museología “*off-line*” pero con estrategias propias de internet.

Desde que la tecnología se introdujo por primera vez en los espacios expositivos su expansión ha sido inevitable, generó un compromiso de los públicos con los códigos y las narrativas del museo. Hoy los medios usados están creando nuevas formas de comunicación, conexión, mediación y participación. Estas nuevas plataformas amplían el museo “tradicional” rompen su dimensión temporal y espacial a través de la comunicación que es posible gracias a la *World Wide Web* y el uso de dispositivos móviles. La realidad Virtual y Aumentada profundizan el nivel de interacción y esta última genera un diálogo entre el espacio físico y virtual que disuelve las fronteras y la diferenciación entre lo físico y lo virtual.

Langlais sugirió ver la Cibermuseología “como una práctica que es impulsada por el conocimiento en lugar de impulsada por el objeto y su principal objetivo es difundirlo utilizando las posibilidades de interacción de las tecnologías de la información y la comunicación” (2005, págs. 73-74); su uso desafía la relación entre el museo y sus visitantes/usuarios, entre la concepción del museo en el espacio físico y la concepción del museo en el espacio, el virtual, y abre un espacio de discusión acerca del museo como una narración digital y como aquí se constituye un espacio de encuentro, investigación e intercambio y una forma de participación mucho más activa y extensa donde los usuarios configuran comunidades de inteligencias múltiples y en conexión y se convierten en prosumidores y *pront@rios*: la construcción de relatos empieza a ser compartida.

## **Narrativas transmedia y nuevos consumidores**

### ***Transmedia***

El término transmedia fue usado por primera vez en 1975 por Stuart Saunders Smith, quien creó una composición musical que denominó *The transmedia music* y mezcló en una única composición musical distintas piezas producidas con diferentes instrumentos con diversos estilos. Cada pieza musical por separado conformaba una unidad, pero, en conjunto, constituía otra composición, otra unidad. Poco más de una década después, la investigadora Marsha Kinder (1991) creó, a partir del concepto de Smith y la idea de polifonía, propuesta por los lingüistas, la llamada intertextualidad transmedia, para referirse sobre todo a las relaciones que se producían entre televisión, cine, videojuegos y juguetes. Intertextualidad era algo así como intermedialidad. Pero no se trataba de volcar un contenido en diferentes medios para reforzarse entre sí. Una red intertextual, siendo necesaria, no es suficiente para hablar de narración transmediática.

La narrativa transmedia fue presentada formalmente en 2003 por Henry Jenkins, director del Centro de Estudios Comparativos de los Medios de Comunicación del MIT, en un artículo titulado "Transmedia Storytelling" en *Technology Review*, en el que afirmaba que "hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales". Según Spen Ytrebreg el concepto de plataformas múltiples tiende a poner el foco en la tecnología digital ya sea a través de diferentes medios (textuales o audiovisuales), plataformas (blogs, redes sociales, chats) o sistemas de software (Linux, Windows / .jpeg .gif). A estas plataformas digitales se agregan otras como la televisión, la radio o el espacio físico.

En el 2011 Jenkins volvió a revisar la definición de narrativa transmedia y la muestra como proceso por el que los componentes orgánicos de una historia atraviesan múltiples canales de comunicación mediática para construir sistemáticamente una experiencia de entretenimiento colaborativa y unificada. Idealmente, cada medio tiene su propia y única contribución al desarrollo de la historia". (Jenkins, 2011). Analiza también la relación entre la convergencia de los medios, la cultura participativa y la sabiduría de grupo, lo que marca el establecimiento inicial de un marco teórico para las narrativas transmedia. El consumidor "puede representar una fuerza poderosa cuando,

devolviendo el golpe económicamente a las principales instituciones, puede condicionar directamente su poder e influencia” (Jenkins, 2008, p. 224).

Entonces lo transmedial es una forma particular narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbales, icónico, audiovisual, interactivo...) y de medios (Cine, cómic, redes sociales, televisión, videojuegos, teatro...), no son una adaptación de un lenguaje a otro, sino que se convierte en una estrategia que va más allá, desarrollando un universo narrativo que comprende diferentes medios, lenguajes y estados de participación. Así pues, hablamos de un relato que se expande, que genera la capacidad infinita de construcción de contenidos y se extiende para crear historias significativas, que traspasa las fronteras del universo de ficción. Es precisamente esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor, hablamos de una red de personajes y situaciones que conforman un universo. Esta es una de las más importantes fuentes de complejidad de las culturas de masas contemporánea.

En una narrativa transmedia hay: 1. una narrativa-canon creada, 2. un relato se expande por una variedad de medios y plataformas (por lo menos tres), 3. análisis de la fortaleza de cada medio para determinar dónde se cuentan las distintas partes del relato, 4. usuarios (prosumidores) que terminan siendo copartícipe en la expansión de las narrativas originarias (relatos-canon), 5. coherencia de los contenidos e historias co-creados.

Cada plataforma ofrece una pieza única que guarda relación con las demás; se encuentra en sincronía narrativa con el resto. Esta diversidad de canales que conducen a un mismo relato fortalece la relación con los participantes, el *engagement*, y al mismo tiempo estos contenidos, en muchas ocasiones, implican un rol activo por parte del usuario/público.

Multitudes inteligentes / inteligencia de enjambre.

A principios del siglo XXI, Howard Rheingold presagiaba en *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social* (2004), un cambio radical, era imposible imaginar el impacto de las transformaciones de las dinámicas sociales e individuales que internet, las nuevas tecnologías y las

comunidades interconectadas tienen hoy: una red que genera innumerables posibilidades de colaboración y conexión.

Esta nueva red descansa sobre una comunicación multidireccional, se contrapone a los medios masivos tradicionales que dejaban por fuera a ciertos actores y contenidos. En las redes digitales emergen fuerzas creativas por fuera de las productoras, gerencia de medios, concejos editoriales o élites culturales, cambiando el orden de arriba-abajo a un poder democrático distribuido y compartido por todos. Las multitudes inteligentes (*Smart mobs*) y la inteligencia de los enjambres (*Swarming*), son dos conceptos que manifiestan estas nuevas dinámicas sociales. *El Swarming*, por ejemplo, ha sido estudiado en los sistemas biológicos y ahora se traslada a la investigación social.

*Uno de los primeros algoritmos que imitan el comportamiento gregario de los animales es la optimización por enjambre de partículas. La idea es imitar cómo una parvada de aves busca. La ubicación espacial de cada ave es una posible solución a algún problema y la cantidad de comida que encuentra cada una es la evaluación de la posible solución propuesta (Obando Paredes, 2017).*

Estos “enjambres” permiten que cualquier individuo pueda optimizar la información parcial que tenga a su disposición conectándola con la producida por otros individuos, y gracias a esto puede responder de una manera más inteligente y colaborativa. En términos prácticos podemos ver el funcionamiento del *Swarming* en plataformas como Waze donde cada usuario aporta información del estado de las vías o movimiento de tráfico vehicular y eso constituye un acumulado de información más grande que da un panorama completo de lo que sucede en la ciudad y permite tomar la mejor decisión al conductor. El *swarming* permite actuar en colectivo y descentralizadamente para responder y resolver problemas complejos que de otro modo sería imposible, sin tener conocimientos avanzados.

Por otro lado, las multitudes inteligentes se refiere a “grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas —políticas, sociales, económicas— gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización, a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos” (Rheingold. H, 2004). Aquí los usuarios/ciudadanos aprovechan las posibilidades que da las nuevas tecnologías para organizarse más eficientemente y potenciar y difundir su mensaje. Estas nuevas formas tienen un carácter espontáneo, no se determina a un líder individual, y surgen de la periferia.

Los *prosumidores* y *pronet@rios*, son nuevos sujetos políticos, manifestaciones de *swarming* y los *Smart mobs*, han surgido en los nuevos medios como un nuevo tipo de consumidor que hoy es indispensable en las estrategias de las organizaciones económicas, sociales, políticas y culturales, y que ha obligado a las marcas de todo el mundo a conocer sus intereses y valores con el fin de generar diálogos y conexiones mucho más profundas; un consumidor/público que ya no es pasivo, sino empoderado y que asume un rol activo, muchas veces de co-creador. Estos prosumidores invierten sus emociones, sus conexiones sociales, sus ideas y conocimiento en los productos, servicios o contenidos que les interesa, logran involucrarse a tal punto y con tanta fuerza que pueden cambiar el curso de una campaña, de una historia o de un discurso, y sus aportes son tan significativos que se vuelven claves para la medición de su éxito comunicativo, que para las organizaciones está en gran medida, en poder desentrañar las gratificaciones que obtienen los prosumidores y *pronet@rios* al participar del *transmedial world-building* y vincularse hasta identificarse como fans.

Las redes digitales hicieron posible el empoderamiento del ciudadano común, que hoy puede hacerse oír al tener acceso, crear, manejar y circular la información sin intermediarios y/o restricciones, sin seguir las rutas que marcaron el cuarto poder, los poderes políticos económicos y culturales. Jenkins nos habla de que, aunque los medios de comunicación han hecho grandes esfuerzos en la última década para usar las redes sociales para la difusión de sus contenidos los *pronet@rios* prefieren utilizar aquellas redes para obtener y distribuir su propia información.

### **Transmedia y museo.**

Para Isidro Moreno (2015) hay por lo menos cuatro tipos de espacio: 1) físicos; 2) virtuales o en red; 3) móviles; y 4) sociales. Estos escenarios hacen evidente las diversas formas en que dialogan lo social y el museo, estos espacios posibilitan su expansión como medio, favoreciendo así la diversidad de experiencias. La convergencia de estos espacios apoyados en una narrativa concreta se constituye en la base para un museo transmedia.

En un esfuerzo por romper barreras y llevar la experiencia del visitante a un nivel completamente nuevo, los museos están adoptando la comunicación transmedia como una herramienta poderosa para involucrar, y tener una mediación con su público. Los museos están utilizando esta estrategia narrativa multidimensional para construir puentes entre el pasado y el presente, brindando una experiencia inmersiva e interconectada que deja una impresión duradera en el corazón y la mente de los visitantes.

En un mundo cada vez más digitalizado y globalizado, los museos se han dado cuenta de la importancia de adaptarse a las nuevas formas de comunicación. La comunicación transmedia, se ha convertido en una herramienta invaluable en su búsqueda de conectar con una audiencia cada vez más diversa y tecnológicamente orientada. Esta estrategia les permite expandir su alcance más allá de las paredes físicas del edificio, de la “caja blanca” creando una red de narrativas interconectadas que se despliegan a lo largo del tiempo y el espacio.

Una sus principales fortalezas es su capacidad para romper barreras físicas y sociales. Mediante el uso de diferentes medios, como videos, aplicaciones móviles, realidad virtual y redes sociales, los museos pueden llevar sus exposiciones a un público más amplio, incluso a aquellos que no pueden visitar físicamente el lugar. Esto abre una puerta de acceso para personas con discapacidades, personas que viven en áreas remotas o incluso aquellos que simplemente no tienen tiempo para visitar el museo en persona. Además, permite a los museos superar las barreras del tiempo y el espacio al conectar eventos históricos y culturales pasados con el presente. A través de la integración de diversas plataformas, los visitantes pueden explorar diferentes momentos históricos, acceder a información adicional y participar en actividades interactivas que enriquecen su experiencia general.

El museo en el espacio físico y en el espacio virtual, se ha convertido en un lugar para crear y explorar a partir del uso de las TIC y transformar la manera en la que se experimenta. “Las convergencias entre narrativa hipermedia, transmedia y elementos museográficos tradicionales constituyen sus principales señas de identidad” (Moreno, I. 2013, pag. 65). Este museo del siglo XXI, asume el reto de aumentar el conocimiento de los objetos que conserva, de difundir los

---

procesos de reflexión que se crean a partir de las propuestas expositivas, y sobre todo de volverlo más accesible a todas las personas.

El museo tiene un capital simbólico enorme, construye diálogos y tensiones a partir de sus colecciones y propuestas expositivas, es un espacio para la democratización del patrimonio material e inmaterial y para la construcción de conocimiento. Las narrativas transmedia y el uso de las TIC han ampliado su alcance y han generado una participación más abierta, ya no solo desde un diálogo unilateral y desde una posición como único productor de discursos, contenidos y reflexiones. “El museo desarrolla estos discursos in situ, en red, en publicaciones, en objetos de merchandising... A esta utilización de múltiples plataformas analógicas y digitales para difundir y compartir los contenidos se denomina transmedia” (Moreno, I. 2013).

El recorrido narrativo propuesto en estos relatos implica que el público interactúe con los contenidos y se convierta en un *smart museum*. (E. Galo, 2018, p. 499-510) Así, la narrativa transmedia en el museo hace posible la difusión de contenidos a través de diferentes plataformas, de una manera participativa, replanteando las formas de creación, empezando por escuchar a los públicos y procurándoles diferentes tipos de contenidos y espacios de intercambio.

Las narrativas son la herramienta básica para la creación de historias, a la luz de las prácticas mediáticas, los museos están rompiendo esta "narrativa monumental de las verdades del mundo" y presentando un nuevo tipo de narrativa transmedia: son "diversas, inconsistentes y superpuestas, más que predeterminadas, completas o perfectas, y son accesibles en diferentes lugares y de diferentes maneras" (Kidd. J, 2017). Si bien las exposiciones siguen siendo el eje principal de la narrativa, no es el único canal, los contenidos promocionales, las publicaciones de contenidos relacionados en redes sociales, las experiencias y aplicaciones móviles para expandir la información de los objetos, los procesos de mediación, la producción de contenidos creativos alrededor de la exposición y el museo, se han convertido en parte de su narrativa. Esta narrativa de medios cruzados proporciona un canal interactivo bidireccional y multifacético para la información del museo, genera una narrativa más compleja, integrando y renovando las formas de difusión de

la información y el conocimiento, y está haciendo realidad la superconectividad de los museos en el nuevo entorno a través de las nuevas tecnologías y lógicas digitales.

La narrativa transmedia amplía la capacidad infinita de construcción de contenidos y extiende los módulos interminables y discretos para formar historias significativas y continuas a todo el mundo, extendiendo el camino de la narrativa multiplataforma y satisfaciendo la demanda de los públicos de una narrativa multidemográfica en el entorno actual.

En un contexto en el que los museos están cada vez más integrados a las lógicas digitales, se hace necesario pensar en nuevos modelos de comunicación, nuevas estrategias y formas de producción que optimicen la interacción y participación del público. Las narrativas transmedia abren otras posibilidades, logrando una mejor eficiencia y comprensión por parte del público, a través de una forma estética, un modo narrativo y una línea que promueva diálogo entre plataformas y la construcción colaborativa de los relatos, más que de un museo, del capital simbólico de una comunidad.

### **La Cibermuseología y la comunicación transmedia como herramienta para la descolonización del museo**

La descolonización en los museos implica un proceso profundo de reconocimiento, reevaluación y desafío de las estructuras de poder coloniales arraigadas en las prácticas museológicas, curatoriales y de exhibición, y adoptar una postura de autocrítica de su pasado colonialista. Su compromiso debe ser ahora con una revisión y contextualización histórica mucho más amplia y que reconozca otras formas de pensar el mundo. La alternativa que Borja-Villel propone en escritos sobre el “decolonial” (viendo el mundo desde la perspectiva del sur global) y los comunes (que busca producir nuevos modelos de propiedad colectiva). Las múltiples modernidades, que para él es el inicio de otra concepción de museo.

“una historia del arte ya no concebida en términos de originales de vanguardia y derivados periféricos, ya que esto siempre prioriza el centro europeo e ignora hasta qué punto aparentemente las obras de biseladas contienen otros valores en su propio contexto”. (Borja-Villel).

Desde esta investigación se propone el uso y apropiación de las nuevas tecnologías como herramientas vehículo de discursos y significaciones alternativas y/o disruptivas a la colonialidad, donde los que han sido invisibilizados y excluidos hoy encuentren en las redes digitales espacio para comunicar la diferencia y la promoción de la interculturalidad. Esa apropiación se ha vuelto fundamental, y través de su uso se pone de manifiesto las fuerzas antagónicas y alternativas frente al modo de estar y comprender la cultura y la sociedad. Comienza entonces a existir un agenciamiento de las comunidades que se traducen en múltiples formas de acción/reacción frente a los dispositivos de dominación/exclusión.

Una de las primeras características de las prácticas comunicativas decoloniales, así como un modelo de apropiación social de las tecnologías surge de las reivindicaciones de los grupos subalternos que se hacen a través del uso de las nuevas tecnologías y de narrativas digitales; asumimos la figura de prosumidor y pronet@rio como un actor que crea un espacio no solo más democrático y de participación, sino que además detentan el poder de los relatos hegemónicos de modo que las múltiples voces tengan derecho a comunicar su diferencia, generando unas dinámicas de oposición a los relatos configurados por occidente; esto implica valorar y defender lo “local” de la hegemonía nacional o global, sin negar claro está, la posibilidad de diálogo e interacción con estas. Para Del río (2009),

“Rechazar la representación generada por los discursos de autoridad y optar por la auto-respresentación”

Una de las principales características de las narrativas transmedia es la participación de la audiencia, sin esta, no hay transmedia. La transmedialidad presenta una revolución para los usuarios/públicos que participan de muchas maneras, el lugar que ocupan hoy es central, altamente significativo y va más allá de la interactividad: los prosumidores pueden influenciar la estructura misma del relato.

*En lugar de lector, espectador o jugador, crea un concepto transversal, el de VUP<sup>1</sup> (viewer-user-player) que aglutina las distintas facetas de la nueva audiencia mediática. Scolari (2013).*

---

<sup>1</sup> Dinehart (2006) acuñó el término VUP, acrónimo de Viewer – User-Player para referirse al nuevo perfil de público transmedia. El nuevo público puede limitarse a mirar (forma clásica de consumir contenidos), usarlo y jugar con ellos. Estos términos representan tres niveles de inmersión.

---

Estás dinámicas de participación y creación común son sumamente importantes para los proyectos con una mirada decolonial. En este sentido Martín Barbero (2010), nos presenta las estrategias de apropiación tecnológica por parte de las comunidades subalternas como una apropiación basada en dinámicas identitarias, culturales, sociales e históricas que están por encima del medio o las tecnologías.

“Una característica central de la sociedad red es que tanto las dinámicas de dominación como las de resistencia están basadas en la formación de redes y en las estrategias de ataque y defensa mediante redes” Castell (2009)

En esta investigación se hizo evidente que las nuevas tecnologías favorecen esta gestión de red, la comunicación transmedia es una red de co-creadores que generan una construcción colectiva – sin embargo, esta gestión en red no está determinada por las narrativas digitales y/o las TIC, estas mismas conexiones y movimientos en red, se dan también de manera *off line* son formas propias de colectivos de resistencia, las tecnologías son herramientas a disposición de las comunidades e individuos que ayudan y potencian sus causas. No necesariamente porque estas nuevas formas logren un equilibrio de poderes o fuerzas, sino porque su naturaleza logra crear un espacio con un potencial enorme para comunicar esa diferencia, construir narrativas desde los saberes subalternos y discursos propios, generando autoreferenciación y autolegitimación. Las nuevas tecnologías digitales contribuyen a que diversos grupos dejen de ser pasivos para convertirse en productores simbólicos que subvierten los discursos hegemónicos.

En el museo el uso de las nuevas tecnologías ha crecido paulatinamente, ha generado nuevas experiencias y formas de entender y “consumir” los contenidos que las exposiciones o las mediaciones ofrecen. Hoy se debe pensar en un discurso museológico pensado desde las lógicas digitales, una cibermuseología que piense el museo virtual no como una parte del este, sino como un museo paralelo, una institución híbrida y cíbrida. En este sentido la visión decolonial se potencia a través del discurso cibermuseológico, de las posibilidades de participación que las narrativas transmedia ofrece y del entendimiento de que la tarea de un museo que se piense desde una perspectiva decolonial, es escuchar aquello que ha sido silenciado, invisibilizado y considerado irrelevante.

El museo debe entender el rol estratégico que tiene la comunicación digital y las nuevas tecnologías como un agente productor de material simbólico para repensarse a sí mismo y las comunidades como agentes comunicativos del cambio social. La comunicación transmedia en el museo decolonial nos da posibilidades de participación en la expansión del relato y el discurso del museo que otro tipo de estrategias de comunicación o curatoriales no permite plantear, y además nos ofrece la creación de una comunidad interesada en un mismo tópico, una determinada causa o una nueva interpretación de la realidad.

Hoy las nuevas tecnologías y la visión decolonial del museo nos abren la posibilidad para imaginamos un mundo mejor.

## 6 Metodología

Esta investigación se realizó bajo el enfoque de la metodología cualitativa - narrativa, para analizar y comprender cómo desde la cibermuseología, mediante el uso de TIC y las narrativas transmedia se introducen discursos decoloniales en los museos latinoamericanos.

---

Para este estudio se presenta la narrativa como una forma de pensar y comprender la realidad, y como un espacio de construcción como sujetos, adoptándola como un saber que está arraigado en las experiencias y en el modo de relacionarnos. También como un camino para aprender a pensarnos y conocernos (Bruner, 1990), y así ir uniendo las distintas perspectivas y caminos que puede tener el conocimiento.

Ivor Goodson (2010) presenta lo narrativo no solo como una posibilidad para aprender, desde las historias que contamos y reflexionamos sobre nuestra vida, sino como un aprendizaje contingente que sucede durante el proceso de quien se cuenta. En este caso a partir de las experiencias personales, profesionales y académicas de especialistas en distintos campos que conciernen al problema de investigación.

Para el desarrollo del marco teórico y para abordar las distintas entrevistas y clasificación de la información, la investigación se dividió en tres líneas: 1) prácticas museales, 2) prácticas digitales/transmediales, 3) pensamiento decolonial. En las dos primeras líneas se trataron los conceptos, teorías y perspectivas de cada tema y posteriormente se abordaron y contrastaron desde una mirada decolonial.

*Adoptar esta metodología significa comprender la narrativa como método que, por un lado, nos ayuda a cuestionar la realidad desvelando los posibles significados, por otro, se despliega como un espacio reflexivo para pensar y aprender (Goodson, 2010),*

donde el investigador(a) se incluye en el relato para ir dando cuenta del proceso a través de sus desplazamientos (Hernández, s/f), y a partir de la observación propia se pueda construir una narrativa nueva.

También se usa el relato como evidencia para poner en contexto y relación, la voz de otros autores a partir de la investigación bibliográfica y la documentación de entornos virtuales, estos últimos enfocados en experiencias de museo latinoamericanos que: 1) usen las narrativas transmedia para la construcción de contenidos, 2) produzcan contenidos a partir del uso de las TIC, 3) produzcan contenidos a partir del uso de las TIC y/o narrativas transmedia combinada con discursos decoloniales.

### **Punto de partida**

Desde hace un poco más de 10 años las nuevas tecnologías en el ámbito museal han sido de gran interés para mí, estas se han vuelto cada vez más significativa, y su influencia se ha ampliado del nivel técnico al cultural. Las narrativas transmedia integran los recursos sociales con diferentes plataformas mediáticas, lo que genera muchos beneficios económicos, culturales y sociales, y la manera cómo ha cambiado la comunicación también puede proporcionar una amplia gama de aplicaciones a otros campos, entre ellos el museo.

La intención de entender las nuevas tecnologías y la transmedialidad en el museo desde una mirada decolonial surge de la experiencia vivida en el Museo de Antioquia, donde hace unos años se generó un discurso bajo esta línea de pensamiento, que puso en perspectiva las prácticas curatoriales, cómo se entiende sus colecciones, los procesos de mediación y el museo mismo. Fue una propuesta donde se pensó el mundo, el arte y las relaciones del museo de otro modo, una descolonización de su misma herencia colonial y un momento de comunicación en la diferencia.

La idea de las nuevas formas de comunicación y las nuevas tecnologías como recursos solo de experiencias novedosas o estrategias de *marketing* y entretenimiento, aunque necesarias se hacen insuficientes para una promesa de un mundo mucho más justo. Durante siglos la tradición cultural se ha centrado en pensar al “otro” desde moldes de representación construidos por los discursos hegemónicos. Para quebrar esto es necesario desplazarse hacia nuevas e innovadoras formas de pensar la diferencia en el museo y traspasar la barrera del discurso colonial y entender las múltiples formas de identidad, culturales y epistémicas que existen. Para este estudio se usaron las siguientes técnicas de investigación:

### **Investigación bibliográfica / documentación de entornos virtuales,**

Con el uso de esta técnica se recolectó la documentación necesaria para comprender los conceptos principales de esta investigación: narrativas transmedia cibermuseología / museología- crítica y pensamiento decolonial, así como explorar las investigaciones previas, sus avances y las reflexiones actuales en torno a estos conceptos. También se hizo necesario explorar las experiencias digitales (sitios web, aplicaciones, contenidos que usen recursos digitales) y/o las narrativas transmedia, y/o discursos decoloniales en museos latinoamericanos y la documentación asociada a la construcción y ejecución de estas experiencias, así como los datos relacionados para, desde la práctica, hacer un análisis más completo.

### ***Opción decolonial***

Teniendo como eje transversal la inflexión decolonial, la investigación documental permitió hacer un recorrido teórico conceptual en el que se propuso una relectura de la modernidad y los discursos hegemónicos y su capacidad de control, no solo territorial, sino también en el sistema cultural, de representaciones y del individuo. Al mismo tiempo se evidenció la opción decolonial como un lugar de enunciación de quienes están al margen del sistema, y como se buscan y encuentran caminos para subvertir el orden establecido por medio de prácticas de liberación.

Desde esta línea de pensamiento se revisa el museo como un dispositivo colonial, y como una institución inmersa en las lógicas económicas globales; desde la reflexión teórica se revisó su historia y los cambios de perspectivas que las distintas teorías museológicas le han dado, así como las posibilidades que la mirada crítica decolonial le han abierto al museo y especialmente a los museos del sur global.

### ***Cibermuseología***

Ya que la cibermuseología es un campo nuevo dentro de los estudios museológicos, la información disponible no es tan amplia. Su definición, que es un neologismo, aún no ha sido “institucionalizado” y es más común relacionar las reflexiones propias del campo con conceptos como museo digital o museo virtual. Esta definición: cibermuseología, abarca todas las formas y prácticas museales en internet; es un campo en el que se está experimentando y su posición dentro de la museología aún está en revisión. Sin embargo,

el número de producciones son suficiente para dar una contextualización de la definición y proponer reflexiones sobre la naturaleza de sus producciones y las conexiones que pueden establecerse con la mirada decolonial.

### ***Narrativas transmedia / museos***

Se recopila la información más relevante sobre la comunicación transmedia y la narración transmedia en museos, se explora y analiza los métodos actuales y se recopilan y clasifican de manera integral trabajos académicos en campos relacionados. Posteriormente se revisa los conceptos de nuevos consumidores; *swarming* y los *Smart mobs* propios de la transmedia y cómo esto se conecta con la opción decolonial, abriendo nuevas formas de apropiación y empoderamiento de las comunidades subalternas.

### ***Experiencias con nuevas tecnologías, transmediales/decoloniales***

Las experiencias transmedia encontradas con un enfoque decolonial estaban más enfocadas en proyectos de transmedia social, hasta 2022 no se encontró ningún proyecto que considerara las 3 variables: Narrativas transmedia, nuevas tecnología y proyectos concebidos desde una mirada decolonial. Esto en gran medida tiene que ver con el factor económico y de desarrollo de aspectos técnicos dentro de los equipos de trabajo de los museos latinoamericanos, en la entrevista con ambas directoras de los museos más importantes de Medellín esto se hizo muy evidente.

Sin embargo, dentro de la investigación hay algunos proyectos que sirven como insumo para la reflexión:

Sanaciones, *Caminos de resistencia* ([SaNaciones \(museodememoria.gov.co\)](http://SaNaciones(museodememoria.gov.co))), del Museo de Memoria de Colombia, de 2021, que fue construida colaborativamente entre los equipos de Museo de Memoria de Colombia y Enfoque Étnico del Centro Nacional de Memoria Histórica, y representantes de 10 pueblos indígenas: Wiwa, Barí, Uitoto MiNiKa, Ivuuhza (Okaina), Piñeemuunáá (Bora), Gaigoomiño (Muinane), Nasa, Pasto, Kamëntšá y Awá.

Museo de Arte Precolombino e Indígena (MAPI) de Uruguay - "Narrativas de resistencia: el arte indígena del Gran Chaco"

El MAPI de Uruguay creó una experiencia en línea que utiliza nuevas tecnologías y narrativas decoloniales para presentar la exposición "Narrativas de resistencia: el arte indígena del Gran Chaco". La exposición se presenta en un sitio web interactivo que utiliza tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada para sumergir a los visitantes en la cultura indígena del Gran Chaco. La exposición también utiliza narrativas decoloniales para cuestionar la forma en que se han representado tradicionalmente a los pueblos indígenas y para resaltar la resistencia y la resiliencia de estas culturas.

### **1. Entrevistas. Semiestructuradas y especializadas.**

Con las entrevistas se quiso tener una mirada desde las experiencias personales, profesionales y académicas de tres tipos de entrevistados que responden a las tres líneas descritas anteriormente: 1) prácticas museales, en este apartado se hicieron entrevistas a museólogas, curadores y directoras de museo que den una visión desde esta institución. 2) prácticas digitales/transmediales, esta línea abordó a comunicadores digitales / creadores y/o investigadores de contenidos digitales y transmediales e investigadores de las humanidades digitales 3) pensamiento decolonial, donde se entrevistó a investigadores, artistas y curadores que abordan esta línea de pensamiento.

Las entrevistas respondieron a cada una de las líneas propuestas.

María Mercedes González, directora de Museo de Arte Moderno de Medellín MAMM. M.A. en media studies de The New School, especialista en estudios culturales y politóloga de la Universidad Javeriana.

Uno de los temas más recurrentes en la entrevista es la capacidad económica de los museos Latinoamericanos para generar iniciativas de proyectos transmedia o de carácter digital y el espacio físico como eje principal del museo.

**MMG:** la materialización de muchos de esos proyectos en el ámbito colombiano y local, es un tema que sigue estando muy rezagado, se debe a varios factores, pero creo que el factor recursos, el factor sostenibilidad económica de estas instituciones es una de ellas, creo que seguimos todavía muy volcados hacia la solución de necesidades urgentes,

apremiantes, hacia como poder encontrar unos modelos de sostenibilidad económica que hagan posible, un día a día para estas entidades mucho más tranquilos, y sobre todo que le permita pensar más en grande, que permitan ambicionar otro tipo de exposiciones, otro tipo de proyectos, otro tipo de lugar de lo digital en la vida del museo.

**MMG:** Nosotros como profesionales del museo hemos estado también, muy sesgados al espacio físico, a la presencialidad a lo que sucede en nuestra infraestructura y hemos dejado lo digital simplemente como un canal de difusión, como un canal de comunicación con los públicos, de convocatoria; pero siento que lo digital, es mucho más que eso, es también un lugar de creación.

Emiliano Váldez, curador jefe del Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM). Hasta 2015 fue curador asociado de 10 Bienal de Gwangju (Corea del Sur) y codirector de Proyectos Ultravioleta, un espacio de experimentación artística en Guatemala. Ha trabajado también en instituciones como dOCUMENTA (13) (Kassel), el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Contemporary Magazines.

**EV:** En el MAMM ha costado integrar esos elementos que permitan otras maneras de acceder a las obras, excepto en los casos en los que las obras requieren de esas tecnologías para llevarse a cabo, esto creo que tiene que ver, no solo con la museología, sino también la mediación, y en pensar esas herramientas no como contenidos redundantes, sino que permitan acercarse de otras maneras a las obras de arte.

**EV:** Las instituciones en general creo que no hablo sólo por el MAMM, nos hemos demorado en tener nuevas tecnologías porque eso también tiene unos costos... Nos parece que eso sigue siendo como un lujo y no como una herramienta que pueda jugar, que puede cumplir una función desde lo misional.

**EV:** Las instituciones que venimos de un pasado mucho más análogo tendremos que llegar ahí, porque indudablemente no solo es el futuro de los museos, sino el futuro del mundo y tarde o temprano, vamos a tener que ceder.

La siguiente entrevista fue muy importante porque dio luz a una perspectiva de museo decolonial más cercana al momento actual, y tuvo una mirada crítica frente a las prácticas de ciertas entidades culturales frente a la opción decolonial.

Carolina Chacón, curadora, artista, docente e investigadora. Fue curadora adjunta del Museo de Antioquia entre el 2013 y 2019, su trabajo se desarrolla desde perspectivas

interseccionales y descoloniales tales como los feminismos, estudios de género, racialización y de las discapacidades entre otras, desde el contexto del Sur global.

**CC:** La estructura social en la que está inmersa el museo se sostiene justamente sobre esa desigualdad. En este momento de la historia, gracias en gran medida a la influencia de los medios digitales y de las lógicas del “marketing” se crea una necesidad de “incluir” otras voces, de tener otras posturas distintas frente a ese tipo de comunidades marginalizadas y hay una especie de tendencia en el campo cultural, no solo latinoamericano, a dar voz, a complementar las visiones institucionales o culturales desde otras orillas; pero eso no implica cambios estructurales en las instituciones culturales y menos en los museos.

**CC:** Comprender los museos como dispositivos de colonialidad/modernidad y como empresas culturales inmersas en las lógicas económicas del neoliberalismo produce una tensión con la acción de habitarlos como espacios que tienen una potencia para abrir posibilidades en relación con el cuidado, las subjetividades críticas, la justicia social y la reparación histórica. Transitar esta paradoja es también una forma de posicionar ética y políticamente el hacer curatorial, y es aquí donde ubico mi práctica profesional.

La entrevista como método tuvo como objetivos, identificar las experiencias y las reflexiones personales e institucionales alrededor de la construcción de discursos bajo la mirada de la museología crítica y el pensamiento decolonial, comprender el proceso de formalización de las propuestas discursivas alrededor de las prácticas museológicas y como desde la cibermuseología se articulan con los ecosistemas digitales, indagar por la posición y/o la reflexión que tienen desde su posición frente a la cibermuseología como un nuevo campo disciplinar asociado a la museología, explorar las reflexiones y las posibilidades que desde la dirección de la institución museo abren los ecosistemas digitales, comprender los modelos de producción de contenidos transmediales y las derivas para la institución museo, e identificar desde las experiencias profesionales y contenidos específicos cómo desde las producciones transmedia se vincula al usuario – prosumidor- y las posibilidades de participación y colaboración que han abierto.

### Referencias

- ALBERICH, R. C. (2005). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. España: uoc.
- ALBERICH, R. C., (2005). *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. España: uoc.
- BEILGUELMAN, Giselle. Admirável mundo cíbrido.2004.
- BELLIDO, M. L. (2001). *Arte, museos y nuevas tecnologías*. España: Trea.
- BIASINI, E., (1992). *La Culture pour tous, enjeu d'hier et d'aujourd'hui"*. *Archicree*, 246: 84-85. París.
- BOLTER, J. GRUSIN, R., (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press,  
Recuperado de <http://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/download/5752/5898>.
- BORJA-VILLEL, J. (S/f). El museo interpelado. Recuperado de. [borja\\_villel\\_colleccio\\_cas.pdf](#)
- Borja, J. (26 de octubre, 2000). El objeto-monumento y configuración de la identidad nacional [Memoria de Conferencia]. Museo en tiempos de conflicto: un debate sobre el papel de los museos frente a la situación actual (pp. 35-42). Bogotá: Museo Nacional de Colombia, Ministerio de Cultura. Recuperado de [http://www.museonacional.gov.co/elementosDifusion/publicaciones/MNC%20Museos%20en%20tiempos%20de%20conflicto%20junio%2030%20\(2\).pdf](http://www.museonacional.gov.co/elementosDifusion/publicaciones/MNC%20Museos%20en%20tiempos%20de%20conflicto%20junio%2030%20(2).pdf)
- Castro-Gómez, S. (2005). La poscolonialidad explicada a los niños. Bogotá: Instituto Pensar, Universidad Javeriana.
- Cartagena, M. y León, C. (2014). El museo desbordado. Debates contemporáneos en torno a la musealidad. Quito: Ediciones Abya Yala.
- BRICHETTI, I. E., (2009). "Museos regionales en el Sudeste de la Provincia de Buenos Aires. Una aproximación a la problemática del patrimonio arqueológico". *Intersecciones en Antropología*, 10: 17-25. Argentina. Facultad de Ciencias Sociales- UNCPBA.
- BRUNER, J. (1990): *Acts of Meaning*. Londres, Harvard University Press.
- CARBONELL, E. (2005) *En torno a los museos, hoy*. Museos.es, Ministerio de Cultura, núm 1, (pp.12 - 21)
- DANTAS, M. (2011). *Milionários nada por acaso: capital rentista e apropriação do trabalho artístico nas redes do espetáculo*. *Eptic (UFS)*, 8, 1-30.

DEBRAY, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en occidente*. España: Paidós Ibérica.

DELOCHE, B., (2001). *El museo virtual*. España: Trea.

DOWBOR, L., (2027). *The Age of Unproductive Capital: New Architectures of Power*.

DUBOIS, E. Y DUTTON, W. H., 2014: "Empowering Citizens of the Internet Age. The Role of

DUSSEL, E. (2000). *Europa, modernidad y eurocentrismo*. In E. Lander (Ed.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas* (pp. 41-53). Buenos Aires: CLACSO.

DUSSEL, E., (1995). *Introducción a la filosofía de la Liberación. Ensayos preliminares y bibliografía*. Bogotá, D. C.: Nueva América.

EISNE, E. (2008). *El museo como lugar para la educación. ICongreso Internacional: Los museos en la educación*. Madrid: Museo Thyssen Bornemisza.

ESCOBAR, A., (1999). *El final del salvaje. Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea*. CEREC, Bogotá.

FERNÁNDEZ, L. y GARCÍA, I. (1999) *Diseño de Exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Madrid, España: Alianza.

GÓMEZ, L. (2012). *Accesibilidad e inclusión en espacios de arte: ¿cómo materializar la utopía?*  
Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/38044/36799>

GOODSON, I. (2010). *Narrative Learning*. New York, Routledge.

GRAHAM, M. y Dutton, W. H., "a Fifth Estate", en: (eds.), 2014: *Society and the Internet*.

GREGOROVÁ A., 1980. « La muséologie – science ou seulement travail pratique du musée », *MuWoPDoTraM*, n° 1, p. 19-21

GROSGOUEL, R., (2006). *La descolonización de la economía política y los estudios postcoloniales. Transmodernidad, pensamiento fronterizo y colonialidad global. Tabula Rasa*. (4): 17-48.

HENNING, M. (2006). *Museums, Media and Cultural Theory*. Maidenhead: Open University Press.

HERNÁNDEZ, F. (2001): *Manual de Museología*, Madrid: Ed. Síntesis

HERNÁNDEZ, F. (s/f): "Mi trayectoria por la perspectiva narrativa de investigación en educación". Documento inédito entregado a los y las estudiantes del máster Artes y Educación: Un enfoque constructorista de la Universidad de Barcelona.

HERNÁNDEZ, M. d. (2008). *El museo y la cultura digital*. I Congreso Internacional: Los museos en la educación. Madrid: Museo Thyssen Bornemisza.

HOBBSAWM, E. (2002) “Introducción: la invención de la tradición”

ICOM. (n.d.). *ICOM*. Retrieved 8 de ABRIL de 2020 from <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

*ICOM*: Consejo Internacional de Museos. Conceptos claves de museología. 2010.

JENKINS, H., (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.

KAPUSCINSKY, R., (2006). *O Outro. Porto: Campo das Letras*.

KIDD, J. (2014). *Museums in the New Mediascape*. Cardiff University, UK. Ashgate

LANDER, E. (2000). *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*.

LANGLOIS, E. (2015). La cybermuséologie et ses nouveaux objets culturels: mise en contexte et étude de cas. *Muséologies*,

LESHCHENKO. A., *Metamuseology and Museological Discourse... art. cit., 2017*

LESHCHENKO. A., *Digital Dimensions of the Museum: Defining Cybermuseum's Subject of Study*.

ICOFOM Study Series, ISS – 43, ICOFOM/ICOM, Paris, 2015, p. 237-241.

LÉVY, P. (1997). *Cibercultura*. Recuperado de

<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

LILLERAS, C., (2012). *Lo que pasó, pasó. Barbies, poder y museos en Colombia*. Recuperado de:

<http://esferapublica.org/nfblog/lo-que-paso-paso-barbies-poder-y-museos-en-colombia/>

LÓPEZ E., “La tarea de reconocer el multiculturalismo colombiano”

MARINI. R., (1973). *Dialéctica de la dependencia*

MARTIN BARBERO, Jesús. 2004. *Oficio de Cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

MARTINS, M. L. (2017). Da obsessão da portugalidade aos equívocos e possibilidades da lusofonia. (Pp. 9-20). In: V. Sousa. Da portugalidade à lusofonia. Famalicão: Húmus/CECS.

MATTELART, A., 2006. *Diversidad cultural y mundialización*. Paidós, Barcelona

MEZZADRA, S. (2008). *Introducción, en Estudios postcoloniales. Ensayos fundamentales*, Madrid, Traficantes de sueños.

MILES. R. & ZAVALA. L., (1994) *Towards the Museum of the Future*. London and New York. Routledge

MORENO, I. (2015). *Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia*. Revista Zer. Vol. 20 - Núm. 38

MORENO, L. G. (2012). *Museología subalterna (sobre las ruinas de Montecuzuma II)*. Revista de Indias, 72 (254), 213-238. Peixoto, P. (2002). A Corrida ao Status de Patrimônio Mundial e o Mercado Urbano de Lazer e Turismo. Veredas.1, pp. 23-45.

NEURATH, O. (1945) *Empiricims and Sociology*. Boston- U.S.A.D. Reidel Publishing Company

NEWMAN. N., DUTTON, W. H. y Blank, G.: 2012: "Social Media in the Changing Ecology of News: The Fourth and Fifth Estates in Britain", *International Journal of Internet*

O'DOHERTY,, B (2011). *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. Murcia, 2011.

PAREDES O., (2017). *Algoritmos genéticos y PSO aplicados a un problema de generación distribuida*. Scientia et Technica, 22(1), 15-23.

QUIJANO, A. (1992). *Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. Peru Indígena*. 13 (9), Lima, 11-20.

RAQUEJO, T. (1998). *Land Art*. España: Nerea.

RAQUEJO, T. (1998). *Land Art*. España: Nerea.

RICO, J. C. (2009). *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. España: Ediciones Trea.

RIVIÈRE G. H. et alii., 1989. **La muséologieselon** Georges Henri Rivière, Paris, Dunod

STRÁNSKÝ Z. Z., 1980. *Museology as a Science (a thesis)*, Museologia, 15, XI, p. 33-40.

VAN MENSCH. P. "Towards a Methodology of Museology, University of Zagreb" 1992. Accessible en: [http://www.muuseum.ee/en/erialane\\_areng/museoloogiaalane\\_ki/p\\_van\\_mensch\\_towarvan](http://www.muuseum.ee/en/erialane_areng/museoloogiaalane_ki/p_van_mensch_towarvan)

VARINE-BOHAN, H. (1979). Entrevista. In R. Rojas, J. L. Crespán, & M. Trallero, Biblioteca Salvat de Grandes Temas: Os Museus no Mundo (pp. 8-22; 70-81). Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A.

VÁZQUEZ-REINA, M. (2010) Recursos didácticos multimedia de los museos. Recuperado de: <http://www.consumer.es/web/es/educacion/cultura-y-ciencia/2010/05/16/193079.php#sthash.XYELNktJ.dpuf>

VERDÚ, V. (17 de junio de 2001). *Museos Divertidos*. *El País*.

WEKKER, G. (2016). *White Innocence: Paradoxes of Colonialism and Race*. Durham and London, Duke University.

ZÚÑIGA, G. 2019. "Big data y los desafíos que plantea al abuso de posición de dominio". *Revista de Actualidad Mercantil*. (6), 208-226. Recuperado de <https://bit.ly/30m>

